Juli 2007

www.cynamite.de

# PC POWER PLAY



2,99€

TOMB RAIDER ANNIVERSARY FREISCHALT-VERSION!

ERST AUSFÜHRLICH SPIELEN, DANN GÜNSTIG FREISCHALTEN!

PLUS: DEMO



COLIN MCRAE DIRT

833-MB-DEMO!

## SIEDLER 6

EXKLUSIV! VIDEO & BILDER

Aufbaukampf gegen Anno 1701: Was die neuen Siedler jetzt schon besser machen

Klima-Katastrophen, Bedürfnisse, Belagerungen: Was Sie alles meistern müssen



Gleich ausprobieren: RIESENDEMO & VIDEO!

## OVERLORD



Test: Kuschel-Fantasy war gestern – jetzt wird zerstört!

Dieses Actionspiel ist noch bitterböser als Dungeon Keeper!

VIDEOS: STARCRAFT 2 ★ SHADOWRUN ★ PIRATES OF THE CARIBBEAN 3 ...

## MEDAL OF HONOR AIRBORNE

## BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

Fallschirmjäger im Einsatz: Wie die Kontrahenten den Weltkrieg gewinnen wollen

Taktieren, flankieren, eliminieren – wir haben alle Infos über den Strategiewechsel

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

CyPress

VOGEL




**Martin Deppe**,
Chefredakteur

# Wir bauen uns ein Aufbau-Cover

Was macht seit 1993 den Reiz der Siedler aus? Sind es waffenstarrende Helden oder freizügig gewandete Blondinen? Nein! Es ist das Gewusel. Es sind die rastlos rumrennenden Racker, die an ihren Häusern hämmern und emsig ihrem Herrscher dienen. Nämlich Ihnen. Darum gehen wir bei unserem Cover diesmal einen anderen Weg. Wir zeigen keinen einzelnen Siedler, sondern gleich eine ganze Stadt mit ihren Bürgern.




## Kippen? Schieben? Tor hoch?

Damit die Stadt auch gut zu sehen ist, haben wir zusammen mit Conny Kröst, Junior Marketing Coordinator bei Blue Byte, am idealen Motiv gefeilt. Rechts sehen Sie ein Zwischenstadium des Covermotivs, in dem wir noch letzte Änderungswünsche markiert haben, die uns Conny prompt erfüllt hat. Danke dafür!

Wie gefällt Ihnen das etwas andere Cover? Schreiben Sie uns einfach an die Adresse redaktion@pcpowerplay.de, Stichwort »Cover«.




## Spielen mit PC PowerPlay

Auf der DVD dieser Ausgabe finden Sie die Vollversion von **Tomb Raider Anniversary** als Freischaltversion, die Sie ausführlich probespielen und dann günstig komplett freischalten können. Solche Angebote haben wir ab sofort öfter für Sie. Nicht nur auf der DVD, sondern auch auf unserer Webseite Cynamite.de: Dort eröffnen wir in der letzten Juniwoche den Games-Bereich, in dem Sie viele spannende Spiele herunterladen und ausprobieren können. Große PC-Titel landen aber auch in Zukunft auf unserer DVD. Haben Sie Wünsche und Anregungen dazu? Dann einfach eine Mail schreiben – Adresse siehe oben, Betreff »Freischaltversion«.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe,

Ihr Team von PC PowerPlay

# INHALT

## TITELGESCHICHTE | DIE SIEDLER 6



Ubisofts erfolgreiche Kolonisten sind wieder im Anmarsch. Wir waren in Düsseldorf, um für Sie das potenzielle Aufbaustrategie-Highlight ganz genau unter die Lupe zu nehmen. 18



## KANE & LYNCH: DEAD MEN



Dreamteam! Gescheiterter Söldner und debiler Psycho bilden Schicksalsgemeinschaft. 30

## TITELGESCHICHTE

18 Die Siedler 6



## NEED FOR SPEED PRO STREET



Goodbye Arcade! Welcome Simulation! Das kommende Need for Speed geht neue Wege. 24

## VORSCHAU

16 Termin-Kalender
12 Leser-Charts

### News

10 Pro Evolution Soccer 2008
10 id Software
10 Lego als Online-Spiel
11 Der Herr der Ringe Online
11 Monkey Island 5
12 Anno 1701: Der Fluch des Drachen
12 Frontlines
12 Grafikkarten-Gewinnspiel
14 American McGees Grimm
14 Juiced 2
14 The Agency
14 Need for Speed Pro Street
14 Shadowrun & Halo 2 für XP
14 Half-Life 2: Episode 2 & Team Fortress 2

### Kolumne

10 Ich sag zum Abschied leise »Servus«

### Vorschau

24 Need for Speed Pro Street
26 Medal of Honor Airborne
28 Brothers in Arms 3
30 Kane & Lynch: Dead Men

## VORSCHAU

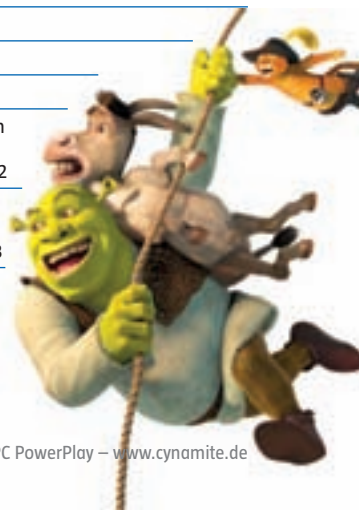
34 Das Schwarze Auge Drakensang
36 Overspeed
38 War Leaders
39 Civilization 4: Beyond the Sword
40 Sim City 5
42 Everlight

## TEST

46 Teamseite
48 So testen Wir
50 Hitlisten
94 Budgetliste

### Actionspiele

54 Lost Planet
58 Overlord
64 Shadowrun
70 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
76 Pirates of the Caribbean 3
78 Shrek 3





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

## SHADOWRUN




Hinter Shadowrun verbirgt sich kein Rollenspiel, sondern ein waschechter Shooter.

## SCHWERPUNKT




Der ewige Kampf Nvidia gegen Ati geht in eine neue Runde: 8800 gegen 2900.

## GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2




Großer Test: Im Multiplayer-Modus begeistert uns das neue Ghost Recon. Solo auch?

## DIE TOP 10 DER WICHTIGSTEN PR-FLOSKELN




Wenn der Publisher zweimal klingelt: die zehn beliebtesten Floskeln der PR-Manager.

## TEST

### Strategiespiele


82 Die Sims 2 Tiergeschichten





84 Arena Wars Reloaded
86 Ufo Extraterrestrials


### Abenteuer- & Rollenspiele


88 Loki
92 Black Buccaneer


## TIPPS

### Kurztipps & Cheats


98 Shadowrun
98 Shrek der Dritte
98 Two Worlds
99 Die Römer
99 Tomb Raider Anniversary


### WoW Instanzen


100 Die Dampfkammer
102 Die zerschmetterten Hallen


## HARDWARE


120 Aktuelle Rechnerempfehlungen
121 FAQ: Sie fragen, wir antworten
138 Einbau-Ratgeber, Teil 13: Windows installieren
141 Bestenlisten


### Hardware Update


122 AMD Phenom X2, X4, FX
122 Asus PG221, MW221C, LS201
122 Ati R670
122 Geforce 8
122 Intel Larrabee
122 Windows XP gegen Vista


### Tests


140 Ultraforce Aeroflow X-68 Xtreme 8800 GTS


### Schwerpunkt


128 Kampf um die Grafikspitze
129 3D-Zahlenspiele
130 Radeon HD 2900 XT – der einsame Herausforderer
132 Schöner Spielen
134 Die Besten der Besten


## SPIELE-INDEX


American McGees Grimm | Update 14
Anno Der Fluch des Drachen | Update 12
Arena Wars Reloaded | Test 84
Black Buccaneer | Test 92
Brothers in Arms 3 | Vorschau 28
Civilization 4: Beyond the Sword | Vorschau 39
Das Schwarze Auge Drakensang | Vorschau 34
Der Herr der Ringe Online | Update 11
Die Römer | Tipps 99
Die Siedler 6 | Vorschau 18
Die Sims 2 Tiergeschichten | Test 82
Everlight | Vorschau 42
Frontlines | Update 12
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 | Test 70
Juiced 2 | Update 14
Kane & Lynch: Dead Men | Vorschau 30
Lego MMOG | Update 10
Loki | Test 88
Lost Planet | Test 54
Medal of Honor Airborne | Vorschau 26
Monkey Island 5 | Update 11
Need for Speed Pro Street | Vorschau 24
Overlord | Test 58
Overspeed | Vorschau 36
Pirates of the Caribbean 3 | Test 76
Pro Evolution Soccer 2008 | Update 10
Shadowrun | Test 64
Shadowrun | Tipps 98
Shrek 3 | Test 78
Shrek 3 | Tipps 98
Sim City 5 | Vorschau 40
The Agency | Update 14
Tomb Raider Anniversary | Tipps 99
Two Worlds | Tipps 98
Ufo Extraterrestrials | Test 86
War Leaders | Vorschau 38
World of WarCraft: The Burning Crusade | Tipps 100
World of WarCraft: The Burning Crusade | Tipps 102


## MAGAZIN


116 Leserbriefe
104 Anno 1701 auf Nintendo DS
105 Retro: Larry Laffer
106 Report: Browserspiele
112 Die Top 10 der wichtigsten PR-Floskeln


## SERVICE


3 Editorial
4 Inhalt
6 DVD-Inhalt
8 Videos
144 Ausblick
144 Impressum
146 DVD-Inlay

# DVD-INHALT

## FREISCHALTVERSION

### TOMB RAIDER ANNIVERSARY: SPIELEN & FREISCHALTEN

Sparen Sie sich den Weg in den Spieleladen, und bleiben Sie bei schönem Sommerwetter lieber im heimischen Garten. Das neue Abenteuer von Lara Croft finden Sie nämlich auf unserer DVD. 30 Minuten lang können Sie die Vollversion des spektakulären Remakes unverbindlich testen. Nach Ablauf der freien Spielzeit reichen wenige Mausklicks, um für günstige 39,99 Euro via Internet den vollen Funktionsumfang freizuschalten.

- vier riesige Abschnitte von Peru bis Atlantis
- Frau Croft in Bestform: knobeln und ballern
- mit Audio-Kommentar vom Lara-Erfinder

## PLUS: DEMO!



| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre | Action-Adventure | Minimum | 1,4 GHz Prozessor; 256 MB RAM |
| Installationsgröße | 400 MB | Sprache | deutsch |

## OVERLORD



Seien Sie mal so richtig böse und führen Sie dem stumpfen Bauernadel das Fegefeuer vor. Kleine fiese Goblins stehen Ihnen dabei zur Seite und stiften auf Mausklick mächtig Unheil. Nichts für Gutmenschen!
Die Demo zu **Overlord** enthält ein umfangreiches Tutorial, das Sie mit dem teuflischen Spielablauf vertraut macht. Danach stürzen Sie sich in den ersten Level und zeigen, wie böse Sie wirklich sind.

| | |
|---|---|
| Genre | **Action-Adventure** |
| Installationsgröße | **1,22 GB** |
| Minimum | **2,4 GHz Prozessor; 512 MB RAM** |
| Sprache | **deutsch** |

## COLIN MCRAE DIRT



Colin McRae ist zurück und macht Sie zur echten Pistensau. Das neue Rennspiel der Rallye-Legende sieht nicht nur fantastisch aus, sondern bringt mit vielen Rennklassen Abwechslung auf die Strecken.
Rasen Sie in der umfangreichen Demo auf zwei Rallye-Pisten und in einer Offroad-Schlammschlacht um Bestzeiten. Außerdem können Sie auf einer Strecke in den Online-Modus hereinschnuppern.

| | |
|---|---|
| Genre | **Rennspiel** |
| Installationsgröße | **1,1 GB** |
| Minimum | **3,0 GHz Prozessor; 1,0 GB RAM** |
| Sprache | **deutsch** |

## PACIFIC STORM: ALLIES



Erleben Sie die spannendsten Schlachten des Zweiten Weltkriegs in diesem taktischen Strategiespiel. Die Demo enthält das Tutorial und drei Missionen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre | **Strategie** | Minimum | **2,0 GHz Prozessor; 512 MB RAM** |
| Installationsgröße | **920 MB** | Sprache | **englisch** |

## WEITERE DVD-INHALTE

### PATCHES

Halo 2 Update 1

Loki Patch 1

Company of Heroes Patch 1.00 auf 1.70

Company of Heroes Patch 1.61 auf 1.70

### 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

# VIDEOS



## DIE SIEDLER 6



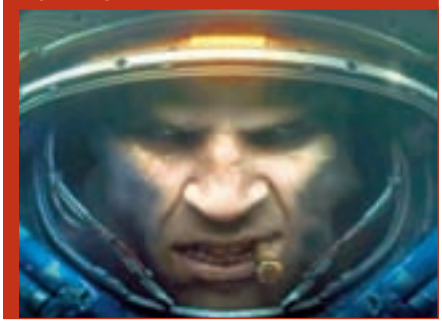

## OVERLORD



## PIRATES OF THE CARIBBEAN 3



## STARCRAFT 2



## SPLINTER CELL: CONVICTION



## SPEEDBALL 2



## BROTHERS IN ARMS 3



## WOW: INSTANZ-TIPPS



## SHADOWRUN



## RAYMAN RAVING RABBIDS 2



## BLACK BUCCANEER



# UPDATE

KOLUMNE



## ICH SAG' ZUM ABSCHIED LEISE »SERVUS«!

Ein letztes Mal hab ich für euch ... (ja, Martin, in »meiner« letzten Ausgabe bin ich einfach mal so frech und duze unsere Leser) ... äh, ja, hab ich für euch all meine Liebe und Kreativität in »meine« PC PowerPlay und unser Online-Baby Cynamite gesteckt.

Ich mach' mich auf in den Norden, werde mich zufünftig von Döner-Tüten und Alsterwasser ernähren, sowie endlich Starbucks-Kaffee trinken, wann ich will!

Ich bin der Meinung, dass ich noch eine klitzekleine Information über unsere Redakteure an die Leserschaft verkünden muss: ICH HAB' SIE ABGEZOCKT! Jaa, es ist die Wahrheit ... sie wurden in Quake 3 von einer Frau besiegt! ... und das nicht nur einmal ... (jaaa, es war'n so ungefähr 3 von 1.000.000.000.000 Mal ... aaaber: ICH HAB' SIE ABGEZOCKT!

In diesem Sinne: Es war mir eine Ehre! Vielen Dank an meine brillianten Kollegen und für die geniale Zeit mit euch! Ich werd' euch vermissen – ihr seid 'ne saucoole Truppe! Das geht auch an Dich, Rüdi! :)

... ich mach ma 'n Pfeil!

**Sara Stehlin (Layouterin)**

## TECH 5 | ID SOFTWARES NEUESTER STREICH

Tech 5 ist kein neues Spiel der Software-Veteranen, sondern ihre neue Engine. Die soll im nächsten, noch unbenannten id-Spiel zum Einsatz kommen. Laut John Carmack sollen die bei einer Präsentation gezeigten Szenen 20 Gigabyte Texturen verwenden! Und zwar unabhängig davon, ob die Grafik von einem PC, einer PlayStation 3 oder einer Xbox360 dargestellt werden soll. Dadurch dürfte die Tech-5-Engine erstmals realistische Landschaften darstellen können, die bislang sehr oft durch sich wiederholende oder sehr grobe Texturen negativ auffielen.

**Entwickler: id Software**

**Termin: 2008**

**CyLink: 2E9**

## PRO EVOLUTION SOCCER 2008 | NEUER NAME UND FRISCHE KI

Konami hat die Katze aus dem Sack gelassen. Der Nachfolger von **PES 6** wird nicht **PES 7**, sondern **PES 2008** heißen. Offenbar orientiert man sich damit an der (Verkaufs-)zahlenmäßig überlegenen Konkurrenz aus dem Hause EA, deren Nomenklatur auch Jahreszahlen hinter dem eigentlichen Spieletitel vorsieht.

Die wesentliche spielerische Neuerung wird wohl die neue »Teamvision«-KI darstellen. Diese soll erkennen, wie Sie Ihre Angriffe aufbauen. Damit nicht genug, Teamvision soll auch daraus lernen und darauf reagieren können. Dadurch wird Ihre Kreativität als Spieler also stärker denn je gefordert. Des Weiteren wird die Steuerung überarbeitet, und neue Dribbling-Moves füllen das Kicker-Repertoire, um den neuen Teil der Serie zur Augenweide zu machen.

**Entwickler: Konami**

**Termin: Herbst 2007**

**CyLink: 8K8**










## LEGO UNIVERSE | ONLINESPIEL MIT BAUKLÖTZCHEN

Entwickler NetDevil (**Auto Assault**) arbeitet an einem Onlinespiel rund um die dänischen Lego-Bausteine. In **Lego Universe** sollen Bastel-Fans aus aller Welt ihre eigenen Welten erstellen können – das von den Fans inspirierte und beeinflusste Programm soll Ende 2008 erscheinen.

**Entwickler: NetDevil | Termin: Ende 2008**

**CyLink: Q1S**



## MONKEY ISLAND 5
## KEHRT GUYBRUSH ZURÜCK?




Schon lange vor Jack Sparrow & Co. sorgte ein Pirat für weltweites Aufsehen: Die Rede ist von Möchtegern-Freibeuter und Ober-Tolpatsch Guybrush Threepwood, der sich durch bislang vier humorvolle LucasArts-Adventures rätselte. Seinen letzten Auftritt hatte er 2001 in **Flucht von Monkey Island**, einer guten, im Vergleich zu den legendären Vorgängern aber schwächeren Episode der Piraten-Mär.

Jetzt will der Betreiber des Blogs rumorreporter.com herausgefunden haben, dass LucasArts bereits an einem fünften Teil arbeitet. Diese Information will er von ehemaligen LucasArts-Mitarbeitern erfahren haben, die für den Sound der damaligen PC-Klassiker verantwortlich waren. Allerdings sei nicht vor 2008 mit einem neuen Guybrush-Abenteuer zu rechnen. LucasArts schweigt.



### WAS IST DRAN?

Das Gerücht entbehrt derzeit jeglicher Grundlage. Auch aufgetauchte, angeblich neue Monkey Island-Artworks stammen aus dem Jahre 2000. Da LucasArts dem Adventure-Genre schon lange Lebewohl gesagt hat, ist eine plötzliche Wiederauferstehung selbst im Zuge des neu entflammten Piraten-Kults eher unwahrscheinlich.

## HERR DER RINGE ONLINE
## PATCH BRINGT NEUE INHALTE

Die Entwickler von Turbine halten ihr Versprechen: Gestern wurde das neunte Kapitel **Die Ufer von Evendim** zum Online-Rollenspiel **Der Herr der Ringe Online** auf die Server aufgespielt. Evendim liegt nördlich vom Auenland und hält ein besonderes Kleinod vergangener Herrschertage bereit: Annúminas, die einstige Hauptstadt des Reiches Arnor. Heute liegt die Stadt verlassen und lockt mutige Recken mit Schätzen. Als Belohnung für die Reise nach Evendim gibt's nicht nur neun neue Monsterarten zu prügeln, sondern auch über 100 neue Quests, neue Ausrüstungsgegenstände – und ein verbessertes Musiksystem.

**Entwickler: Turbine | Termin: erhältlich |** CyLink: DQ9





## FRONTLINES: FUEL OF WAR | NEUE INFOS VOM SCHLACHTFELD



THQs **Frontlines** wächst und gedeiht: Gerade hat Entwickler Kaos Studius neue Bilder seines leicht futuristischen Ego-Shooters veröffentlicht. Vor allem im Multiplayer-Modus sollen die Gefechte äußerst dynamisch werden – anders als etwa bei **Battlefield** müssen Sie Flaggenpunkte in einer festgelegten Reihenfolge erobern. Dadurch entsteht ein Frontverlauf, an dem beide Parteien aneinander rasseln. Gekämpft wird am Boden und in der Luft, rund 60 Vehikel und Waffen kommen zum Einsatz. Damit können Sie auch richtig rumsauen: Kaos verspricht eine komplett zerstörbare Außenwelt.



**Entwickler:**
**Kaos Studios**
**Termin: Januar 2008**
**Cylink: T4Z**

## ANNO 1701 ADDON
## ENDLICH MIT NAME

Manche Geheimnisse werden auf ungewöhnliche Art und Weise gelüftet. Im Falle des offiziell immer noch namenlosen Addons zum Strategiespiel **Anno 1701** hat die Erweiterung von der USK eine Freigabe ab sechs Jahren erhalten. Titel des Addons auf der USK-Liste: **Fluch des Drachen**. Angesichts früherer Screenshots, die Gebäude im asiatischen Stil zeigen, kommt dieser Name nicht unerwartet.

**Termin: 3. Quartal 2007 | CyLink: D82**



# GEWINNSPIEL
## GRAFIKKARTEN ZU GEWINNEN!

Ubisoft, Sapphire und PC PowerPlay verlosen zwei Grafikkarten:

**1x SAPPHIRE Radeon X1950 XT 256MB PCI-Express**
**1x SAPPHIRE Radeon X1950 PRO 256MB PCI-Express**

Was Sie tun müssen, um eine zu gewinnen?
Einfach eine E-Mail mit Ihrer Postadresse an gewinnspiel@pcpowerplay.de schicken.

Einsendeschluss ist der 24. Juli 2007, der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinner werden direkt benachrichtigt.

**1x** SAPPHIRE Radeon X1950 XT 256MB PCI-Express




**1x** SAPPHIRE Radeon X1950 PRO 256MB PCI-Express

## LESER-CHARTS



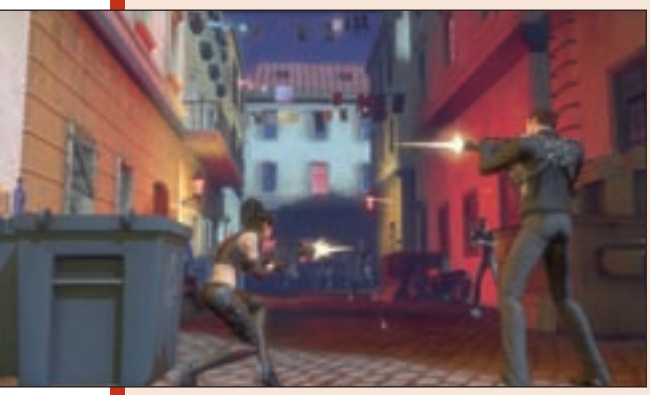
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | NEU | | Shadowrun |
| 2 | (3) | ▲ | GTA San Andreas |
| 3 | (7) | ▲ | Call of Duty 2 |
| 4 | (2) | ▼ | Max Payne 2 |
| 5 | (5) | – | Star Trek Armada 2 |
| 6 | (4) | ▼ | Battlefield 2 Deluxe |
| 7 | (6) | ▼ | Command & Conquer 3 |
| 8 | NEU | | Gothic 2 |
| 9 | NEU | | Fear |
| 10 | NEU | | Prey |

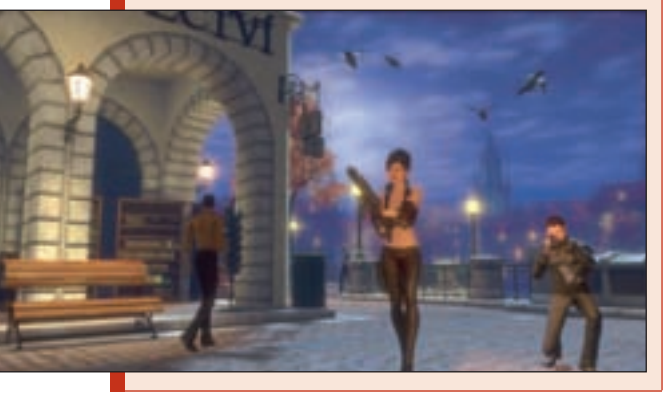
## THE AGENCY
## 24 ALS ONLINE-ROLLENSPIEL

Sony Online Entertainment bastelt an einem Online-Rollenspiel, das sich an der TV-Serie **24** und an den **James Bond**-Filmen orientiert. In **The Agency** wird es zwei Fraktionen geben: die Herrschaften von Unite und die Paragon-Recken. Während erstere mehr dem Schleichen angetan sind, gehen die Paragon bei ihren Aufträgen in Osteuropa und Las Vegas offensiver vor. Die Agenten-Abenteuer sollen bereits Ende 2007 starten.

**Entwickler: SOE | Termin: 4. Quartal 2007**

**CyLink: 3C3**





## JUICED 2 | RENNEN GEGEN NEED FOR SPEED

**Need for Speed Carbon** kam an die Qualität von **Most Wanted** nicht heran, die Serie schwächelt ein wenig. Dieses Zurückfallen will **Juiced 2** nutzen und das kommende **Need for Street Pro Street** angreifen (Vorschau auf Seite 24). Erste Bilder und Filmszenen zeigen, in welche Richtung **Juiced 2** geht: Streetracing ist angesagt. Statt nur in einer großen Stadt zu rasen, müssen Sie sich unter anderem in Tokio, Paris und den Alpen behaupten. **Juiced 2** schafft dabei sogar Arbeitsplätze – für Model-Mädels in knappen Klamotten, die sich bisher nur bei **Need for Speed** ins Wageninnere beugen durften.

Witzige Idee: Sie können Ihren Fahrstil als DNS speichern und an Freunde weitergeben. Die wiederum übertragen Ihre DNS auf einen PC-gesteuerten Ghost-Fahrer, der dann Ihren Fahrstil draufhat.

**Entwickler: Juice Games**

**Termin: 4. Quartal 2007**

**Cylink: OW8**









## AMERICAN MCGEE'S GRIMM | BACK TO THE ROOTS

Das Spiel ist ein Action-Adventure in Episodenform: In 24 Teilen rätseln Sie sich durch die American-McGee-Version bekannter Märchenszenen der Gebrüder Grimm und anderer Erzähler. Ihre Aufgabe: Den auf Political Correctness getrimmten aktuellen Varianten Marke Disney die alte Finsterkeit zurückzugeben – die Originalmärchen sind nämlich ganz schön düster.



Um Missionsziele wie »Mach die Frau zur Witwe« zu bewältigen, steht als Waffe eine Wortkanone zur Verfügung, mit der Wörter wie »Brenne« oder »Fliege« abgefeuert werden.

**American Mc Gee's Grimm** erscheint in Episodenform zunächst exklusiv über die US-Downloadseite GameTap.com – eine internationale Version ist noch nicht geplant.

**Entwickler: Spicy Horse**

**Termin: 1. Quartal 2008 | Cylink: 5C2**

## KURZ UND KNACKIG

### NEED FOR SPEED: PRO STREET AUF DER GC

Wollen Sie den neuen Titel der Need for Speed-Reihe schon mal antesten? Die EA Black Box-Entwickler versprechen, dass das Rennspiel auf der diesjährigen Games Convention spielbar sein wird.

### HALO 2 UND SHADOWRUN AUF XP?

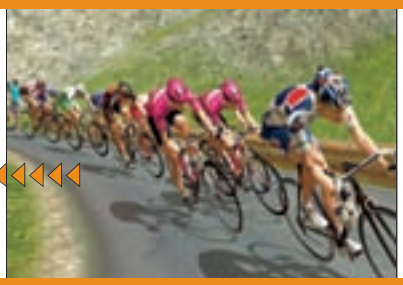
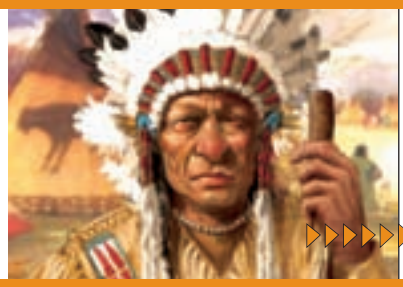
Falling Leaf Systems bietet Amazon-Vorbestellern von Halo 2 und Shadowrun ein Extra-Programm an, mit dem die Spiele auch unter dem Betriebssystem Windows XP laufen sollen. Die Software für die beiden Vista-exklusiven Spiele soll innerhalb der nächsten Monate fertiggestellt und ausgeliefert werden.

### HALF-LIFE 2: EPISODE 2 IM OKTOBER

Lange hat uns Gordon Freemans Erfinderstube Valve auf die Folter gespannt, nun soll's endlich sicher sein: Das nächste Addon zu Half-Life 2, sowie Team Fortress 2 und Protal sollen am 9. Oktober 2007 erscheinen.

# 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 25 | 26 | 27<br>HEUTE GIBT'S DIE NEUE AUSGABE DER PC POWERPLAY | 28<br>18:00 UHR<br>REDAKTIONS-SPRECHSTUNDE IM FORUM AUF CYNAMITE.DE! | 29<br>HARRY POTTER UND DER ORDEN DES PHÖNIX |  | |
| 02 JULI | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 |
| 09<br>RADSPORT MANAGER PRO 2007 |  | | 12 | 13 | 14 | 15<br> |
| 16 | 17 |  | | 20<br>TRANSFORMERS THE GAME<br>CIVILIZATION 4: BEYOND THE SWORD |  | |
| 23 |  | | 26 | 27<br>COMBAT MISSION: SHOCK FORCE | 28 | 29<br> |

| | | SPIEL | CYLINK* | GENRE | ENTWICKLER | TERMIN | POTENZIAL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | A VAMPYRE STORY | HTF | Adventure | Autumn Moon | 4. Quartal 2007 | – |
| | | ALAN WAKE | D65 | Actionspiel | Remedy | 2008 | – |
| | | ALONE IN THE DARK 5 | Y31 | Action-Adventure | Eden Games | November 2007 | – |
| | | ANNO 1701: FLUCH DES DRACHEN | D82 | Aufbau-Strategie (Addon) | Related Designs | 3. Quartal 2007 | – |
| | | ASSASSIN'S CREED | A48 | Actionspiel | Ubisoft Montreal | November 2007 | SEHR GUT |
| | ◐ | BATTLE OF BRITAIN | V88 | Flugsimulation | Maddox Games | November 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 | 3. Quartal 2007 | – |
| | ◐ | BROTHERS IN ARMS 3 | A45 | Taktik-Shooter | Gearbox | 4. Quartal 2007 | SEHR GUT |
| NEU | | CALL OF DUTY 4 | 5C6 | Taktik-Shooter | Infinity Ward | Herbst 2007 | – |
| | ◑ | CHRONICLES OF SPELLBORN | 5EQ | Online-Rollenspiel | Spellborn | 4. Quartal 2007 | GUT |
| | | CIV 4: BEYOND THE SWORD | K0K | Runden-Strategie (Addon) | Firaxis | 20. Juli 2007 | HERVORRAGEND |
| | | COMBAT MISSION: SHOCK FORCE | S4U | Taktikspiel | Paradox | 27. Juli 2007 | – |
| | ◑ | CRYSIS | 3X4 | Ego-Shooter | Crytek | 4. Quartal 2007 | HERVORRAGEND |
| | ◑ | DSA: DRAKENSANG | IK1 | Rollenspiel | Radon Labs | 1. Quartal 2008 | GUT |
| | ◑ | DIE SIEDLER 6 | 77E | Aufbau-Strategie | Blue Byte | September 2007 | HERVORRAGEND |
| | | 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 |
| | | ESCAPE FROM PARADISE CITY | 52V | Rollenspiel | Sirius Games | September 2007 | – |
| NEU | ◐ | EVERLIGHT | Q4S | Adventure | Silver Style Ent. | 31. August 2007 | GUT |
| | | EMPIRE EARTH 3 | 5IO | Strategiespiel | Mad Doc Software | Herbst 2007 | – |
| | ◐ | FIELD OPS | HL5 | Action-Taktik | Digital Reality | 30. August 2007 | SEHR GUT |
| | | FRONTLINES: FUEL OF WAR | T4Z | Ego-Shooter | KAOS Studios | Januar 2008 | – |
| | ◐ | GROTESQUE | 11E | Rollenspiel | Silent Dreams | 2008 | GUT |
| | | GUILD WARS: EYE OF NORTH | 0GM | Online-Rollenspiel (Addon) | Arenanet | 3. Quartal 2007 | – |
| | | HALF-LIFE 2: EPISODE 2 | T9H | Ego-Shooter (Addon) | Valve Software | 9. Oktober 2007 | – |
| | | HARRY POTTER U. D. O. DES PHÖNIX | V39 | Action-Adventure | EA UK | 28. Juni 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 | Herbst 2007 | SEHR GUT |
| | ◐ | LEGEND: HAND OF GOD | 8SD | Action-Rollenspiel | Master Creating | 28. September 2007 | – |
| NEU | | MEDAL OF HONOR: AIRBORNE | NHT | Ego-Shooter | EA LA | August 2007 | GUT |
| NEU | | MEDIEVAL 2: KINGDOMS | 7PP | Echtzeit-Strategie (Addon) | Creative Assembly | 30. September 2007 | SEHR GUT |
| | ◑ | MOTOGP 07 | 7WG | Rennspiel | Climax | August 2007 | SEHR GUT |
| NEU | | NEED FOR SPEED: PRO STREET | 8QQ | Rennspiel | EA Black Box | November 2007 | – |
| | ◑ | OBSCURE 2 | 622 | Action-Adventure | Hydravision | September 2007 | GUT |
| | ◐ | OVERCLOCKED | A32 | Adventure | House of Tales | 12. Oktober 2007 | SEHR GUT |
| NEU | ◑ | OVERSPEED | O7O | Rennspiel | Groove Games | August 2007 | SEHR GUT |
| | ◐ | PARABELLUM | 5Q5 | Multiplayer-Shooter | Acony | 4. Quartal 2007 | – |
| | ◑ | QUAKE WARS | 6JL | Multiplayer-Shooter | Splash Damage | 4. Quartal 2007 | SEHR GUT |
| | | RADSPORT MANAGER PRO 2007 | 7Q3 | Sportspiel | Cyanide | 9. Juli 2007 | – |
| | | REPROBATES | VOA | Adventure | Future Games | 1. September 2007 | – |
| | ◐ | SACRED 2 | V0E | Action-Rollenspiel | Ascaron | Oktober 2007 | SEHR GUT |
| NEU | | SIM CITY: SOCIETIES | 2C4 | Wirtschaftssimulation | Tilted Mill | November 2007 | – |
| | | SO BLONDE | KK6 | Adventure | Wizarbox | 2. November 2007 | – |
| | ◐ | SPLINTER CELL 5: CONVICTION | CC9 | Action-Adventure | Ubisoft | Dezember 2007 | SEHR GUT |
| | ◑ | SPORE | P89 | Strategiespiel | Maxis | 1. Quartal 2008 | SEHR GUT |
| | | STARCRAFT 2 | LGN | Strategiespiel | Blizzard | ca. 2008 | – |
| | ◑ | STRANGLEHOLD | Y8T | Actionspiel | Midway Studios | 30. September 2007 | SEHR GUT |
| | ◐ | TABULA RASA | 9E7 | Online-Rollenspiel | Destinations Games | 4. Quartal 2007 | SEHR GUT |
| | ◐ | TEAM FORTRESS 2 | UU2 | Taktik-Shooter | Valve Software | 9. Oktober 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 Ent. | September 2007 | SEHR GUT |

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

Legende: NEU Neuzugang | ◐ Angesehen | ◑ Angespielt



Keine Stadt ohne **Mauer**. Klasse: Anders als bei gängigen Echtzeit-Strategietiteln können wir dank einer Funktion die Mauern ordentlich an Berge anschließen.



Unsere Versicherung für harte Zeiten: Der **Steuereintreiber** schröpft nach unseren Wünschen die Geldbörsen hart arbeitender Siedler – für den Burgausbau.

# Die Siedler 6

Böse Zungen könnten behaupten, die Knubbel-Siedler werden jetzt zu Anno-Bürgern – schließlich haben die neuen Siedler jetzt auch Bedürfnisse, Klimazonen und Dorffeste. Was sie aber anders machen als ihre Anno-Vettern, lesen Sie hier: **Wir haben Aufstieg eines Königreiches ausführlich für Sie gespielt!**

AUF DVD TRAILER

AUF DVD EXKLUSIV VIDEO

IM HEFT EXKLUSIV BILDER

CYLINK CYNAMITE 77E Ihr **CyLink**-Code

## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Aufbau-Strategie |
| Entwickler | Blue Byte |
| Version | Pre-Beta |
| Termin | September 2007 |



Typisch **Frau**: Kaum wird zu Tanz, Gesang und Bier gerufen, stürmen sie schon in unsere Stadt und hängen sich an die hart arbeitenden Männer.



Ein Bauernhof kann mehrere Felder haben. Allerdings wird es mit der Zeit sinnvoll, das **Gebäude** aufzuwerten, damit mehr Bauern bei der Arbeit anpacken.

Fischer Franz ist stinkig. Nicht, weil sein Fisch nicht frisch ist. Schlimmer – er hat gar keinen! Der Winter macht den armen Kerl arbeitslos. Denn bei eisigen Temperaturen neigen Flüsse und Seen zum Zufrieren. Deswegen langweilt sich Franz. Steht Däumchen drehend vorm Fischerschuppen. »Ich könnte mal wieder saubermachen«, denkt er sich. Und macht sich auf den Weg zum Dorflagerhaus, um sich einen Besen zu holen. Kurz stoppt er bei der Kapelle und spendet dem Pfarrer ein paar Goldmünzen.

Beim Lagerhaus angekommen, wundert sich Franz. Es sind ja gar keine Besen da! Skandal! Wie soll er denn sein Sauberkeitsbedürfnis erfüllen?! Schnurstracks rennt er zum Marktplatz, die Siedler-Faust schon zum Protest geballt – da tauchen wie aus dem Nichts Girlanden und Bierfässer auf. Und noch besser: Weiber! Sofort vergisst Franz seinen Gram und kümmert sich um die hübsche Brünette, die ihn zum Tanz aufgefordert hat. Der Baron hat den Tag gerettet. Gerade so eben.

## Artenvielfalt

Der Baron sind wir. In Form eines Alter Ego, einem der sechs Helden der Siedler-Welt, herrschen wir über Franz und seine Freunde. Und wir wischen uns gerade erleichtert den Schweiß von der Stirn. Denn während Franz friert, hocken wir bei gefühlten 30 Grad Celsius in den Düsseldorfer Büros von Blue Byte und spielen ausgiebig die Pre-Beta-Version von **Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs**. Dabei lernen wir einige

## DAS INTERFACE




**1** Sofortige Übersicht: Hier sehen wir, wie viele Rohstoffe (Stein, Holz) wir haben. Noch wichtiger: Wir sehen, wie viele Gegenstände (Besen, Kleidung, Waffen) im **Lager** sind, die unsere Siedler glücklich machen.

**2** Ein sehr übersichtliches **Baumenü** verrät auf dem ersten Blick, in welchen Oberkategorien wir nach dem gewünschten Haus suchen sollen. Dank entschlacktem Wirtschaftskreislauf gibt's auch nicht mehr so viele Gebäude wie in den Vorgängern.

**3** Wir können jeden Siedler anklicken und erfahren so von ihren **Bedürfnissen**. Diesem verlangt nach einer guten Mahlzeit, deswegen steht er protestierend am Marktbrunnen.

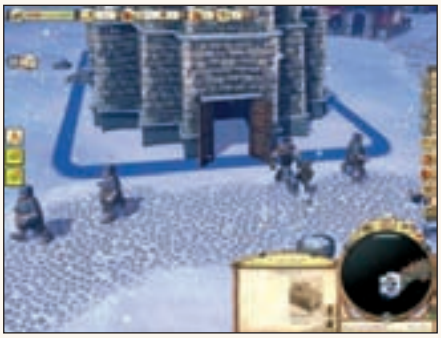
Landstriche des zerfallenen Königreichs Altdario kennen. Denn als Hauptaufgabe sollen wir das Reich im fertigen Spiel wiedervereinen. Da kann ein wenig vorab spicken nicht schaden.

Was wir sehen, stimmt uns hocherfreut. Der neueste Teil der bekannten und beliebten Aufbau-Strategiereihe sieht lebendig und detailreich aus. Um einen Tümpel hüpfen Hasen und Frösche, daneben suhlen sich Wildschweine im Dreck und fühlen sich sauwohl. Im Osten hingegen sehen wir hinter einer langen Mauer eine beeindruckende Stadt, in der unzählige Siedler wuseln, um ihren Jobs nachzugehen. Um sich zum Beispiel Futter vom Schlachter zu holen. Oder ihrem Landherrn mal ordentlich die Meinung zu geigen.

### Ich will, ich will, ich will

In **Aufstieg eines Königreichs** sind die Siedler die Protagonisten. Die haben jetzt Bedürfnisse wie Sauberkeit und Kultur. Glücklicherweise überrennen sie uns aber nicht gleich mit ihren zahllosen Wünschen. Ähnlich wie in **Anno 1701** müssen wir erstmal ein kleines Dörfchen aus

## ÜBERLEBEN IM WINTER



Im Winter treibt's die Menschen in die **Kirche**. So füllt sich unsere Staatskasse schnell, denn der Priester geht mit dem Klingelbeutel herum.



Der Jäger muss im Winter nicht um seinen Job fürchten; jagen kann er immer. Nur Wölfe machen ihm die Beute streitig.



Der **Fischer** hingegen kann sich schon einmal auf eine baldige Arbeitslosigkeit einstellen. Denn mit den ersten Minusgraden kommt auch das Eis.



Auch unsere **Burg** erweitern wir ständig. Mit dem Titel Baron können wir Feste schmeißen und so für gute Stimmung unter unseren Arbeitern sorgen.



Winterwunderland: Auf der Minikarte werden uns jederzeit praktischerweise die **Ressourcen** eines jeden Landstrichs angezeigt.

dem Boden stampfen. Nützlich dazu sind Stein und Holz – die beiden Ressourcen, aus denen wir in **Die Siedler 6** schöpfen.

Mit ein paar Klicks errichten wir dank übersichtlichem Baumenü schnell Steinmetz und Holzfällerhütte. Das ist schon ein guter Start in die Baumeisterkarriere. Denn Entwickler Blue Byte hat die Wirtschaftskreisläufe entschlackt, meist gibt's nur zwei Stationen bis zum fertigen Endprodukt. Im Falle von Brettern ist's sogar nur eine, der Holzfäller nämlich.

## Kilometergeld

Weiter geht's: Nah an den Marktplatz setzen wir Werkstätten wie Schlachter und Bäcker. Damit sie nah am Lagerhaus sind. Denn die Siedler holen sich ihr Futter und ihre Kleidung, aber auch die Rohstoffe zur Weiterverarbeitung selbst aus dem Lagerhaus. Und wohnen auch in dem Betrieb, in dem sie arbeiten. So wird Platz gespart. So werden die Städte aber auch nie so riesig, wie zum Beispiel in **Caesar 4**-Gefilden.

Die kurzen Wege haben einen Zweck: Je schneller ein hungriger Siedler seine Schinkenkeule nach Hause schleppt, desto schneller kann er sich wieder für uns abrackern. Bedürfnisse halten also auf. Da kommt's darauf an, Zeit zu sparen. Nicht nur mit Wegen, die wir verlegen. Sondern auch mit einem flotten Transport von Rohstoffen.

Um das zu ermöglichen, können wir die Hütten unserer fleißigen Arbeiter aufwerten; insgesamt um drei Stufen. Pro Stufe bekommt jeder Betrieb einen schuftenden Siedler dazu. Und außerdem transportieren sie ihre Materialien und ihre Waren schneller. Denn ein Holzfäller auf Stufe eins trägt sein Holz auf dem Rücken durch die Gegend. Ein Holzfäller der zweiten Stufe hingegen zieht seine Bretter schon auf einem Handkarren zum Lagerhaus.

## Nobel hausen

Wir werten auch unser Schlösschen auf – für ein gewisses Entgelt, versteht sich. Die nötigen Steine bauen wir ab, die geforderten Goldmünzen leiert der Steuereintreiber für uns aus dem Geldsäckel der Siedler. Wie viele Münzen das sind, können wir selbst bestimmen. Erst auf der letzten Stufe pflanzt sich der Wunsch nach Reichtum in die Köpfe unserer Siedler. Bis dahin können wir schon einiges an Steuern verlangen.

Wenn wir nun auch noch eine bestimmte Ware produziert haben, für die erste Stufe zum Beispiel warme Klamotten, dann können wir unsere Burg aufwerten. Von da an schimpfen wir uns Major. Und unsere Bürger haben das Bedürfnis nach Kleidung dazugewonnen. So steuern wir den Aufstieg unserer Siedler; vom Bauerntölpel zum verwöhnten Stadtbewohner.

## Gevatter Frost

Neben dem Management der Bürgerbedürfnisse wartet eine zweite Herausforderung auf uns: Zu den vier Jahreszeiten in **Die Siedler 6** kommen noch vier Klimazonen. Denn eine Stadt unter minimal veränderten Voraussetzungen zu bauen, wie etwa in **Die Römer**, das kann jeder. Doch im hohen Norden oder in Afrika zu siedeln, das ist schon eine Herausforderung. Zumal die Winter in Nordeuropa auch noch ein Stück länger sind als in unseren Breiten. Da passiert es, dass unser eingangs erwähnter Fischer



Da steht er, der Fischer, und weiß nichts mit sich anzufangen. Haben wir keine **Vorräte**, wird die Nahrung knapp. Auch auf Feldern wächst nichts.



Problemlösung: Eine Herde **Rentiere**. Die finden wir im angrenzenden Gebiet. Um das Fleisch einzusammeln, schicken wir unseren Helden los ...



... der in fremden Landen einen **Außenposten** errichtet. Kurz darauf steht unsere Jagdhütte, die Mahlzeiten unserer Bevölkerung sind gesichert.



Wir wuseln nicht allein über die großen Karten der Siedler-Kampagne: Die lieben Nachbarn sammeln auch Ressourcen, handeln mit uns – oder entführen unsere Lebensmitteltransporte, zetteln Kriege an. Handel findet übrigens nur über Land statt.

## WAS UNTERSCHEIDET DIE SIEDLER VON ANNO?

Nach der Ankündigung, dass die Siedler Bedürfnisse haben und der Stadtbau im Vordergrund steht, fiel sofort die Ähnlichkeit zu Anno 1701 auf. Hier lesen Sie, was die Titel unterscheidet.

### ANNO 1701



- Die Bürger erreichen über die Aufwertung der Wohnhäuser einen neuen **Status**, so werden Wünsche freigeschaltet.
- Gibt's Kämpfe, dann finden die oft auf **offener See** statt, der Landkampf ist im Vergleich zu den Vorgängern abgespeckt.
- Klimazonen wirken sich auf die Produktion aus, **Naturkatastrophen** bringen das Bürgerleben durcheinander.

### DIE SIEDLER 6



- Die Aufwertung der Gebäude bringt den Siedlern sichtbare **Vorteile**, sie tragen mehr Waren und sind schneller unterwegs.
- **Belagerungstürme** eröffnen eine neue Möglichkeit, Scharmützel mit den Nachbarn zu klären. Landtransporte lassen sich abfangen.
- **Jahreszeiten** beeinflussen das Siedler-Leben sehr, im Winter frieren zum Beispiel Flüsse zu und öffnen so neue Wege.

Franz mehrere Monate Trübsal bläst, denn es gibt für ihn nichts zu tun – die Flüsse sind vereist. Und der Bauer hockt neben seinen nicht bestellbaren Feldern. Da sollten Vorräte angelegt werden.

### Trickkiste

So ein scharfer Winter eröffnet aber auch praktische Möglichkeiten. Wenn wir unsere Stadt auf einer Halbinsel bauen, dann traben wir im Winter mit unserem Helden locker übers Eis, statt einen langen Umweg über die Furt in Kauf nehmen zu müssen. Andererseits können uns auch die Truppen feindlich gesinnter Nachbarn in den Rücken fallen – nicht nur mit normalen Bogenschützen und Schwertträgern. Sondern auch mit riesigen Belagerungstürmen.

### Der Streit um den Knallerbsenstrauch

Nachbarn können grausam sein: Mit dem einen handeln wir friedlich, die anderen entfüh-

## WAS HÄNSCHEN NOCH TRÄGT, ZIEHT HANS HINTER SICH HER: DIE GEBÄUDEAUFWERTUNG



Auf der niedrigsten Stufe schleppen unsere Arbeiter ihre Waren noch mühsam auf dem **Rücken** zum Lagerhaus. Anstrengend und lahm.



Eine Stufe höher sieht's schon besser aus: Jetzt teilen sich nicht nur zwei Jäger die Arbeit – beide haben schicke **Handkarren** und sind schneller.



Die Häuser lassen sich drei Mal aufwerten, ohne dass die Bedürfnisse der Bewohner beeinflusst werden. Die steigen erst mit unserer **Karriere**.

ren unsere Transporte und fallen in unser Land ein. Na sowas! Uns droht ein afrikanischer Mitsiedler mit Kloppe, weil wir mehr als fünf Landstriche besetzt haben. Aber vor allem in Afrika ist das nötig. Denn hier fehlt nicht nur fruchtbares Ackerland, sondern auch an anderen Lebensmittelquellen. Da in den Nachbarregionen aber ein paar Antilopen weiden, wie wir unschwer auf der Minikarte erkennen, schicken wir ohne große Hintergedanken unseren Helden dorthin. Um einen Außenposten zu errichten, und so unseren Besitz zu erweitern. Erst dann können wir eine Jagdhütte bauen.

Unser Nachbar mag das nicht – und macht mobil. Mir nichts, dir nichts steht er mit einigen Trupps vor unserem Tor. Und mit haushohen Belagerungstürmen. Ein Blick in unser Lagerhaus verrät: Einen Stellungskrieg können wir nicht gewinnen. Denn unser Gegner würde alle Transporte von der Jagdhütte aufhalten. Also machen wir Nägel mit Köpfen und starten einen Ausfall. Einen sehr erfolgreichen sogar! Unsere Feinde fliehen Hals über Kopf und lassen ihre Belagerungstürme zurück. Denn die sind tierisch langsam; zu langsam für eine Flucht. Klasse, denn wir übernehmen jetzt die Bauten und setzen sie selbst ein.

### Verliebt, verlobt ...

Zum ersten Mal seit Siedler-Gedenken wird die männliche Produktionsgesellschaft ordentlich aufgemischt – von Frauen, die wir mit Festen anlocken. Das hat Vor- und Nachteile. Bleiben Frauen in der Stadt, dann wollen sie auch essen. Dafür übernehmen sie Aufgaben der männlichen Partner; halten zum Beispiel die Bude sauber. Der hart arbeitende Siedler hat so mehr Zeit zum Arbeiten. Unser Glück! Zusätzlich besuchen Künstler und fahrende Händler die Stadt, um für Unterhaltung zu sorgen.

Eine erste Information zum Mehrspieler-Part haben wir auch: Bis zu vier Spieler siedeln um die Wette. Das freut auch Franz, den Fischer: Dann ist wieder viel los im Siedler-Land!

**Susanne Braun**



Frauentausch: Zum ersten Mal gibt's im Siedler-Universum echte **Weibsbilder**, die den Männern helfen.

## FAZIT
## SUSANNE BRAUN



Ich habe keine Minute spielen müssen, um zu wissen, dass Die Siedler 6 genau mein Ding ist. Ich bin kein großer Fan von langen Produktionsketten, deswegen gefallen mir die kurzen Wege, die die Siedler gehen, ziemlich gut. Auch wenn die Wuseligkeit auf dem Marktplatz anfangs darunter leidet, dass keine Träger die Waren schleppen. Der Zuguck-Motivation tut das keinen Abbruch.

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- sehr hübsche und detaillierte Landschaften
- verschiedene Klimazonen und Jahreszeiten
- übersichtlicher als Anno 1701
- trotz weniger Gewusel gibt's viel zu sehen

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

**Die Siedler 2: Die nächste Generation**
(09/2006: **84**)

**Die Siedler 5: Erbe der Könige**
(12/2004: **81**)

**POTENZIAL** HERVORRAGEND



Die Karrosserie weist schon unübersehbare Kampfspuren auf. **Kaltverformung** von Blech gehört zum Rennalltag. Auf der Rennstrecke ist sich jeder selbst der Nächste.

# Need for Speed Pro Street

CYLINK
CYNAMITE
8QQ
Ihr CyLink-Code

Autofahrer mit Hut atmen auf! Wenn es nach Need for Speed Pro Street geht, gehören **illegale Straßenrennen** bei Nacht schon bald der Vergangenheit an.

Die **Need for Speed**-Reihe hat schon etliche Hochs und Tiefs erlebt und überlebt. Speziell mit dem letzten Ableger namens **Carbon** war die Fangemeinde trotz guter Ansätze nie wirklich zufrieden. Das lag vor allem daran, dass das Spiel eine Kreuzung zwischen **Underground** und **Most Wanted** ist. Ein Bastard sozusagen. Neu waren im Prinzip nur die Canyon-Rennen und das Autosculpt-Feature, das dem Spieler neue Freiheiten beim Gestalten von Tuningteilen brachte. Für EA war die Kritik Grund genug, das Spielkonzept zu erneuern. Nur der Umfang der Umgestaltung war fraglich.

## Von der Seitenstraße auf die Rennstrecke

Zum einen soll sich der neue Teil in eine andere Richtung bewegen, zum anderen will man die Fans der Streetracing-Szene nicht vor den Kopf stoßen. Ein schwieriger Spagat. Bei EA beschloss man trotzdem einen grundlegenden Wechsel. Die Rennen finden deshalb bei **Pro Street** nicht mehr nachts auf öffentlichen Straßen statt, sondern tagsüber auf abgesperrten Rennstrecken. Dieser Trend zeichnet sich übrigens auch bei echten Streetracern verstärkt ab. Da werden neuerdings kurzerhand ganze Rennkurse gemietet und heiße Duelle im Kreise gleichgesinnter Privatrennfahrer ausgetragen.

Die Rennwochenenden bei **Need for Speed Pro Street** setzen sich aus mehreren Events zusammen, die wir großteils aus den Vorgängern kennen. Rundenrennen, Dragrennen, Drifts und Speed Challenge werden nacheinander ausgetragen, der Gewinner darf sich

## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Rennspiel |
| Entwickler | EA Canada |
| Version | Präsentation |
| Termin | 4. Quartal 2007 |



## DER VIRTUELLE WINDKANAL

Der virtuelle Windkanal ist das neue Highlight-Gimmick bei Need for Speed Pro Street. Anhand der Verwirbelungen soll der Spieler den Wirkungsgrad verschiedener Karosserie-Parts (Spoiler, Schürzen) ausmachen. Ein Ampelsystem soll selbst Fahrschülern den Durchblick bringen und nebenbei den Einstieg in die Materie erleichtern.



**Beschleunigung ist alles** beim Drag-Racing. Die Speed Challenge erfordert hingegen ein hohes Endtempo.



Hubraum ist durch nichts zu ersetzen ... Außer durch **noch mehr Hubraum**! Tuning ist entscheidend.



Gib Gummi! **Der Rauch** sieht wirklich beeindruckend aus. Hauptsache, Pro Street spielt sich auch gut.

»Speed King« nennen. Um ganz oben zu stehen, muss das Wagen-Setup stimmen. Mehr Beschleunigung für das Dragrennen oder höhere Endgeschwindigkeit für die Speed Challenge? Mehr Anpressdruck für schnellere Rundenzeiten oder weniger Bodenhaftung für längere und leichtere Drifts?

## Ferris macht blau ...

Blaupausen diverser, modellabhängiger Setups können wir nicht nur immer wieder mit dem passenden Schlitten verwenden, sondern auch übers Internet weitergeben. So kann man sich einen Namen als talentierter Tuner machen. Insgesamt 26 Hersteller aus aller Welt werden bei **Pro Street** das größte automobile Aufgebot der **Need for Speed**-Historie stellen. Nicht nur japanische Reisschüsseln wie Honda, Nissan oder Mazda dürfen Sie über die Piste jagen. Mit Audi, BMW, Mercedes, Porsche und VW werden voraussichtlich auch einige deutsche Autobauer vertreten sein.

Das Tuning wird im Gegensatz zu den Vorgängern wesentlich umfangreicher ausfallen. Von über 90 Tuning-Optionen und stattlichen 1.000 Zubehörteilen ist die Rede. Diese liegen von Beginn an bei den Händlern bereit, sind aber zu Beginn teils unerschwinglich teuer. Bonusteile wiederum findet man nicht beim Dealer im Regal. Diese winken nur nach dem Gewinn spezieller Veranstaltungen. Momentan sind 14 Strecken bestätigt, darunter auch der Infineon Raceway in San Francisco.

## Fahrgefühle

Die ersten Runden auf der Piste fördern eine weitere drastische Veränderung zu Tage. Das Fahrverhalten ist weit von dem Arcade-Feeling vergangener **Need for Speed**-Zeiten entfernt. Wir registrieren die Widerstände bei Lenkbewegungen, speziell in scharfen Kurven. Vor Kurven müssen wir nun viel zeitiger bremsen und aufmerksamer einlenken. Wenn wir zu früh mit Vollgas aus der Kurve beschleunigen, bricht uns schon das Heck aus. Der Simulationsanteil ist also enorm gestiegen. Von 0 auf 100 sozusagen.

So ein wegrutschendes Wagenheck führt auch schnell zu wegfliegenden Blechen. Das Schadensmodell ist nämlich ebenfalls drastisch überarbeitet worden. Ein Aufprall in die Bande, und der rechte Kotflügel des Mazda RX-7 wird erst verbeult, dann verlieren wir ihn sogar. Im fertigen Spiel soll sich der Verlust eines Heckspoilers dann auch extrem auf das Fahrverhalten auswirken: Weniger Anpressdruck resultiert in gefährlich geringer Bodenhaftung.

**Sascha Adermann**



Lass rauchen, Dicker! Der Mazda RX-7 zieht dem Audi A4 **mit einer gewaltigen Qualmwolke** davon.

## FAZIT SASCHA ADERMANN



Also mir gefällt die Richtung, die EA mit Need for Speed Pro Street einschlägt, speziell wegen der realistischen Fahrphysik. Das umfangreiche Tuning inklusive Windkanal ist ebenfalls eine tolle Idee. Schade aber, dass das Autosculpt-Feature des Vorgängers wohl nicht mehr dabei ist. Eigene Spoiler, Felgen und Co. zu gestalten hat mir schon gefallen.

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- viel versprechende Änderungen am Fahrverhalten
- größter Fuhrpark der NfS-Geschichte
- offenbar keine Verfolgungsjagden
- keine frei erkundbare Stadt

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Need for Speed Carbon
(12/2006: **76**)

Need for Speed Most Wanted
(12/2005: **88**)

**POTENZIAL** **SEHR GUT**



Zwar gehört die Grafik-Engine nicht zu den absoluten Highlights, setzt den Zweiten Weltkrieg insbesondere dank schöner **Lichteffekte** aber gekonnt in Szene.



Schwer bewaffneten Kriegsgeräten wie dieser Metallwanne rücken wir am besten mit stationären **Geschützen** auf den Leib – das ist auf Dauer gesünder.

CYLINK
CYNAMITE
NHD
Ihr CyLink-Code

# Medal of Honor Airborne

Schluss mit linearen Level-Schläuchen und explosiven Fässern: **Nach dem unsäglichen Pazifik-Einsatz krempelt EA den Kriegs-Shooter um** – und könnte am Ende siegreich das Schlachtfeld verlassen.

Klopfklopf. Herein? Ach, du bist es, Zweiter Weltkrieg! Wie geht es dir? Ich habe dich schon erwartet, schließlich gibt's ein neues **Medal of Honor**! Nimm Platz und lass uns über alte Zeiten plaudern. Wir haben doch so viel gemeinsam durchgemacht, kennen uns in- und auswendig. In Dutzenden Ego-Shootern hast du mich begleitet, bis ich dich nicht mehr sehen konnte. Trotzdem versuchst du es immer wieder, sicherer als das Amen in der Kirche. Was sagst du? Diesmal soll alles anders sein? Du hast aus deinen Fehlern gelernt? Glaub ich dir nicht, du hinterlistige Nervensäge, zu oft hast du mich enttäuscht: Beweise auf den Tisch!

## Alles Gute kommt von oben

**Medal of Honor** ist das Paradebeispiel einer heruntergewirtschafteten Spielereihe. Während der erste Teil für offene Münder und klopfende Ego-Shooter-Herzen sorgte, war insbesondere der letzte PC-Abstecher **Pacific Assault** ein erzkonservatives, lineares Umherstapfen in derart schlauchförmigen Levels, dass man meinte, man würde sich durch eine Autowaschanlage kämpfen. Spielerische Freiheit? Pustekuchen! Improvisation? Höchstens beim Versuch, wach zu bleiben. **Call of Duty** oder **Brothers in Arms** (Vorschau des dritten Teils auf den folgenden Seiten) machten es deutlich besser.

In **Airborne** soll das alles nur noch ein böser Traum sein: Jeder Einsatz beginnt hier aus luftiger Höhe. Während wir langsam per Fallschirm hinab zum Kriegsschauplatz segeln, verschaffen wir uns zunächst einen Überblick über die Lage. Wir entscheiden nämlich selbst, an welcher Stelle im Level wir landen wollen (siehe Bild rechts oben). Lieber im kleinen Wäldchen, und dann langsam heranpirschen? Oder auf der Balustrade, ein guter Ort, um umherstreifende Nazis von oben mit einem explosiven Geschenk zu bedenken. Oder vielleicht mitten im Lager, die Schergen überraschen?

## Medal of Improvisation

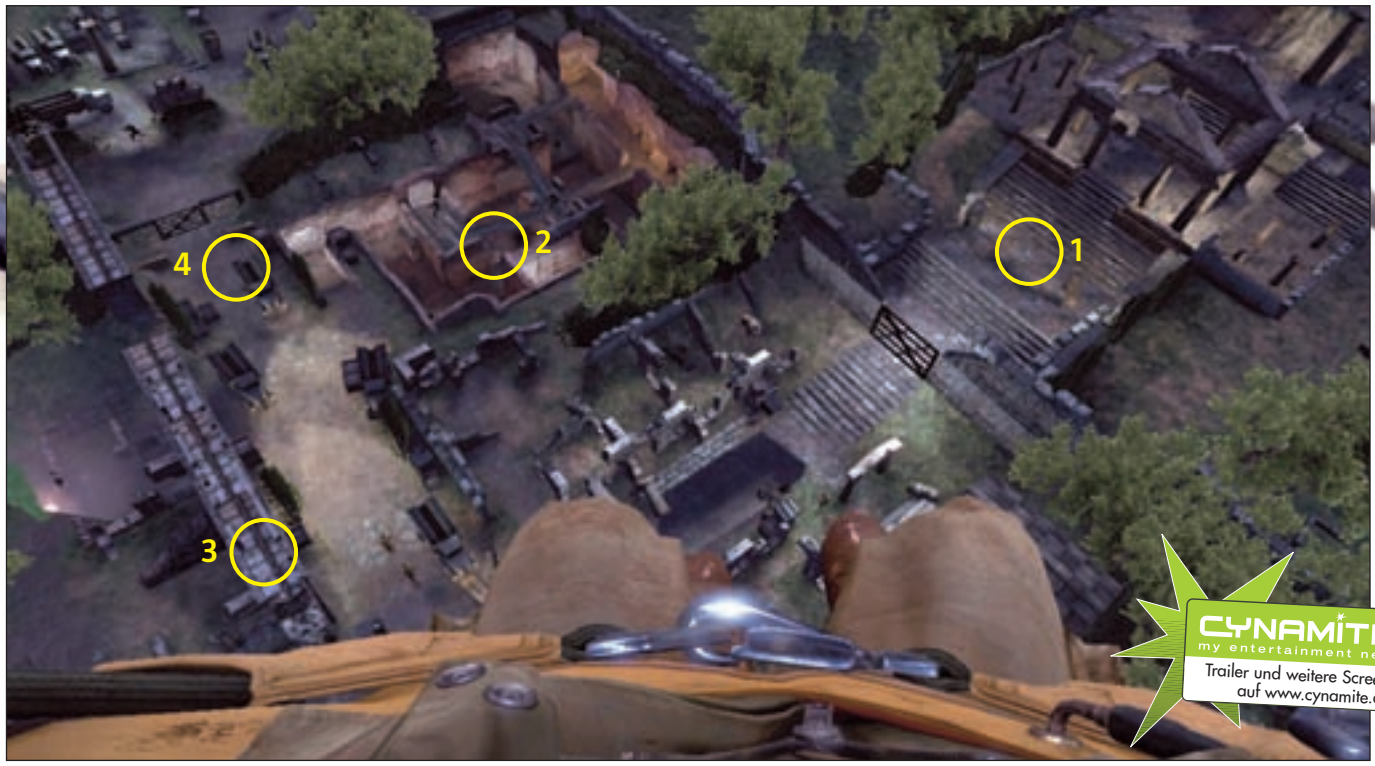
Auch mit (un-)sicherem Boden unter den Füßen müssen wir neuerdings ständig kleine Entschei-



Zurück im alten **Europa**: Wir spielen historische Einsätze in Deutschland, Italien, Frankreich und Holland.

## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Ego-Shooter |
| Entwickler | Electronic Arts |
| Version | Präsentation |
| Termin | August 2007 |




**Landemanöver**: (1) ist ein guter Punkt, da keine Gegner in Sichtweite sind. Außerdem geben uns die Säulen Deckung. (2) Hier wird es schon gefährlicher: Wir müssen sofort einen MG-Schützen ausschalten, haben dann aber eine gute Übersicht. (3) Die Mauer ist ein idealer Ort, um von oben nichts ahnende Feinde zu traktieren. (4) Das Haupttor: Hier landen nur Lebensmüde.

dungen fällen. Per Radar erspähen wir Freund und Feind. Während die Nazis durch die Gassen hetzen, verfolgt von unseren Kameraden, bleiben uns nur wenige Sekunden: Sollen wir mitstürmen? Oder über den kleinen Balkon rauf aufs Dach, und die fliehenden Feinde auf der anderen Seite abfangen? Und beim Grübeln sollten wir freilich niemals unser Missionsziel (Beispiel: »Sprengen Sie vier Luftgeschütze«) außer Acht lassen, dafür sind wir ja eigentlich hier.

Daran hindern wollen uns zahlreiche Pixel-Nazis, die nicht dumm sind. Sie bilden stets frische Verteidigungslinien, was immer wieder für minutenlange Kugelgefechte sorgt.Über ein Stufensystem bekommen wir Extras spendiert, beispielsweise eine besser ausgestattete Waffe.

## Flugkunst

Sobald wir das das Zeitliche segnen, geht's übrigens nicht beim letzten Spielstand oder Checkpoint weiter: Wir starten erneut aus der Luft. Der Clou an der Sache: Die Situation am Boden bleibt unverändert. So können wir etwa eine einst unpassierbare Verteidigungslinie gekonnt umschiffen, und die Feinde von hinten überrumpeln. Strategisches Denken ist gefragt – ein Novum für **Medal of Honor**.

**Simon Fistrich**



So **nah** sollten wir den Feinden lieber nicht kommen: Bei Airborne führt überlegtes Vorgehen zum Ziel.

## FAZIT
## SIMON FISTRICH



Die spielerische Neuausrichtung könnte dem müden Genre neues Leben einhauchen. Fraglich ist nur, ob das Level-Design geschickt genug ist – was nützen mir unterschiedliche Möglichkeiten, wenn am Ende doch wieder nur der offensichtliche Weg zum Ziel führt? Zudem befürchte ich, dass der von mir so geliebte Story-Bombast bei allzu nicht-linearen Levels zu kurz kommen könnte.

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- frische strategische Elemente
- nicht-lineare Levels ...
- ... die sich als Augenwischerei entpuppen könnten
- altbackenes Szenario

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

**Command & Conquer 3**
(04/2007: **90**)

**Medal of Honor: Pacific Assault**
(12/2004: **78**)

**POTENZIAL** **GUT**



Nettes Detail: Unser Bazooka-Schütze hat seine Waffe **»Stella«** getauft. Allerdings ist seine Braut nicht zimperlich – und fegt einen MG-Schützen aus der Kirche.

# Brothers in Arms Hell's Highway

CYLINK CYNAMITE A45 Ihr CyLink-Code
AUF DVD TRAILER

**Zwischen Call of Duty und Medal of Honor war Brothers in Arms immer der kleine Stiefbruder.** Das soll sich natürlich ändern!



Ex-Colonel **John Antal** rückt immer an, wenn irgendwo irgendein Brothers in Arms gezeigt wird. Dann marschiert er umher und schreit »HULA!«

## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Ego-Shooter |
| Entwickler | Gearbox |
| Version | Präsentation |
| Termin | 4. Quartal 2007 |

Ein Ex-Offizier hat es leicht, nach dem Ende seiner Laufbahn wieder als Zivilist zu arbeiten. Gleich drei Wege stehen ihm offen! Weg eins: Er gründet eine Sicherheitsfirma. Langweilig. Das machen ja alle. Weg zwei: Der Ex-Soldat wird Majordomus auf Hawaii, passt auf das Anwesen von Robin Masters auf, füttert die Riesendobermänner Zeus und Apollo und nervt alle mit Kriegsgeschichten. Schon besser – allerdings wohnt da auch dieser chaotische Privatschnüffler mit dem Riesenschnauzer. Und will immer den Ferrari haben. Blöd.

Dann lieber Weg drei: Der Ex-Offizier heuert als militärischer Berater bei Gearbox an. Das ist toll! Da kann er Journalisten anbrüllen (»HULA!«) und ihnen Tipps für den Weg zur Arbeit geben: »Wenn ihr unter Feuer steht, niemals hinter einem Gartenzaun Deckung nehmen!«

## Ein Mann sieht Rot

Ex-Colonel John Antal marschiert nach 30 Jahren US-Armee auf Weg drei. Stets taucht er da auf, wo **Brothers in Arms 3** gezeigt wird. Zum Beispiel in Paris, auf den Ubi Days. Hier schreit er die versammelte Fachpresse aus Europa an: »ALWAYS ATTACK!« Fast hätten wir die Hacken zusammengeschlagen.

Trotz seiner hurrapatriotischen Art kann der ehemalige Oberst eins echt gut: präsentieren. Während Gearbox-Chef Randy Pitchford seinen GI durch Holland scheucht, kommentiert John Antal fachmännisch das Geschehen. Wir sehen, wie wichtig eine ordentliche Deckung ist, um das Kriegsende unversehrt zu erleben. Randy lässt sein Alter Ego hinter einer Steinmauer niederkauern. Der Himmel ist postkartenblau. Doch kaum lugt der Soldat hervor, färbt sich der Himmel orange. Dann ein Sprung über die Mauer, die Kamera kippt und hüpft mit, was sehr dynamisch wirkt. Plötzlich taucht ein Trupp deutscher Soldaten vor uns auf, wirft sich hinter Sandsäcke, eröffnet das Feuer. Wir sind ohne Deckung, der Himmel ist plötzlich knallrot. Gefahr!



Zwischensequenz: So rötlich färbt sich der **Himmel** sonst nur, wenn Sie unter Feuer stehen und keine Deckung haben. Die Bilder sind von der Xbox 360.



Typische Situation: Unser **Waffenbruder** gibt Feuerschutz, wir bereiten uns auf den Sprung vor. In einigen Einsätzen sind wir aber auch ganz allein unterwegs.

## We're on the Road to Nowhere

**Brothers in Arms 3** erzählt die Geschichte vom »Hell's Highway«, der Straße zwischen Eindhoven, Veghel und Grave. Auf der Strecke kam es im Rahmen der Operation »Market Garden« zu heftigen Gefechten, als die 101. US-Luftlandedivison immer wieder von deutschen Verbänden angegriffen wurde, die das Vorrücken der Amerikaner nach Nimwegen und Arnheim verhindern sollten.



Wir sind natürlich mittendrin in diesen Kämpfen. Als Gruppenführer haben wir meistens ein paar Kameraden unter unserem Kommando. John Antal drückt ein wenig auf die Klischee-Tube: »Ein guter Vorgesetzter liebt seine Männer!« Einige anwesende Chefredakteure beschließen ergriffen, gleich nach ihrer Rückkehr aus Paris allen Kollegen ein Eis zu kaufen.

## Flankierende Waffenbrüder

Was in den beiden Vorgängern schon wichtig war, wird in **Hell's Highway** überlebenswichtig: flankierende Angriffe, den Feind umgehen, Feuerschutz geben. Unsere Männer sind kein Kanonenfutter, sondern hoch spezialisiert. Etwa unser Bazooka-Schütze, der mit seiner »Stella« einen Kirchturm zerlegt – mitsamt dem MG-Nest, dessen Feuer wir zuvor auf uns gezogen haben, um es von Stella abzulenken.

In den ersten beiden **Brothers in Arms** waren solche Teamwork-Stellen noch arg offensichtlich platziert: »Ah, ein Lkw-Wrack, dahinter lauern bestimmt die Deutschen, wir schicken lieber ein paar Jungs außen rum ...«

Jetzt sieht's anders aus (sofern sich das anhand der Präsentation beurteilen lässt): Statt wie ein typischer Level-Schlauch à la **Medal of Honor** wirkt das halbzerstörte holländische Dorf richtig echt. Wir stürmen nicht einfach vor. Nein, wir müssen das Team geschickt einsetzen. Den Gegner niederhalten lassen und selber seitlich angreifen. Oder selber Feuerschutz geben und die Jungs vorrücken lassen.

In einigen Missionen sind wir allerdings ganz allein, müssen uns etwa zimmer- und stockwerkweise durch ein halbzerschossenes Haus kämpfen, erst nach und nach sammeln wir unsere Gruppenmitglieder ein. Spannend: Wir stoßen nicht auf tumbe Gegnermassen, sondern auf einzelne, manchmal paarweise agierende Feinde, die ebenfalls geschickt vorgehen, sich etwa gegenseitig sichern. Als ob der gute Ex-Colonel auch den KI-Vorgesetzten eingebläut hat, ihre Männer zu lieben ...

**Martin Deppe**



Manche Ereignisse wie dieser **Granateinschlag** laufen in Zeitlupe ab – auch mal mitten im Gefecht.

## FAZIT
## MARTIN DEPPE



Brothers in Arms 3 dürfte endgültig nicht mehr der kleine Stiefbruder zwischen Call of Duty und Medal of Honor sein. Denn die Atmosphäre ist jetzt schon sehr packend, weil statt Massenschießereien geschicktes Vorgehen gefragt ist. Entscheidend über Sieg oder Niederlage des Spiels wird vor allem die KI der eigenen Leute: Wenn die über sich selber stolpern, hilft die beste Taktik nichts. Aber das weiß der Ex-Colonel bestimmt auch!

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

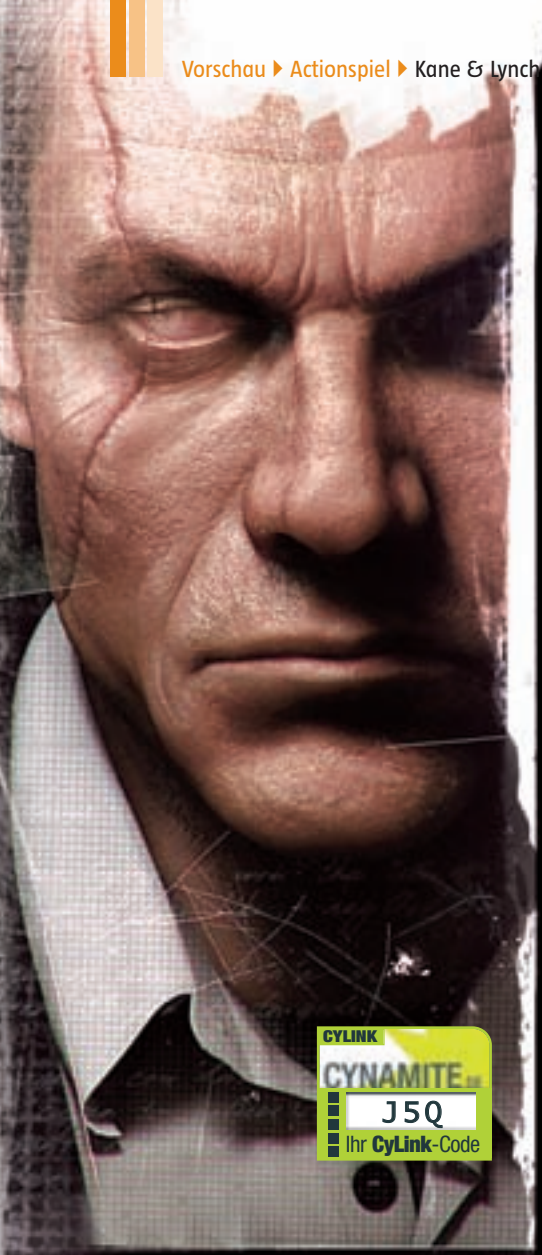
- starke, kunterbunte Grafik (zumindest auf der Xbox 360)
- bombastische Soundkulisse
- KI-Kameraden agieren offensichtlich geschickt und selbstständig
- die Landschaften wirken realistischer, nicht mehr so schlauchig

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

**Brothers in Arms 2**
(11/2005: **83**)

**Half-Life: Opposing Force**
(erschienen 1999)

**POTENZIAL** SEHR GUT






»Hab ich mich unklar ausgedrückt?« Mit **Kane (rechts) und Lynch (mitte)** ist nicht gut Kirschen essen. Das Zucken des linken Mundwinkels verrät, dass Lynch gerade sehr erregt ist – oder einfach extrem gereizt.

# Kane & Lynch Dead Men

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

**Ein von seiner Frau verlassener Ex-Söldner und ein Medikamentenabhängiger Psychopath als Helden eines Computerspiels. Klingt zwar komisch, ist aber alles andere als lustig.**

## KANE

Kane heißt eigentlich Adam Marcus. Er verlor seinen kleinen Sohn durch eine folgenschwere Unachtsamkeit: Der Familienvater hatte den Waffenschrank nicht abgeschlossen, sein Sohn kam beim Spielen mit Papas Pistole um. Daraufhin zerbrach die Ehe, Adam stellte sich als erfahrener Söldner in den Dienst der Organisation »The 7«. In Venezuela beteiligt sich Kane (so nannten ihn seine Kollegen) an einem Diamantenraub, der in einem Blutbad endet. Dabei sterben alle Beteiligten, Kane allein überlebt. Mit der Beute wird er in den USA verhaftet und für den Mord an 25 Venezolanern zum Tode verurteilt. Die Verantwortlichen von »The 7« befreien ihn auf dem Weg zu seiner Hinrichtung und wollen, dass ihnen Kane den finanziellen Schaden innerhalb einer Woche ersetzt. Der ehemalige Arbeitgeber entführt seine Frau und seine verbliebene Tochter, um sicherzustellen, dass Kane die Forderungen erfüllt.

Woran würden Sie auf dem Weg zu Ihrer Hinrichtung denken? An das, was war? An das, was sein wird? Oder würden Sie hoffen, in letzter Sekunde gerettet zu werden?

## Schicksalsgemeinschaft

In genau dieser Situation befinden sich der ehemalige Söldner Kane und der unter Schizophrenie leidende Lynch. Beide sind zum Tode verurteilt worden (siehe Story-Kästen). Das ungleiche Paar sitzt nicht nur im selben Boot (metaphorisch), sondern sogar im selben Bus (tatsächlich)! Dieser soll die Delinquenten zur bevorstehenden Exekution bringen. Doch dazu kommt es nicht. Unterwegs wird der Transport gewaltsam von Handlangern einer kriminellen Vereinigung namens »The 7« gestoppt, die Gefangenen werden befreit. Doch die verbrecherische Bruderschaft will Kane nicht bloß retten. Die Ex-Kollegen haben noch eine Rechnung offen.

Kane bekommt ein Angebot, das im ersten Moment durchaus generös anmutet. Er soll das entgangene Diebesgut innerhalb einer Woche ersetzen, egal ob in Diamanten oder in bar. Klingt erstmal nicht schlecht, doch die Sache hat einen gewaltigen Haken: Kane wird sterben, egal ob er das Geld beschafft oder nicht. Moriturus nos salutat*. Wer jetzt denkt »Super, dann hat er doch nichts zu verlieren« sieht sich getäuscht. Scheitert Kane, so wird er vor seinem eigenen, unermesslich qualvollen Tod das grausame und leidvolle Ableben seiner Frau und seiner Tochter miterleben. Schluck.

## Debiler Kurschatten

Immer bei der Wiederbeschaffung mit dabei ist Lynch, der – dank seines perfekt passenden psychologischen Profils – den Kettenhund gibt. Ein Bewacher mit gespaltener Persönlichkeit und ein dem Tode geweihter Söldner. Das riecht nach jeder Menge Blutvergießen. Zudem wird das dynamische Duo, je nach Auftrag, von mehreren »The 7«-Mitgliedern unterstützt, die wir

* Der Todgeweihte grüßt uns

## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Action |
| Entwickler | IO Interactive |
| Version | Pre-Alpha |
| Termin | Herbst 2007 |



Den Gesetzeshüter sollten wir ausschalten, bevor wir **inmitten der Tränengas-Wolke** stehen. Der Türrahmen des Polizeiwagens am unteren Bildschirmrand trägt bereits jede Menge Einschusslöcher.

mit einfachen Anweisungen (Gehe zu, Halte Position etc.) steuern können.

Unser erster Auftrag (etwa gegen Mitte des fertigen Spiels) beginnt auf einem Hochhausdach. Auf dem Helipad steht ein Hubschrauber, bewaffnete Wachen sichern den Bereich. Unsere Zielperson befindet sich einige Stockwerke unter uns. Wir ballern die Posten rücksichtslos über den Haufen, Rumschleichen à la **Hitman** ist nicht gefragt. Ein Marker zeigt uns die Stelle, an der wir uns abseilen können.

## Schmutzige Fenster? Schmutziges Geschäft!

Mutig schwingen wir uns alleine nach unten. Erst wenn wir das Panzerglas der Chef-Etage gesprengt haben, rückt der Rest der Truppe nach. Als die Bodyguards bemerken, dass wir uns am Fenster zu schaffen machen, eröffnen sie das Feuer. Doch die Scheiben halten dem Beschuss stand, der Sprengsatz ist angebracht, wenige Sekunden später bricht die Hölle auf Erden los. Unsere Kameraden gehen unmittelbar nach der Explosion zum Angriff über, die Bewacher suchen Schutz hinter Tischen, Stühlen und Säulen.

Beim Kugelhagel fliegen sprichwörtlich die Fetzen. Insbesondere die Zerstörung der Ornamente an Wänden und Säulen macht Einiges her. Das weckt Erinnerungen an die berühmte Szene aus **Matrix**, als sich Neo und Trinity mit schwer bewaffneten Einsatzkräften auseinandersetzen. Nebenbei fließt reichlich Blut, **Kane & Lynch** wird definitiv kein Spiel für Kinder.

## Weine nicht, wenn die Staatsmacht kommt

Unser nächster Einsatz nimmt deutliche Anleihen am Action-Film **Heat**. Wir müssen uns den Weg aus einem umstellten Bankgebäude freischießen. Bereits in der Haupthalle des Kreditinstitutes entbrennen Gefechte mit dem Sicherheitspersonal. Als wir den Ausgang erreichen,



**Ein Söldner und ein Spinner** sind immer die Gewinner! Alle Passanten, die jetzt noch nicht tot auf der Straße herumliegen, sollten sich schnell ein sicheres Fleckchen suchen. Lynch blickt schon wieder grimmig drein.



## LYNCH

Lynch leidet bereits seit längerer Zeit an schwerer Schizophrenie und Wahnvorstellungen. Zur Behandlung seiner Persönlichkeitsspaltung und der Stimmen in seinem Kopf muss der verheiratete Mann in regelmäßigen Abständen seine Medikamente nehmen. Eines schönen Morgens erwacht Lynch im Bett neben seiner toten Frau – ohne sich an die Geschehnisse erinnern zu können. Obwohl er behauptet unschuldig zu sein, wird er für den Mord an seiner Frau zur Rechenschaft gezogen und ebenfalls zum Tode verurteilt. So kommt es, dass der recht eigenwillige Psychopath im gleichen Gefangenentransport wie Kane sitzt. Nach der Befreiung durch »The 7« wird Lynch als Aufpasser engagiert. Er soll Kane bei der Durchführung seines Auftrages unterstützend begleiten und nebenbei überwachen. Zudem berichtet er »The 7 « über die erzielten Fortschritte. Kane weiß indes nichts von diesem Deal.



Das Schadensmodell lädt zum hemmungslosen Zerstören ein. Nahezu alle **Einrichtungsgegenstände** werden durch Bleigewitter in Mitleidenschaft gezogen.

flattern uns Tränengas-Granaten entgegen. Unsere Sicht verschwimmt, wir nehmen Farben nur noch blass wahr. Genaues Zielen ist jetzt unmöglich. Gut, dass wir das CS-Gas zurückwerfen können. Draußen sind Ordnungshüter hinter ihrem Einsatzfahrzeug in Deckung gegangen. Mit unserem Sturmgewehr durchsieben wir den Streifenwagen, nach wenigen Sekunden geht dieser in die Luft. Das Schadensmodell protzt auch hier, jedes Einschussloch wird akkurat auf der Karosserie abgebildet.

## Ewiges Leben

Während wir uns den Boulevard entlang schießen, wird einer unserer KI-Hasardeure außer Gefecht gesetzt. Nun gilt es, dem Sterbenden schnellstmöglich eine Adrenalinspritze zu verpassen. Nur wenn wir umgehend zu Hilfe eilen, überlebt unser Waffenbruder. Gleiches gilt für uns. Wird die Spritze nicht zügig von Lynch oder Co. verabreicht, ist die Mission gescheitert. Da hilft es dann auch nichts, dass man unendlich viele lebensrettende Injektionen dabei hat.

Plötzlich: eine Einblendung links unten auf dem Bildschirm. Wir sehen ein Fadenkreuz und unser Gesicht… Ein Scharfschütze! Schnell die Richtung geändert und Schutz gesucht, zum Glück verfehlt er uns knapp. Fiese Aktion!

Obwohl **Kane & Lynch** zwei Protagonisten hat, steuern wir im Laufe der Einzelspieler-Missionen nur Kane. Beim Online-Mehrspieler-Modus soll das anders sein, doch macht Eidos (noch) ein großes Geheimnis darum. Bald werden wir mehr wissen.

**Sascha Adermann**



Zwei Mann sehen rot. Kane legt den kompletten Straßenzug unter Sperrfeuer, Kamerad Rific erledigt einen Cop. Wird Kane **schwer verletzt**, so färbt sich der Screen rot. In Deckung regeneriert er sich wieder.

## FAZIT
## SASCHA ADERMANN



Ein Fremdenlegionär und ein Irrer, das verspricht Abwechslung. Die Hitman-Macher nutzen ihre einschlägige Erfahrung und bringen eine filmreife Story an den Start. Die Schießereien sind jetzt schon ebenso brachial wie brutal. Spannend sind auch die Konflikte zwischen Kane und Lynch. Besonders wenn Lynch mal wieder grundlos ein Massaker anrichtet, brennt zwischen beiden die Luft. Lustig!

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- coole Antihelden mit schwerwiegenden Persönlichkeitsstörungen
- Schadensmodell sieht stark aus
- dickes Arsenal, von Pistole bis Panzerfaust
- Im Solo-Modus ist nur Kane spielbar

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

**Hitman : Blood Money**
(06/2006: **85**)

**Freedom Fighters**
(2003)

**POTENZIAL** **SEHR GUT**



In Tavernen, auf Marktplätzen und in den Straßen der Städte finden wir nicht nur Händler, sondern auch abenteuerlustige **Mitstreiter**, die uns begleiten.



Die Kämpfe laufen in **Echtzeit** ab, können aber jederzeit pausiert werden. Aufwendige Animationen sollen die Kabbeleien spannend inszenieren.



# Das Schwarze Auge
## Drakensang

**Reisen Sie mit uns nach Aventurien,** erfahren Sie, was in Ferdok vor sich geht, und wen Sie im Rollenspiel zur bekannten Pen&Paper-Vorlage noch alles treffen können.

### FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Rollenspiel |
| Entwickler | Radon Labs |
| Version | Pressematerial |
| Termin | 1. Quartal 2008 |

Waren das Zeiten! Als man noch mit seinen Freunden zusammen saß, abenteuerlustige Helden erschuf und sich dann die Nächte um die Ohren schlug, nur um ein paar Würfel zu schmeißen. Um damit Totenangst-Proben zu versemmeln und ein halbes Abenteuer am imaginären Lagerfeuer zu sitzen – während die Kameraden die stärksten Kämpfe erleben.

Heutzutage sitzt man am PC, schnetzelt mit 40 Mann Onyxia oder plättet die gegneri-



Standesüblich: Die **Taverne** darf in keiner Stadt fehlen. Hier gibt's Suppe und Milch, Bier für die trinkfesten Helden. Auch Informationen wechseln den Besitzer.



Ein garethischer Krieger unterhält sich mit einem reisenden Händler aus dem Süden – welche Helfer wir in unsere **Gruppe** aufnehmen, ist uns überlassen.



Bis zu drei nicht spielbare **Charaktere** begleiten uns auf unseren Abenteuern. Wir können die Helfer steuern, entwickeln sie aber charakterlich nicht selber.



Der Garether auf seinem Streifzug über die aventurischen Felder, um kleine Aufträge zu erfüllen. Die **Landschaften** wirken detailliert und realistisch.

sche Gilde. Das Zeitalter des Pen&Paper-Rollenspiels ist vergangen, nur die hartnäckigen Fans treffen sich noch, um die aventurische Sau herauszulassen. **Das Schwarze Auge** (kurz **DSA**) war die deutsche Antwort auf das amerikanische **Dungeons & Dragons**. Leider hat es das Fantasy-Reich Aventurien nie leicht gehabt, den Rechner zu erobern. Immerhin konnte die Anfang der 1990er Jahre erschienene **Nordlandtrilogie** einigen Ruhm verzeichnen. Das Rollenspiel **Drakensang** wird aber nichts mit den drei vorherigen **DSA**-Spielen zu tun haben.

## Die Helden Aventuriens

Das verträumte Städtchen Ferdok, in der Grafschaft Kosch gelegen, ist das erste Ziel unseres Helden. Den wir im Prinzip genauso erstellen, wie beim Pen&Paper-Original – inklusive Gottheit, Haarfarbe und Stand der Eltern. Wir entscheiden uns also für eines von sechs Völkern, zum Beispiel für die Elfen. Und für eine Klasse, beispielsweise die der Amazone. Ähnlich wie bei **Neverwinter Nights 2** gibt's auch so genannte Archetypen – vorgefertigte Charaktere wie Bogenschütze oder Assassine. Ob bei selbst erstellten Charakteren auch absurde Kombinationen möglich sind (etwa eine dem Gott des Todes geweihten Elfe), bleibt abzuwarten. Zumindest konnten wir mit dieser Kombination schon damals, beim echten Treffen mit unseren Freunden, einige Lacher ernten – das Zufallssystem hat's seinerzeit möglich gemacht.

## Türsteher

Am Ziel angekommen, stellen wir fest: Ferdok selbst, ein mittelalterliches Idyll mit etwa 2.800 Einwohnern, ist für Fremde und Reisende geschlossen. Merkwürdig – davon hat uns der Freund, der uns per Brieftaube um unser Erscheinen gebeten hat, gar nichts gesagt! Ratlos stehen wir vor den hohen Mauern, die die hübsch und detailliert gestalteten Fachwerkhäuser umgeben. Einige Diskussionen mit den Stadtwachen später sind wir immer noch nicht in der Stadt – aber dafür ein ganzes Stück schlauer: Ein Gerücht besagt, dass sich ein Massenmörder innerhalb der Stadtmauern tummelt. Wär' doch gelacht, wenn wir dem nicht das Handwerk legen!

Im Rahmen der über 1.000 Seiten starken Hintergrundgeschichte zu **Drakensang** erwarten uns so einige Quests, die uns durch die ersten Regionen Avestreu, Dunkelwald und Tallon führen. Unterwegs treffen wir dabei immer wieder nicht spielbare Charaktere, die uns Quests geben. Und selbst abenteuerlustig sind – vor allem in Avestreu gibt's viele Händler und Reisende, die sich uns gerne anschließen würden.

## Bring' Licht ins Dunkel

In unserer Gruppe ist Platz für drei weitere Charaktere, die wir selbst steuern, charakterlich aber nicht selbst entwickeln. Um ein paar echte Abenteuer zu erleben, brechen wir in Richtung Dunkelwald auf. Die Jobs lassen auch nicht lange auf sich warten. Ein Jäger bittet verzweifelt um unsere Mithilfe bei der Jagd auf ein Wolfsrudel, verlassene Ruinen laden zu einer kleinen Stippvisite ein.

Gekämpft wird mit Taktik, nicht mit kopflosem Geklicke. Da **Drakensang** laut Entwickler Radon Labs ein »**Baldur's Gate** in 3D« werden soll, laufen die Kämpfe in Echtzeit ab – aber wir können die Geschehnisse jederzeit pausieren, um neue Befehle zu erteilen. Durch aufwendige Animationen sollen die Kämpfe nicht langweilig werden. Zusätzlich schaffen es etwa 50 Zauber der umfangreichen Spruchsammlung Liber Cantiones nach Aventurien. Ob auch so beliebte Sprüche wie »Flim Flam Funkel« dabei sein werden, wird sich nächstes Jahr zeigen. Denn erst im Frühling soll **Das Schwarze Auge: Drakensang** erscheinen.

Susanne Braun

CYLINK
CYNAMITE
I K 1
Ihr CyLink-Code

## FAZIT
## SUSANNE BRAUN



Ich weiß noch, wie ich Rotz und Wasser heulte, als meiner Waldelfe in der Wüste Khom der Arm versteinerte. Wie spannend werden dann erst die Drakensang-Abenteuer! Denn eine von DSA-Schreibern erdichtete Geschichte in einer von DSA-Designern erschaffenen Welt kann nur klasse werden. Nur möchte ich Aventurien endlich mal in Aktion sehen, nicht nur auf hübschen Bildern.

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- hübsche und detaillierte Grafik
- Charaktererstellung nah am Pen&Paper-Vorbild
- taktische Kämpfe
- kein Mehrspielermodus geplant

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

**Verliebt in Berlin**
(01/2006: **34**)

**Torres**
(erschienen 2003)

**POTENZIAL** SEHR GUT



**Risikooo**: Vor dem Rennen setzen wir unseren Motor gegen den Auspuff des Gegners. Der Gewinner sackt beides ein, der Verlierer fährt langsamer.




Die **Cockpitperspektive** vermittelt ein sehr gutes Fahrgefühl. Entwickler Groove Games hat das Fahrverhalten der Flitzer sehr realistisch hinbekommen.

# Overspeed

Overlord im Test, Overspeed als Preview – hä? Keine Sorge, alles paletti. Trotz des bescheuerten Namens ist Overspeed ein Tuning-Rennspiel für Autofahrer – nicht für Gamepad-Schumis.

Noch ein Tuning-Rennspiel? Wieder Nachtfahrten? Ich gegen alle auf der Liste der besten Fahrer? Gähn. Guten Morgen! Lassen Sie sich nicht täuschen, obwohl Setting und Spielziel banal sind, bietet **Overspeed** etwas, das wir bei bislang allen Tuning-Orgien vermissten: ein realitätsnahes Fahrgefühl.

Autos verhalten sich bekanntlich unterschiedlich, wenn Brems- oder Beschleunigungskräfte auf sie einwirken. Bei **Need for Speed** und Co. merken Sie davon wenig bis gar nichts. Das ist klasse, um ohne Hirn zu rasen. In **Overspeed** müssen Sie wie im echten Straßenverkehr aufpassen, wann Sie bremsen – und wie lange. Denn mit voll durchgedrücktem Bremspedal steuern sich Autos trotz ABS nicht optimal. Ganz zu schweigen davon, dass Sie wohl zu schnell in die Kurve gefahren sind, wenn Sie selbst noch am Scheitelpunkt voll in die Eisen steigen müssen ...

## Gefühlvoll Gas geben

**Overspeed** erinnert fahrerisch eher an **Live for Speed** als an **Need for Speed**. Immerhin gibt es sogar ein Kupplungspedal, das mit entsprechender Hardware durchaus sinnvoll eingesetzt werden kann. Mit einem guten Lenkrad und Pedalen können Sie Gas und Bremse sanft dosieren, was tatsächlich nötig ist. Das – vereinfacht ausgedrückt – Stop-and-Go-artige Fahren in anderen Rennspielen bringt hier nur zu Beginn des Spiels Erfolge. Je stärker die Autos im Lauf des Spiels werden, desto gefühlvoller müssen Sie mit ihnen umgehen.

Wie üblich starten Sie in **Overspeed** mit einer Durchschnittskarre ohne jeden Tuning-Schnickschnack. Dadurch fährt das Vehikel gutmütig, die ersten Rennerfolge fallen leicht. **Overspeed** löst die Frage, woher die teuren Tuning-Teile kommen, originell und motivierend: Vor Rennbeginn wetten die Fahrer und setzen Teile ihrer Autos ein. Zum Beispiel bieten Sie Ihr Getriebe, der Gegner seine Rennreifen. Der Gewinner baut sein Auto aus, der Verlierer schaut doof aus der Wäsche. Das erhöht den Nervenkitzel ungemein – denn jede Niederlage tut doppelt weh. Mit Rennerfolgen sammeln Sie (wenig überraschend) Prestige, was stärkere Gegner auf den Plan ruft. Mit genügend Furore setzen die dann sogar ihre Autos als Wetteinsatz ein, womit Sie Ihren Fuhrpark nach und nach ausbauen. Falls Sie aber so ein Rennen verlieren, sind so gut wie alle Tuningteile futsch. Das wirft Sie um Stunden zurück. Vor solchen Duellen steigt die Anspannung noch mal deutlich. Klingt banal, ist aber dauerhaft motivierend! Den Mehrspielermodus konnten wir noch nicht testen. Den heben wir für uns den Test auf.

**Florian Stangl**

## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Rennspiel |
| Entwickler | Groove Games |
| Version | Beta |
| Termin | August 2007 |

## FAZIT FLORIAN STANGL



Ja, die Grafik ist weder poliert noch sexy. Aber das Spiel selbst hat mehr Spaß gemacht als Need for Speed Carbon. Weil ich bei jeder Fahrt merke, dass die Entwickler Autofans sind, die das Fahrverhalten realistisch umsetzen wollen. Schauen Sie also bitte nicht nur auf das Äußere – dieses kleine, feine Spiel hat innere Werte, die für Motorsportfans mehr zählen sollten als Grafikfirlefanz!

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- sehr gutes Fahrverhalten
- motivierendes Wett-System
- menschlich wirkende Gegner
- schwache Grafik

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

**Pariah**
(06/2005: **68**)

**Devastation**
(erschienen 2003)

**POTENZIAL** SEHR GUT



Wenn wir Bomber in einen Sektor verschieben, der von Jägern gesichert wird, rumpelt's. Unsere **Junkers Ju 88** hier schafft's noch, ihre Bomben auszuklinken.



Nicht nur die Fahrzeugmodelle sind schick detailliert – auch das metallene **Interface** mit seinen Schaltern wirkt stilecht wie aus dem Zweiten Weltkrieg.

CYLINK
CYNAMITE
Q27
Ihr CyLink-Code

# War Leaders

Bei einem Echtzeit-Strategiespiel spulen wir eine Mission nach der anderen ab, können höchstens mal aus einzelnen Einsätzen wählen. **War Leaders geht einen anderen Weg.** Einen gefährlichen!

Strategiespiele im Zweiten Weltkrieg lassen sich grob in drei Kategorien einteilen: die akribischen mit haarklein recherchierten Waffendaten (etwa die **Combat Mission**-Reihe). Dann die »Kriegsfilm«-Spiele wie die beiden **Codename Panzers**, die sich zwar an historischen Ereignissen orientieren, mit der Wahrheit aber nicht arg pingelig umgehen. Als letztes etwa **War Front** und **Rush for Berlin**: Die beiden lassen Historiker schier verzweifeln, weil sie die Geschichte komplett umschreiben.

**War Leaders** geht schließlich einen vierten Weg. Hier entscheiden Sie selber, mit wem Sie wann wen angreifen. Mit wem Sie rundenweise handeln, sich verbünden, verkrachen. Sie müssen forschen, Ressourcen abbauen, Einheiten produzieren. Die Technologie entspricht den tatsächlichen Möglichkeiten des Zweiten Weltkriegs, Sie pflügen also mit Tiger, Sherman und Co. durch die Felder. Aber: Wenn Sie zügig forschen, stehen die historischen Flugzeug-, Schiff- und Bodentruppentypen früher parat.

## Weltkugelkrieg

Sicher sind Sie dabei nirgends: In **War Leaders** herrscht tatsächlich Weltkrieg, im wahrsten Sinne des Wortes. Die ganze Erdkugel ist betroffen, Sie können den Globus (der in Sektoren unterteilt ist) drehen, herein- und herauszoomen. Um etwa als Japaner nicht nur die USA, sondern gleichzeitig Australien anzugreifen.

Die Schlachten lassen Sie auswürfeln – oder Sie schlagen sie in Echtzeit auf 3D-Karten klassischer Bauart. Hier wirkt sich auch aus, wie gut ein Sektor ausgebaut ist. Wenn Sie etwa viele Bunker angelegt haben, ist das Gebiet leichter zu verteidigen.

**Martin Deppe**

## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Entwickler | Enigma Software Productions |
| Version | Pressematerial |
| Termin | November 2007 |



Auf der strategischen **Karte** ziehen wir rundenweise.



Die komplette **Erdkugel** ist dreh- und zoombar.

## FAZIT
## MARTIN DEPPE



Entwickler Enigma baut schon seit 2003 an seinem Epos, hat aber erst jetzt mit The Games Company einen Publisher gefunden. 2004 konnte ich einen Prototypen begutachten, der technisch hervorragend war. Wie gut das Spiel letztendlich wird, hängt vor allem von der strategischen Gegner-KI und vom Balancing ab: Beides ist bei einem nichtlinearen Spiel schwer zu meistern.

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- umfangreicher Mix aus Strategie, Taktik, Forschung, Diplomatie
- zahlreiche Truppentypen
- Runden- und Echtzeit-Elemente
- Verzettelungsgefahr durch zu viel Freiheit

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

**Hello Kitty Football Cup**
(erschienen 2002)

**Excalibug**
(erschienen 2001)

### POTENZIAL –



Der neue **Blitzkrieg-Panzer** hier darf zweimal zuerst angreifen und zusätzlich die Stadt bombardieren. Trotzdem wehren sich die Infanteristen erbittert.



Dallas, Ölquellen, ein Kerl wie J.R. Ewing: Dieser **CEO** pfeift auf Globalisierungsgegner und erweitert unser multinationales Kapitalimperium.

# Civilization 4 Beyond the Sword

CYLINK
CYNAMITE.de
KØK
Ihr CyLink-Code

Im Juli kommt das zweite Addon zum Rundenstrategie-Epos. **Wir konnten uns bereits in die Schlachten mit Mechs und Aktenkoffer-schwingenden Geschäftsführern werfen.**

Globalisierungsgegner müssten **Civilization 4: Beyond the Sword** eigentlich hassen. Nicht nur, weil es in allen großen Industrienationen in identischer Ausführung erscheinen wird. Nein, das Addon verherrlicht sogar multinationale Konzerne. Skandal!

Wir hingegen finden das toll – festigt so ein Konzern doch die Freundschaft mit anderen Ländern. Wenn, ja wenn, die den gleichen Konzern beherbergen. Wenn nicht, erleben wir ganz schnell die neuen Einheiten in Aktion. Dicke Panzer mit mehreren Kanonen und Türmen, die dank »Blitzkrieg-Fähigkeit« (gibt's als Belohnung für siegreiche Schlachten) gleich mehrfach hintereinander angreifen. Stapfende Riesen-Mechs, mobile Raketenwerfer oder gar gewaltige Schlachtraumschiffe.

## Moment mal – Schlachtraumschiffe?

Richtig gelesen: Mit **Beyond the Sword** gibt's auch Krawall im All. Wir erobern das Sonnensystem, errichten Raumstationen, umschiffen Schwarze Löcher, bauen Rohstoffe ab. Unsere Antipathien auf Erden können wir im Weltall dann richtig austoben, indem wir Schiffe anderer Nationen angreifen.

Grafisch haut auch **Beyond the Sword** niemanden vom Feldherrenhocker. Völlig egal: Übersichtlich muss es sein – und die Animationen der neuen Einheiten finden wir gar nicht übel. Während der CEO auf seinen Zug wartet, greift er ständig zum piepsenden Handy. Mechs marschieren eindrucksvoll turmhoch durch die Prärie. Auch das Flimmern verseuchter Landschaften sieht gut aus – obwohl wir schleunigst Arbeiter im modischen gelben neuen Schutzanzug hinbeordern sollten, um die angerichtete Sauerei wegzumachen.

**Martin Deppe**

## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Runden-Strategiespiel |
| Entwickler | Firaxis |
| Version | Pre-Beta |
| Termin | Juli 2007 |



Ein **Mech** im Anmarsch – da hilft nur Beten.



Gruppenbild: Ein paar **Neuzugänge** im Überblick.

## FAZIT MARTIN DEPPE



Echtes Weltraumrennen und Riesenkonzerne – diese beiden neuen Konzepte finde ich spannender als all die neuen Einheiten. Ich bin gespannt, wie sich beides auf die schön langen Partien auswirkt. Nur die Kämpfe, die finde ich immer noch zu simpel. Das Erfahrungssystem mit seinen Boni war ein guter Anfang, daran sollte Firaxis weiter arbeiten.

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- multinationale Konzerne als »Zweitreligion«
- Rohstoffabbau und Kämpfe im Weltraum
- viele neue Einheiten
- Kämpfe immer noch zu simpel

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

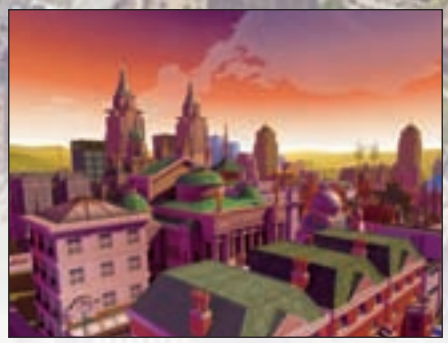
**Railroads**
(11/2006: **87**)

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

**POTENZIAL** **HERVORRAGEND**



Diesmal bauen Sie nicht mehr Wohn- und Gewerbegebiete, sondern platzieren jedes **Gebäude** selbst.



Sim City 5 wirkt eher **comichaft** als realistisch.



Ab und zu darf auch **geschmunzelt** werden.

# Sim City 5

CYLINK
CYNAMITE.de
2C4
Ihr CyLink-Code



Die Mutter aller Aufbauspiele ist zurück, die Städtesimulation aller Städtesimulationen feiert ihr Comeback. Doch, oh Schreck, **alles ist anders als früher! Wir erklären Ihnen das neue Sim City.**

»Ihr habt **Sim City** getötet«, »Da kann ich ja auch **Theme Park** spielen«, »Verfluchter Massenmarkt« ... **Sim City**-Fans weltweit waren not amused, als Electronic Arts im Juni den fünften Teil der Kultreihe enthüllte. Denn was da enthüllt wurde, das war nicht mehr ihr Spiel. **Sim City** ist kein bloßer Sandkasten mehr. Der neue Entwickler Tilted Mill (**Caesar 4**) hat das Spielprinzip entstaubt. Unterirdische Wasserleitungen verlegen? Gestrichen. Stromleitungen aufbauen? Weg damit. Baufinanzierung und 20 Steuersatzgruppen? Und Tschüs!

Kurzum: **Sim City Societies** (so der Arbeitstitel) wird zugänglicher als der extrem komplexe Vorgänger **Sim City 4**. Übrigens ein Herzenswunsch vom Sim-Erfinder Will Wright, der allerdings zu sehr mit **Spore** beschäftigt ist, um selbst beim fünften Teil des Aufbauspiels mitzuwirken.

## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Wirtschaftssimulation |
| Entwickler | Tilted Mill |
| Version | Presseinformationen |
| Termin | November 2007 |

## Wo soll's hingehen?

**Sim City 5** ist aber freilich kein zusammengestrichener Aufguss der Vorgänger. Der Arbeitstitel **Societies** ist Programm: Sie bestimmen, wie sich Ihre Stadt entwickelt. Ob kleiner Überwa-

## DIE GESICHTER VON SIM CITY 5



Wohnen im Vergnügungspark – Frohnaturen zimmern ihren Bürgern eine Stadt mit Riesenrädern und Lebkuchenhäusern.



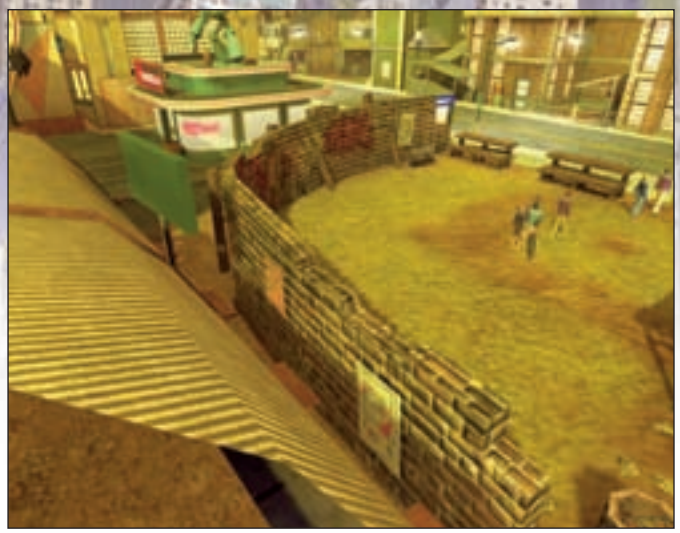
In Sim City 5 können Sie auch waschechte Geisterstädte errichten. Wir sind gespannt darauf, wie die sich spielen.



Sozialer Brennpunkt: Arbeiterwohnungen in der Nähe eines Industriegebietes. Um diese Sims müssen Sie sich gut kümmern.



Wo Fortschritt wohnt, da haust auch die **Umweltverschmutzung**. Diese topmoderne Stadt wird wohl nie wieder einen klaren Sonnenaufgang erleben.



Sie können ans Geschehen **heranzoomen** und Ihren Bürgern über die Schulter schauen. Auf den bisher gezeigten Bildern sind die Städte aber noch sehr leblos.

chungsstaat, schnieke Kulturhochburg oder Industrieparadies – Sie haben es in der Hand. Im Zentrum des neuen Konzeptes stehen sechs soziale Energien: Gehorsam, Gläubigkeit, Industrie, Kreativität, Wissen und Wohlstand. Diese »Ressourcen« können Sie gezielt durch eine entsprechende Stadtplanung erwirtschaften. Wer zum Beispiel viele Polizeistationen baut, erntet obrigkeitshörige Bürger. Das Erscheinungsbild Ihrer Stadt spiegelt deren Ausrichtung wieder: In diesem Beispiel würden beispielsweise nach und nach alle Gebäude mit Überwachungskameras ausgestattet.

Diese soziale Komponente verspricht interessante Momente. Da sollen allzu liberale Bewohner schon mal den Aufstand proben, wenn Sie es mit der Staatsgewalt übertreiben. Setzen Sie dagegen auf wissenschaftlichen Fortschritt, bieten Ihren Bürgern aber zu wenig Amüsement, wird den Sims ganz schnell langweilig. Die unausgeglichenen Burschen fangen das Randalieren an und Sie haben plötzlich ein Problem mit gestiegener Kriminalität.

## Balance-Akt

Ausgeglichen ist das Schlüsselwort. Als erfolgreiche Stadtplaner müssen wir für ein gewisses Gleichgewicht der sozialen Energien sorgen. Abhängig von der Balance zwischen diesen werden dann auch neue Gebäude freigeschaltet – im Gegensatz zu früheren Teilen der Serie stehen uns nicht mehr von Anfang an alle Bauoptionen offen. Nur knapp 15% der Gebäude sollen am Start einer Partie verfügbar sein.

Auch die Berater aus den Vorgängern werden in den Ruhestand geschickt. **Sim City 5** ist mehr Spiel als Sandkasten, deshalb geleiten uns konkrete Aufträge und Missionen durch das Leben als Bürgermeister. Wie genau diese aussehen werden, ist noch nicht bekannt. Allerdings verspricht Tilted Mill, dass sich auch diese Aufgaben der Ausrichtung unserer Stadt anpassen. Legen wir also zum Beispiel viel Wert auf Kreativität, bekommen wir auch Ziele, die uns auf diesem Weg unterstützen.

**David Bergmann**

## FAZIT
## DAVID BERGMANN



Sim City ist im neuen Sims-Zeitalter angekommen: bunt und nicht mehr bierernst. Das neue Konzept gefällt mir gut. Die sozialen Energien versprechen Abwechslung und spannende Momente – vor allem im Gespräch mit anderen Spielern (»Du glaubst nicht, was mir passiert ist ...«). Dafür verzichte ich liebend gerne aufs Verlegen von Wasserleitungen.

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- sechs völlig unterschiedliche Stadtbilder
- dem Spielverlauf angepasste Missionsziele
- schicke 3D-Grafik
- Aufbau-erfahrenes Entwicklerstudio

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

**Caesar 4**
(10/2006: **87**)

**Immortal Cities: Kinder des Nils**
(01/2005: **84**)

### POTENZIAL –



Wenn Sie auf Fortschritt setzen, beschert Ihnen das eine hochmoderne Stadt mit futuristischen Autos auf den Straßen.



Hach, wie romantisch. Mit über 350 Gebäuden aus verschiedenen Architekturperioden bestimmen Sie das Stadtbild.



Auch das geht in Sim City 5: ein kleines Aussiedler-Paradies mit wenigen Bewohnern, aber intakter Natur.



Melvin durchsucht am Tage **das Zimmer der alten Jungfer**. Hier ist zwar alles adrett und aufgeräumt, allerdings wurde nicht zu Ende gebügelt.



Der gleiche Ort, nachts. Siehe da, es ist schon wieder nicht fertig gebügelt worden. Oder es wurde noch gar nicht angefangen. Und diese **Reisig-Rute** erst ...

# Everlight

Kerzenmagie ist die einfachste magische Kunst auf Erden. Schon als Kinder haben wir unsere Geburtstagskerzen ausgeblasen und uns ganz fest etwas gewünscht.

CYLINK
CYNAMITE
Q4S
Ihr CyLink-Code

Mit **Simon the Sorcerer 4** haben die Jungs und Mädels von Silver Style Entertainment unlängst ihre Fähigkeiten unter Beweis gestellt. Vielleicht bleiben die Entwickler auch deshalb bei ihrem neuesten Projekt namens **Everlight** dem magischen Milieu treu.

## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Adventure |
| Entwickler | Silver Style Entertainment |
| Version | Alpha |
| Termin | 31.08.2007 |

## Funzel-Fundgrube

Allerdings ist unser »Held« diesmal kein chaotischer Zauberlehrling, sondern ein einfacher Junge von nebenan. Melvin ist ein Träumer, ein Bilderbuch-Außenseiter. Eines Tages betritt er einen Laden, in dem es nur Kerzen zu kaufen gibt. Große Kerzen, kleine Kerzen, weiße Kerzen, bunte Kerzen, eindrucksvoll verzierte Kerzen und auch naturbelassene Bienenwachskerzen. Grafisch gefällt **Everlight** mit seinem Comic-Stil. Der Detailgrad ist hoch genug, auch kleine Objekte sind gut zu erkennen.

Vor lauter Kerzen stellt sich unser Melvin zurecht die Frage, ob so ein Geschäft profitabel ist. Der Ladeninhaber Mr. Teeth registriert zwar kaum Umsätze in seiner Kasse, dafür aber das Interesse des Jungen. Als Melvin schon im Begriff ist, die Boutique zu verlassen, erzählt ihm der Besitzer von der Kerzenmagie. Er schlägt dem Jungen eine Art (Hütchen-)Spiel vor, welches sein spirituelles Wesen offenbaren soll.

## Metaphysiker-Melvin

Es kommt wie es kommen muss. Egal welche Wahl wir treffen, Melvin besteht die Aufgabe.



»Ick hab schon so vielet jehört!« Der Mann hinterm Tresen gibt Ihnen mehr als einmal **wertvolle Informationen**. Da lohnt es sich, einen Moment zu verweilen.



**Das Inventar** wird aufgerufen, wenn Sie den Mauszeiger an den unteren Bildschirmrand bewegen. Komisch, heute ist der fleißige Schmied nicht da.



Melvin hat im Keller **eine mysteriöse Maschine** entdeckt. In wessen Haus sie steht und welchem Zweck sie dient, bleibt vorerst ein Geheimnis.



Dort, wo alles begann. **In der Baumkrone** hängt der Käfig, aus dem Sie die Elfe Fenny befreien mussten. Die Dame neben Melvin ist übrigens nicht Fenny.

Allem Anschein nach hat er tatsächlich einen guten Draht zu übernatürlichen Dingen. Mr. Teeth offenbart Melvin, dass er seine Hilfe braucht. Die Bewohner der Stadt Tallen sind nämlich mit einem geheimnisumwitterten Fluch belegt. Nur ein Auserwählter könne dem Treiben ein Ende machen. Da trifft es sich gut, dass der Kerzen-Meister gerade Melvin auserwählt hat. Zunächst reagiert unser Einzelgänger skeptisch. Doch als er sich nach dem Auspusten einer Kerze tatsächlich in einer ihm fremden Umgebung unter einem Baum befindet, dämmert es Melvin.

Zuerst begegnen wir der kleinen Elfe Fenny, die uns fortwährend bei unserem Abenteuer begleitet. Wir erkunden zunächst das Dorf und erhalten einen Einblick in das vordergründig friedliche Treiben der Bevölkerung. Wir suchen das Rathaus auf, wo wir uns mit dem ersten Problem konfrontiert sehen. Die Audienz beim Ortsvorstand gibt es erst, wenn unsere Nummer an der Reihe ist. Die Zahl auf dem Zettel ist nicht eben knapp vierstellig. 9988, um genau zu sein. Allerdings ist als nächstes gerade erst die 13 an der Reihe. Das kann dauern ... Oder auch nicht, wenn wir den (Noch-)Eigentümer finden und die Marke ergattern.

## Schizophrene Nymphomanin

Dazu klappern wir die verschiedenen Behausungen und Läden des Dörfchens ab. Wie schon bei **Simon the Sorcerer 4** können wir die verschiedenen Orte direkt durch einen Doppelklick betreten – auch ohne die komplette Strecke abzulaufen. Das funktioniert innerhalb jedes Abschnitts und per Übersichtskarte jederzeit. Das macht Sinn, denn die Suche nach Hinweisen gestaltet sich nach bester Point&Click-Manier nicht immer leicht.

Apropos Zeit. Die Tageszeit spielt bei **Everlight** eine entscheidende Rolle. Denn tagsüber agieren die Menschen anders als nachts. Gemeint ist nicht, dass die Dörfler am Tage arbeiten und bei Nacht in der Heia liegen. Vielmehr zeigen die Ansässigen zweierlei Gesichter. Bestes Beispiel: Die Frau, die am helllichten Tage eine alte Jungfer ist. Sie wird des Nachts zur Nymphomanin mit einem unübersehbaren Faible für Lack und Leder. Fesseln und Peitschen finden sich da, wo zuvor noch gestopfte Socken lagen. Der Dorfschmied ist des Tages ein rechtschaffener, ehrlicher und arbeitsamer Kerl. Doch sein zweites Ich verzockt im Gasthaus den ohnehin viel zu knappen Arbeitslohn. Die Tag- und Nachtwechsel sind nicht vorgegeben, wir wählen selbst zwischen Mittag und Mitternacht.

## Zeitplan

Dieses Element beeinflusst praktisch jedes Rätsel. Hinzu kommt im Laufe des Spiels die Möglichkeit, innerhalb des Örtchens durch die Zeit zu reisen. Die dadurch geformten 4D-Rätsel sind jedoch relativ einfach gehalten, damit uns vor lauter Zeitgulasch nicht der Appetit am Rätseln vergeht. Zwar erschlossen sich uns die Denkaufgaben selten sofort. Doch das bewährte »Was kann ich tun, um dies oder das zu bekommen«-Prinzip funktioniert. Selbst wenn wir auf die Frage eines Einwohners falsch antworten, stecken wir nicht zwangsläufig in einer unausweichlichen Sackgasse.

Das klingt vielleicht simpel, ist es jedoch nicht. Die Rätsel haben es schon zu Beginn in sich, aber eben ohne unfair zu sein. Sobald wir gar nicht mehr vorankommen, hilft uns das Quest-Tagebuch mit seiner mehrstufigen Rätselhilfe. Das erspart Hobby-Knoblern unnötigen Frust, und Hartkern-Ratefüchse brauchen die möglichen Hilfestellungen schließlich nicht in Anspruch zunehmen. Offenbar ein guter Kompromiss, sowohl für interessierte Zauberlehrlinge als auch für ambitionierte Kerzenmagier.

**Sascha Adermann**

## FAZIT
## SASCHA ADERMANN



Ich mag Point&Click Adventures. Wahrscheinlich würde ich mich sogar durch ein Harry-Potter-Adventure rätseln, auch wenn mich Hogwards eigentlich nicht die Bohne interessiert. Everlight ist zum Glück näher an Simon the Sorcerer 4, als Melvin an Harry. Das bisschen Kerzenmagie ufert nicht in abstruse Zauberorgien aus, klassische Rätseleinlagen stehen im Mittelpunkt. Das Tag- und Nachtwechsel-Element verleiht den Orten der Handlung eine neue Ebene, die Handhabung von Melvin gestaltet sich bisher intuitiv. Noch etwas mehr Witz in den Dialogen und Situationskomik im Allgemeinen, dann werde auch ich ein Kerzenmagier.

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- Tag- und Nachtwechsel als spielerisches Element, wechselnde Persönlichkeiten
- ansehnliche Grafik, mit einem ansprechenden Detailgrad
- manche Dialoge könnten eine Prise mehr Witz vertragen
- Handlung beschränkt sich weitestgehend auf das Dorf

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

**Simon the Sorcerer 4**
(3/2007: **81**)

**The Fall**
(1/2005: **77**)

**POTENZIAL** GUT

# POWER-TEAM

USERPROFIL



## Martin Deppe [Chefredakteur]

Ich spiele gerade: **Civilization 4: Beyond the Sword**

**Mein persönliches Unwort:** »Gameplay-Feature«

**Welche technischen Möglichkeiten erwartest du von der Zukunft?** Beamen! Endlich! Los! Energiiiiiiii...

**Deine neueste Anschaffung ...** meinen Säulengrill

**Mein »bestes Schulfach« war:** Geschichte

**Auf welches Geheimnis dieser Welt bist du neugierig?** Wie kriege ich das quiekende Säule auf den Grill?

**Familienfeste sind für mich ...** nur mit meinem Säulengrill ertragbar.

**Ich überbrücke Langeweile durch ...** Säulengri... Genau!

USERPROFIL



## Florian Stangl [Stellv. Chefredakteur]

Ich spiele gerade: **Puzzle Quest auf PSP**

**Mein persönliches Unwort:** »man«

**Welche technischen Möglichkeiten erwartest du von der Zukunft?** Sich selbst schreibende Artikel

**Deine neueste Anschaffung ...** PlayStation 3

**Mein »bestes Schulfach« war:** Englisch

**Auf welches Geheimnis dieser Welt bist du neugierig?** Wie ticken eigentlich Frauen?

**Familienfeste sind für mich ...** Armageddon

**Ich überbrücke Langeweile durch ...** Familienfeste

USERPROFIL



## Mikkl Galuschka [Redakteur]

Ich spiele gerade: **Trackmania United**

**Mein persönliches Unwort:** »voll fett«

**Welche technischen Möglichkeiten erwartest du von der Zukunft?** Das Unerwartbare

**Deine neueste Anschaffung ...** Wahrscheinlich demnächst ein Motorrad. Aber wohl nur als Sozius, weil es nicht meins sein wird.

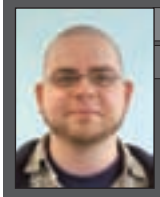
**Mein »bestes Schulfach« war:** Geschichte und WiSo

**Auf welches Geheimnis dieser Welt bist du neugierig?** Ich bin nicht neugierig.

**Familienfeste sind für mich ...** Etwas, das die technischen Möglichkeiten in der Zukunft hoffentlich verhindern können.

**Ich überbrücke Langeweile durch ...** Schlafen.

USERPROFIL



## David Bergmann [Redakteur]

Ich spiele gerade: **World of WarCraft**

**Mein persönliches Unwort:** »gewunken«

**Welche technischen Möglichkeiten erwartest du von der Zukunft?** Das Beamen, Zeit wird's ...

**Deine neueste Anschaffung ...** eine PS3

**Mein »bestes Schulfach« war:** Deutsch

**Auf welches Geheimnis dieser Welt bist du neugierig?** Instant-Kartoffelbrei

**Familienfeste sind für mich ...** ein Grund, Urlaub zu nehmen

**Ich überbrücke Langeweile durch ...** Computerspiele

USERPROFIL



## Susanne Braun [Redakteurin]

Ich spiele gerade: **World of WarCraft**

**Mein persönliches Unwort:** Videoabgabe

**Welche technischen Möglichkeiten erwartest du von der Zukunft?** Beamen.

**Deine neueste Anschaffung ...** Ein Hemd.

**Familienfeste sind für mich ...** Meist nett, ab und zu der Horror.

**Mein »bestes Schulfach« war:** Geographie.

**Auf welches Geheimnis dieser Welt bist du neugierig?** Ob man zum Spaß haben wirklich Autoscooter braucht.

**Ich überbrücke Langeweile durch ...** Unterlippe-Nagen und bei Gewinnspielen gewinnen.

USERPROFIL



## Simon Fistrich [Redakteur]

Ich spiele gerade: **Guitar Hero 2 (Xbox 360)**

**Mein persönliches Unwort:** »Wirtschaftlicher Totalschaden«

**Welche technischen Möglichkeiten erwartest du von der Zukunft?** Fast-Food-ohne-Kalorien-Bratereien

**Auf welches Geheimnis dieser Welt bist du neugierig?** Warum Trash-TV-Formate wie »Lenßen & Partner«, »Dr. Alexander Hold« und »Zwei bei Kallwas« länger als fünf Minuten überleben

**Deine neueste Anschaffung ...** ist ein neues Auto. Siehe auch »Unwort«.

**Mein »bestes Schulfach« war:** Literatur :-)

**Familienfeste sind für mich ...** unterschiedlich. Mal anstrengend, mal erholsam.

# MEET THE TEAM!

**Regelmäßig auf Cynamite.de:** Jeden ersten Donnerstag nach Heft-Erscheinen gibt's die große Redaktions-Sprechstunde im Forum.

**Nächster Termin: Donnerstag, 28. Juni – 18:00 Uhr**

USERPROFIL



## Sascha Adermann [Redakteur]

Ich spiele gerade: **Overlord, PES 6, Poker (am grünen Tisch)**

**Mein persönliches Unwort:** »Zeilenabstand«

**Welche technischen Möglichkeiten erwartest du von der Zukunft?** Ich will Teleporter und Replikatoren.

**Deine neueste Anschaffung** ... Stromberg, 3. Staffel

**Mein »bestes Schulfach« war:** Freistunden, ach nee... Deutsch!

**Auf welches Geheimnis dieser Welt bist du neugierig?** Ganz klar: Kann mir jemand die Logik der gemeinen Frau erklären?

**Familienfeste sind für mich** ... mit gutem Essen verbunden.

**Ich überbrücke Langeweile durch** ..... das Spielen von Spielen.

USERPROFIL



## Sara Stehlin [Layouterin]

Ich spiele gerade: **endlich mal Gears of War**

**Mein persönliches Unwort:** »Mowle!« ;)

**Welche technischen Möglichkeiten erwartest du von der Zukunft?** Kaffeetassen, die sich selbst auffüllen ...

**Deine neueste Anschaffung** ... 'ne coole neue Bude!

**Mein "bestes Schulfach" war:** Bildende Kunst

**Auf welches Geheimnis dieser Welt bist du neugierig?** Sieht Wentworth Miller in echt auch so unglaubllich gut aus?

**Familienfeste sind für mich** ... immer wieder ein Gefühl von Geborgenheit.

**Ich überbrücke Langeweile durch** ... Wer oder was ist Langeweile ?!?!?!??

USERPROFIL



## Christiane Leifke [Layouterin]

Ich spiele gerade: **auf der Tastatur**

**Mein persönliches Unwort:** »Mausi«, »Bärchen« (*Schüttel*)

**Welche technischen Möglichkeiten erwartest du von der Zukunft?** Eine Wunderpille gegen alle verfluchten Krankheiten!

**Deine neueste Anschaffung:** ... wird ein Hochbett sein!

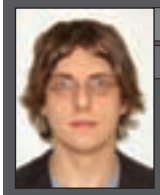
**Mein »bestes Schulfach« war:** Deutsch

**Auf welches Geheimnis dieser Welt bist du neugierig?** auf die Schweizer Bankgeheimnisse ...

**Familienfeste sind für mich** ... immer wieder schön, weil selten.

**Ich überbrücke Langeweile durch** ... In der Matrix Surfen und »skypeln« ;)

USERPROFIL



## Jochen Gebauer [Freier Redakteur]

Ich spiele gerade: **Final Fantasy 12**

**Mein persönliches Unwort:** »Handy«

**Welche technischen Möglichkeiten erwartest du von der Zukunft?** Das Beamen natürlich. Komm' mal in die Hufe, Scotty!

**Deine neueste Anschaffung:** Die »Monty Python's Flying Circus«-Box

**Mein »bestes Schulfach« war:** Englisch

**Auf welches Geheimnis dieser Welt bist du neugierig?** Warum gibt es von jedem TV-Abfall eine DVD-Box, aber nicht von Picket Fences?

**Familienfeste sind für mich** Ein Verstoß gegen die Genfer Konvention

**Ich überbrücke Langeweile durch** ... Exzessives »Fawlty Towers«-Gucken

USERPROFIL



## Moritz Menzel [Freier Redakteur]

Ich spiele gerade: **Frets on Fire**

**Mein persönliches Unwort:** »Hough-Transformation«

**Welche technischen Möglichkeiten erwartest du von der Zukunft?** Mein Kühlschrank muss einkaufen. Und Wäsche aufhängen.

**Deine neueste Anschaffung:** eine neue Festplatte

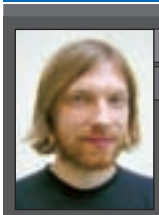
**Mein »bestes Schulfach« war:** Das äh ... tut hier nichts zur Sache

**Auf welches Geheimnis dieser Welt bist du neugierig?** Wo sind all die Feuerzeuge und Kugelschreiber, die über die Jahre verschwunden sind?

**Familienfeste sind für mich** ... zeitlich meist ganz ungünstig.

**Ich überbrücke Langeweile durch** ... Computerspieler kennen keine Langeweile!

USERPROFIL



## Thomas Sieben [Freier Redakteur]

Ich spiele gerade: **Eve Online**

**Mein persönliches Unwort:** »Präventivmaßnahmen«

**Welche technischen Möglichkeiten erwartest du von der Zukunft?** Dass Vista endlich mein Mikrofon erkennt.

**Mein »bestes Schulfach« war:** Sport und Religion

**Deine neueste Anschaffung:** Eine längst überfällige Putzfrau

**Auf welches Geheimnis dieser Welt bist du neugierig?** Ob auf dieser Webseite noch mal was passiert: www.magneticscrolls.com

**Familienfeste sind für mich** ... viel lustiger als man manchmal denkt.

**Ich überbrücke Langeweile durch** ... Teamfragen beantworten.

# 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 | Action-Adventure |
| Verkaufsstart | 29. Juni 2007 |
| Entwickler | Triumph Studios |
| Hersteller | Codemasters |
| Webseite | codemasters.de/overlord |
| Hotline | 0044/192 681 60 65 (Auslandstarif) |
| ca. Preis in € | 50 |
| Ton | 5.1-Surround |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 16 Jahren |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; mittel |
| empfohlene Steuerung | Tastatur – Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (– Spieler) |
| Internet (2 Spieler) | Netzwerk (2 Spieler) |

**EINZELNOTEN**

| | | |
|---|---|---|
| Grafik | | 8 |
| Sound | | 9 |
| Steuerung | | 8 |
| Atmosphäre | | 8 |
| Multiplayer | Wertung auf Cynamite.de | – |

| | |
|---|---|
| Ideal für | Machtmenschen mit dem Namen »Fürchtegott« |
| Alternative Vollpreis | |
| Fable | (ca. 30 €, 10/2005: 86) |
| Alternative Budget | |
| Dungeon Keeper 2 | (ca. 10 €, erschienen 1999 ) |

**PRO/KONTRA**

- unverbrauchtes Spielprinzip
- zynischer Humor
- gelungene Sprachausgabe, tolle Sprecher
- farbenfrohe Fantasy-Welt, tolle Atmosphäre
- die Schergen sind die Stars des Spiels
- wenig Hinweise zu den Quests
- Karte fehlt, dadurch mangelnde Übersicht
- Quests unzureichend erläutert, wenig Hinweise
- der Overlord hat praktisch keine Persönlichkeit

**DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER**

| | |
|---|---|
| Sascha Adermann | 82 |
| Martin Deppe | 84 |
| Susanne Braun | 81 |
| David Bergmann | 76 |

**81**

## MARTIN DEPPE



### Dungeon Keeper 3 ist da!

Es geht auch ohne Peter Molyneux und seine Ochsenfrösche: Die britischen Triumph Studios schaffen es hervorragend, die typische Klischee-Fantasywelt herrlich schwarzhumorig durch den Kakao zu ziehen. Allen voran die witzig-bösen Schergen: So ungefähr muss es aussehen, wenn eine Horde rothäutiger Engländer einen lauschigen Urlaubsort überrennt ...

Im Gegensatz zu Sascha stören mich die fehlende Übersichtskarte und die dünnen Questhinweise weniger – dafür streife ich nämlich zu gern durch die stimmige Welt mit ihrem ganz eigenen Grafik-Stil. Hut ab auch vor der Soundkulisse!

**Meine Wertung** **84**

## DAVID BERGMANN



### Superschergen

Sie sind klein, haben Wasserköpfe und Glubschaugen. Sie könnten jedes Frauenherz im Sturm erobern ... wären sie nicht so herrlich absurd und gemein. Umso sympathischer sind sie mir. Overlord lebt von den knuffigen kleinen Chaoten. Immer wieder schaue ich den Burschen gerne beim sinnlosen Randalieren zu.

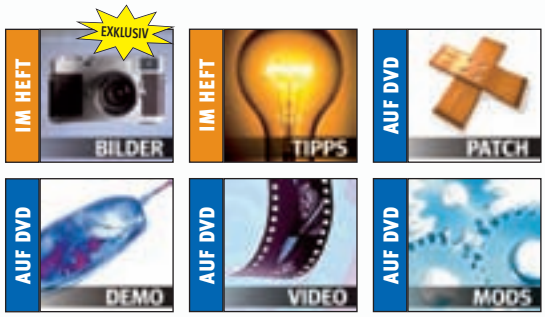
Der Rest des Spiels kann da nicht mithalten. Zu schnell geht der Fantasywelt die Luft aus; Quests ähneln sich, der Spielablauf hält keine echten Neuerungen parat. Geben Sie dem Ganzen trotzdem eine Chance. Overlord ist perfekt für eine kurze Runde nach Feierabend.

**Meine Wertung** **76**

### 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.



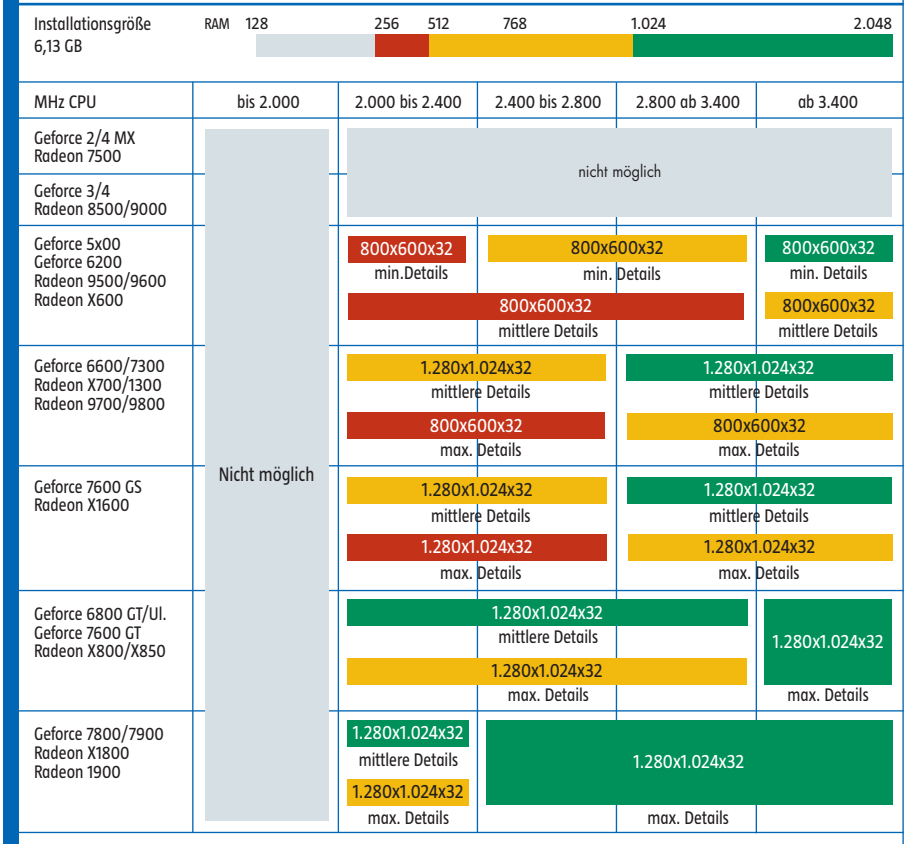

## CYNAMITE.DE




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




## TECHNIK-CHECK




- Die Ladezeiten verkürzen sich um gut 60%, wenn man statt 512 MB RAM auf 1 GB Arbeitspeicher zurückgreifen kann.
- Selbst die höchste Auflösung von 1.280x1.024 wird auf »schwachen« Rechnern mit niedrigem oder mittlerem Detailgrad relativ flüssig dargestellt, wohingegen niedrigere Auflösungen bei hohem (sprich maximalem) Detailgrad eine – mitunter – extrem rucklige Performance zur Folge haben. 3 GHz, 1 GB RAM und eine Geforce 7600 GT reichen allemal, um Overlord zu genießen.

### TECHNIK-CHECK

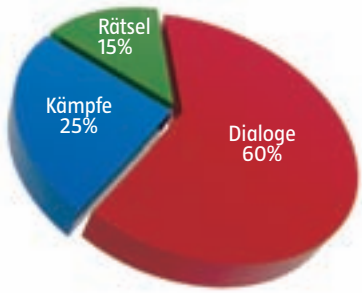
Bei wichtigen Spielen oder solchen mit besonderen Hardware-Anforderungen gibt's unseren detaillierten Technik-Check – gleich mit Tunig-Tipps!

## 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.




## 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.

# TOP 25 ACTIONSPIELE




**Overlord**: Du musst ein Schwein sein in dieser Welt! Eine gesunde Portion Bosheit ist bei diesem Spiel nicht von Nachteil. Witzig gemacht, aber trotzdem knapp an unseren Top 25 vorbei geschrammt.



**Lost Planet**: Die Wertung von Capcoms Action-Feuerwerk reichte nicht für eine Top-Platzierung.

| | 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



**Civilization 4**: 6.000 Jahre Menschheitsgeschichte in einem rundenbasierenden Spiel. Technologien erforschen, Weltwunder bauen, Kriege führen. Bald kommt das Addon Beyon the Sword (Bild).



**Company of Heroes**: So ausgelutscht das Thema Zweiter Weltkrieg auch ist, CoH setzt Maßstäbe.



**Arena Wars Reloaded**: Die Hannoveraner Entwickler zielen auf die eSports-Gemeinde.

| | 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




**Trackmania United**: Dieses fantastische Rennspiel bietet jede Menge halsbrecherischer Action. In der eSports-Szene ein fester Bestandteil und auch aus unserer Hitliste nicht mehr wegzudenken.



**Need for Speed Most Wanted**: Das beste Spiel der Serie. Der Nachfolger Pro Street ist in Arbeit.



**Virtua Tennis 3**: Das beste Tennisspiel für den PC. Spannende Matches, launige Minispiele.

| | 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



**Loki**: Kein schlechtes Spiel, aber bei weitem nicht so fesselnd wie Diablo 2. Als atztekische Schamanin, nordischer Barbar, griechische Amazone oder ägyptischer Kampfmagier stürzen Sie sich in das Abenteuer.



**Diablo 2**: Damals richtungsweisend und auch heute noch gut. So macht Gräberplündern Spaß.



**The Elder Scrolls – Oblivion**: Die Atmosphäre von Bethesdas Rollenspiel sucht ihresgleichen.

| | 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!




Rieseninsekt im **Schneegestöber:** Die Gegner springen oft unvermittelt aus den Schneewehen und türmen sich buchstäblich vor uns auf.

# Lost Planet

CYLINK CYNAMITE WW7 Ihr CyLink-Code

**Starship Troopers meets Serious Sam: Lost Planet ist perfekt inszeniertes Popcorn-Kino zum Selberspielen und Hirnabschalten.** Dann fällt Ihnen nämlich auch die alberne Story nicht mehr auf.

Man nehme: Sämtliche Science-Fiction-Klischees, die nicht bei drei auf den Bäumen sind, einen 08/15-Helden namens Wayne und eine ordentliche Portion Absurdität. Man erhalte: Die Story von **Lost Planet**. Und die geht so: In einer mehr oder minder fernen Zukunft wuselt die Menschheit durchs Universum und stolpert über Aliens, die sich ebenso gut »Geklaut aus **Starship Troopers**« auf die insektoide Stirn tätowieren könnten. Wayne verliert erst seinen Vater, dann sein Gedächtnis und kommt schließlich ganz furchtbar diabolischen Wissenschaftlern auf die Schliche. Ja, das ist genauso unoriginell, wie es sich anhört.

## Wayne interessiert's?

Glücklicherweise spielt die alberne Story eine ähnlich tragende Rolle wie Jungfrauen auf einer Entbindungsstation. **Lost Planet** inszeniert eine so intensive und atemberaubende Ballerorgie, dass uns die scheunentorgroßen Logik-Fehler erst gar nicht auffallen – oder uns völlig egal sind. Per WASD steuern wir Wayne (ein aussichtsreicher Kandidat für den Titel »doofster Heldenname aller Zeiten«) durch elf zumeist schneeverwehte Missionen. Das geht leicht und flott von der Hand, leidet allerdings



Gemeinheit: Diese **Monsterkäfer** rollen sich zusammen und rasen anschließend auf uns zu. Wer nicht rechtzeitig zur Seite hechtet, ist Matsch.



Im ersten **Alien-Nest** erwarten uns fliegende Rochen und eine eindrucksvolle Optik. Zeit zum Staunen lässt Ihnen Lost Planet aber nur selten.



**Brutstätten** am Boden oder der Decke spucken ununterbrochen neue Aliens aus – bis wir sie ausräuchern. Was wir nicht immer tun, denn hier lässt sich einfach und effektiv Thermoenergie tanken.



bisweilen darunter, dass Wayne ziemlich tranfunzlig unterwegs ist; so schnell, wie wir in **Lost Planet** rennen, bewegen wir uns in anderen Spielen kriechend vorwärts.

Was man von den Gegnern nicht behaupten kann: Die bersten plötzlich aus dem Boden, fallen von der Decke, rasen auf uns zu oder springen uns buchstäblich ins Gesicht. Leerlauf? Pustekuchen. Ununterbrochen mähen wir uns durch Feindhorden, werfen Granaten, hechten in Sicherheit und jagen herumstehende Autos in die Luft. Selten hatte ein Actionspiel seinen Namen so sehr verdient wie **Lost Planet**.

## Eingeschränkt bewegungsfähig

Die Missionen sind dabei streng linear aufgebaut. Ähnlich wie in **Half-Life 2** bewegen Sie sich auf Schienen, ein Abweichen vom vorgegebenen Pfad ist unmöglich. Das klingt restriktiver, als es sich anfühlt, weil die gescripteten Ereignisse und Gegner so clever platziert sind, dass Sie im Eifer des Gefechts gar nicht bemerken, dass Ihre Bewegungsfreiheit limitiert wird.

Ob Sie sich mit sämtlichen Feinden anlegen, bleibt Ihnen überlassen. Theoretisch könnten Sie auch einfach durch den Level hetzen und dem jeweiligen Bossgegner Saures geben, praktisch lohnen sich die kleinen Scharmützel aber durchaus. Weil sie jede Menge Spaß machen und weil erledigte Feinde Thermoenergie verlieren. Damit laden Sie Ihren eigenen Energievorrat auf, der Sie bei erlittenem Schaden automatisch heilt. Fies: Auch wenn Sie keinen Schaden nehmen, verflüchtigt sich dieser Vorrat langsam, aber stetig. Wohl dem, der vor schwierigen Bosskämpfen ordentlich aufgetankt hat.

## Wer ist hier der Boss?

Apropos Bosskämpfe: Von der Riesenspinne bis zum Kampfroboter ist alles dabei, was kriecht, fliegt, klettert oder schießt. Jeder Boss erfordert eine spezielle Taktik; stupides Ballern führt selten zum Ziel. Das macht dafür ansonsten richtig Laune: Nahezu alles, was Sie sehen, dürfen Sie auch genüsslich in seine Einzelteile zerlegen. Autos, Fässer, Wände, Felsen, Treibstofftanks ...

## LOST PLANET: KAUFEN ODER NICHT?

### SOLLTEN SIE KAUFEN ...

... wenn es Ihnen ohnehin vollkommen schnuppe ist, warum und wieso Sie ballern – Hauptsache, es fetzt

... wenn Ihnen ein intensives Spielerlebnis wichtiger ist als eine lange Spieldauer

... wenn Sie Wayne heißen; überlesen Sie dann bitte auch die Sache mit dem doofen Heldennamen. Danke.

### SOLLTEN SIE NICHT KAUFEN ...

... wenn Sie ob der peinlichen Story von Alien vs. Predator schreiend aus dem Kino gerannt sind – oder erst gar nicht hinein

... wenn Sie 40 Euro für knapp acht Stunden Spiel latenten Wucher finden

... wenn Sie keinen High-End-Rechner unter dem Schreibtisch haben. Lost Planet lebt nicht zuletzt von seinen überragenden grafischen Qualitäten



Im **Piratenlager** bekommen wir es mit Kampfdroiden und Raketenwerfern zu tun. Wenn wir nicht bald einen eigenen Droiden finden, sieht's übel aus.



Für diesen **Bossgegner** schwingen wir uns auf einen Roboter. In jeder der elf Missionen wartet am Ende einer dieser Brocken auf uns.



Im Westen nichts Neues: Wie es sich für ein **Actionspiel** gehört, sind explodierende Fässer die beste Möglichkeit, um viele Gegner auf einmal auszuschalten.



Starship Troopers lässt grüßen: Dieser zu groß geratene Brainbug hat Waynes Vater auf dem Gewissen. Wayne's interessiert? Na, **Wayne.**

Ihrer Zerstörungswut sind nur sporadisch Grenzen gesetzt, und wenn Ihnen im Laufe eines zünftigen Schusswechsels die halbe Lagerhalle um die Ohren fliegt, fühlen Sie sich tatsächlich wie in einem perfekt inszenierten Hollywood-Streifen. Mittendrin eben. Dabei war gestern.

Obendrauf sind Sie auch manchmal. Auf einem Kampfdroiden. Damit bewegt sich Wayne nicht nur wesentlich schneller fort, sondern richtet – den Bordgeschützen sei Dank – auch deutlich mehr Schaden an. Allerdings gibt so ein Blecheimer ein ganz wunderbares Ziel ab; in vielen Fällen ist es also sinnvoller, sich per pedes durch die Missionen zu kämpfen. Als Fußvolk verfügen Sie übrigens auch über ein größeres Waffenarsenal. Dooferweise brauchen Sie Gatling-Gun, Raketenwerfer und Energiegewehr so gut wie nie – das Standard-MG reicht für die meisten Gegner mehr als aus.

## Optisches Feuerwerk

**Lost Planet** unterstützt als eines der ersten Spiele DirectX10 – entsprechend hübsch ballert und explodiert es sich auch. Modelle, Texturen und Effekte sind durch die Bank erstklassig, die Animationen flüssig und geschmeidig; übrigens auch im DirectX9-Modus für Windows-XP-Nutzer. Durchwachsen sind hingegen die (englischen) Sprecher. Mal schwülstig und pathetisch, dann wieder semi-professionell. Einen Abbruch tut das dem Spielspaß freilich nicht – schließlich haben die Stimmenspender ohnehin nichts Interessantes zu sagen.

Neben dem acht Stunden kurzen Einzelspielermodus gibt's acht Multiplayer-Maps für 16 Lan- oder Online-Spieler. Die sind allesamt gut designt und machen durchaus Laune – leiden allerdings unter der gleichen Trantüten-Geschwindigkeit wie die Singleplayer-Missionen.

**Jochen Gebauer**

## DAVID BERGMANN



### Kawumm!

Lost Planet ganz ohne Story wäre mir ja deutlich lieber gewesen als Lost Planet, der banale Groschenroman. Aber was soll's, zünftigen Actionspielen kann ich viel verzeihen – und Lost Planet ist ja mal sowas von zünftig!

Besonders die coolen Bossgegner haben's mir angetan. Die Burschen sind mitunter ganz schön schwer zu knacken. Schade, dass die restlichen Scharmützel deutlich weniger fordernd sind. Hier hätten die Entwickler deutlich mehr Gewicht auf die unterschiedlichen Wummen legen können. Die kurze Spielzeit passt mir daher gut in den Kram, denn auf längere Distanz wäre Lost Planet garantiert die Puste ausgegangen. Ach ja, einen Bonuspunkt gibt's für den Namen des Helden.

**Meine Wertung** **84**

## JOCHEN GEBAUER



### Doofe Story, cooles Ballern

Lost Planet ist wie eine Achterbahnfahrt: rasant, atemberaubend und viel zu schnell vorbei. Knapp acht Stunden dauert das erste Durchspielen – hochgerechnet ist Lost Planet damit teurer als eine Kino-Karte. Das war bei Max Payne nicht anders, aber dort gab's ich eine packende Film-Noir-Story um Liebe und Verrat. Lost Planet tischt albernen Sci-Fi-Quark auf.

Das ist dann auch die entscheidende Frage für potenzielle Käufer: Braucht gute Popcorn-Unterhaltung eine spannende oder gar logische Geschichte? Wer ja sagt, der bekommt ein kurzweiliges, aber unbefriedigendes Vergnügen. Wem's egal ist, der bekommt eine perfekt inszenierte Ballerorgie auf höchstem Niveau.

**Meine Wertung** **81**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Actionspiel |
| Verkaufsstart | 28. Juni 2007 |
| Entwickler | Capcom |
| Hersteller | Capcom |
| Webseite | lostplanet-thegame.com |
| Hotline | 0900/350 80 80 (1,86 €/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 | Tastatur |
| Multiplayer | Einzel-PC (1 Spieler) Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) |

### SYSTEM-CHECK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 8,0 GB |
| Auflösung | 800x600 | CPU | 3,2 GHz |
| Grafikkarte | GeForce 6600 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 4,0 GHz |
| Grafikkarte | GeForce 8600 | RAM | 1,5 GB |
| Auflösung | 1.280x960 | CPU | 4,0 GHz |
| Grafikkarte | GeForce 8800 | RAM | 2,0 GB |

Ideal für: Story-wird-total-überbewertet-Finder

Alternative Vollpreis: **Halo 2** (ca. 50 €, 06/2007: 79)

Alternative Budget: **Max Payne 2** (ca. 10 €, 12/2004: 87)

### EINZELNOTEN

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

### PRO/KONTRA

- atemberaubende Actionorgie
- optisch eindrucksvoll in Szene gesetzt
- alberne, klischeebeladene Geschichte
- kurze Spieldauer (rund acht Stunden)

### DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Jochen Gebauer 81
David Bergmann 84

**83**



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



AUF DVD DEMO

AUF DVD VIDEO

# Overlord

**Kann es gut sein, wenn man böse ist?** Welche Vorteile bringt es, sich im Umgang mit Menschen, Elfen und Schafen mal nicht von seiner Schokoladenseite zu zeigen?

CYLINK CYNAMITE 31W Ihr CyLink-Code





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



**Overlord und Schergen** verliefen sich im Wald. Es war schon finster und auch so bitterkalt ... Hinter dieser Lichtung werden Sie leider kein Pfefferkuchenhaus finden.

Haben Sie bei **Maniac Mansion** den Hamster in der Mikrowelle gegart? Ist Ihr Humor schwärzer als drei Tage alter Kaffee ohne Milch? Zermatschen Sie lästige Stubenfliegen lieber mit dem Telefonbuch als mit der Fliegenklatsche? Wenn Sie eine dieser Fragen mit »JA« beantworten, ist **Overlord** das Richtige für Sie.

## Moralapostel, go home!

Nachgiebige Naturen und sanftmütige Seelen sind hier Fehl am Platz. Das Gleiche gilt für Zweifler, die den Zynismus des zweifelhaften Zeitvertreibs nicht erkennen. Sie sollten also sämtliche hinderlichen Hemmungen bereits vor Spielbeginn ablegen, da Humanismus in den Schuhen eines heimtückischen Herrschers kontraproduktiv ist. Um die ganze Welt zu unterjochen (und das ist Ihr erklärtes Ziel), darf Ihnen keine Schandtat zu schäbig sein.

Die erste Prüfung Ihrer dunklen Seele wartet außerhalb des Dunklen Turms, Ihrer zu Beginn baufälligen Behausung. Es ist die farbenfrohe Fantasy-Welt. Hier zeigen die Leute von den Triumph Studios eindrucksvoll, was sie drauf haben: Strahlender Sonnenschein trifft auf sich im Wind wiegende Wälder. Saftige Wiesen werden von quietschbunten Blumen und gaaanz süßen Schäfchen dominiert. Falls weder akute Karies noch ein plötzlicher Zuckerschock aufgetreten sind, können Sie sich nun ans Eingemachte wagen.




Wenn Sie sich mit einer Rotte **Bluthörner** in die Arena wagen, sollten Sie genügend Schergen mitbringen.

## Auge um Auge

Um die Welt zu unterjochen, müssen Sie sieben Helden besiegen. Gut, dass Sie das ehrgeizige Unterfangen »Weltherrschaft« nicht allein bewältigen müssen. Hüfthohe, hilfsbereite Helfer aus der Hölle – die Schergen – stehen Ihnen während Ihres Abenteuers bedingungslos zur Seite. Anstatt jedes wuselige Wollknäuel persönlich zu schlachten, hetzt ein Overlord lieber seine sabbernden Scha(r)frichter auf die fröhlich blökende Lämmerherde.



Noch grasen die Lämmer friedlich auf der Wiese. Die Schergen freuen sich schon auf das bevorstehende **Schlachtfest**. Denn: Jedes tote Schaf bringt Lebenskraft.



Schlachtfest: Für die **Unmengen brauner Schergen**, die Sie für das Schmieden neuer Ausrüstung brauchen, sollten Sie die Schafe regelmäßig heimsuchen.

Um Schergen zu beschwören, benötigen Sie Lebenskraft. Dieses Element lässt jedes Wesen nach seinem Dahinscheiden zurück, anschließend kann die leuchtende Masse von Ihnen oder Ihren garstigen Genossen gesammelt werden. Einmal Lebenskraft genügt, um einen neuen Schergen heraufzubeschwören.

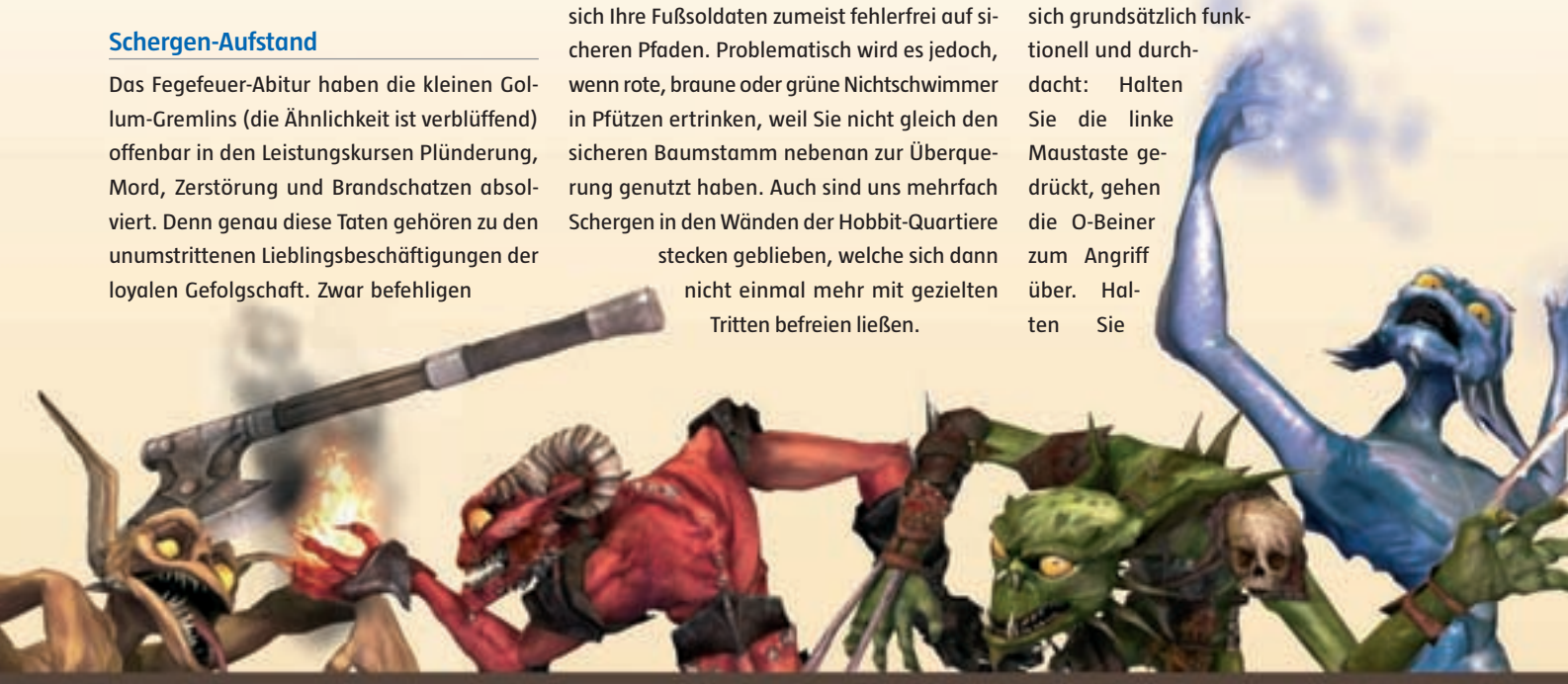
## Schergen-Aufstand

Das Fegefeuer-Abitur haben die kleinen Gollum-Gremlins (die Ähnlichkeit ist verblüffend) offenbar in den Leistungskursen Plünderung, Mord, Zerstörung und Brandschatzen absolviert. Denn genau diese Taten gehören zu den unumstrittenen Lieblingsbeschäftigungen der loyalen Gefolgschaft. Zwar befehligen Sie anfangs nur eine Handvoll der kleinwüchsigen Sippschaft. Dennoch stürzen sich die Krummbuckel voller Enthusiasmus Hals über Kopf in jedes noch so aussichtslose Scharmützel. Im Laufe der Zeit scharen Sie bis zu 50 dieser treuen Weggefährten um sich.

Was die Wegfindung angeht, bewegen sich Ihre Fußsoldaten zumeist fehlerfrei auf sicheren Pfaden. Problematisch wird es jedoch, wenn rote, braune oder grüne Nichtschwimmer in Pfützen ertrinken, weil Sie nicht gleich den sicheren Baumstamm nebenan zur Überquerung genutzt haben. Auch sind uns mehrfach Schergen in den Wänden der Hobbit-Quartiere stecken geblieben, welche sich dann nicht einmal mehr mit gezielten Tritten befreien ließen.

## Steuer-Erklärung

Nichtsdestotrotz sind die Schergen echte Spezialisten (siehe Kasten). Jede der vier Gattungen hat bestimmte Fähigkeiten, die ein taktisches Vorgehen an einigen Stellen unerlässlich machen. Die Steuerung der Viecher gestaltet sich grundsätzlich funktionell und durchdacht: Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, gehen die O-Beiner zum Angriff über. Halten Sie



## DIE SCHERGEN IN MULTI-COLOR

Farblehre der Finsternis: Finster und farbig, bunt und narbig. Für jede Rasse brauchen Sie die farblich passende Lebenskraft.

### Der Kämpfer

Der Standard-Scherge ist braun und liebt den Nahkampf. Er sammelt nicht nur die Lebenskraft der Opfer, sondern auch herumliegende Waffen und Gegenstände auf.

### Der Feuer-Magier

Die Gattung roter Schergen sieht nicht nur heiß aus. Der Pyromane ist feuerfest und zündelt auch gern. Seine Feuerbälle heizen den Gegnern aus der Distanz ein.

### Der Meuchelmörder

Ein fieses Aas. Er springt zunächst seinem Opfer auf den Rücken, bevor er den Dolch einsetzt. Grüne Schergen sind immun gegen Gift und handwerklich begabt.

### Der Heiler

Er ist intelligenter als seine Artgenossen. Die Blauhaut kann tote Schergen wiederbeleben und schwimmen. Das kann nicht einmal der mächtige Overlord.



Links oben finden Sie die Leiste für **Lebensenergie und Mana**. Es gibt vier Zauber, die in drei Stufen unterteilt sind. Das Symbol links zeigt den Flammen-Zauber.



»Sprengmeister von Wilfried Wanst«. **Der vorlaute Hofnarr** verleiht Ihnen manch fragwürdigen Titel. Die Inneneinrichtung legen Sie im Laufe des Spiels selbst fest.

dazu die rechte Maustaste gedrückt, lenken Sie die grausigen Günstlinge per Mausbewegung in die gewünschte Richtung. So gelangen die Mini-Monster auch an Stellen, die Sie trotz Ihrer Macht als Overlord nicht erreichen (Skandal!). Abgesehen von einigen wenigen schwierigen Stellen ist die Kontrolle fast immer ausnahmslos gewährleistet.

## Wein, Weib und Gesang

Fast. Denn leider sind selbst die Speichellecker mit dem skurrilen Erscheinungsbild nicht grundsätzlich unfehlbar. Beispielsweise lenken Alkohol oder Musik die Biester nachhaltig ab. Beispiel: Beim Überfall einer Hobbit-Feier macht Ihnen der Dorfmusikant beinahe einen Strich durch die Rechnung. Kaum hören Ihre Schergen die Klänge der Geige, beginnen sie hemmungslos zu tanzen.

Um die Kontrolle über Ihre buckligen Begleiter zurück zu gewinnen, machen Sie dem Geiger den Garaus. Gut, dass man als Overlord auch selbst kräftig mit dem Streitkolben austeilen kann. Schlecht, dass wir den auf einem Tisch stehenden Barden mehrfach partout nicht treffen und in der Zwischenzeit unseren tanzenden Langohren der Garaus gemacht wird. Als wir mit neuen Helfern an den Ort der Feier zurückkehren, spielt der Geiger zwar noch, aber unsere Schergen ignorieren ihn. Bis zum Rand mit Met gefüllte Krüge reißen sich die Schergen übrigens immer wieder gerne unter den Nagel.

## Erz-Freund

Glücklicherweise schnappen sich die karnevalerprobten Kampftrinker auch Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Die Helme von Halblingen und die Hörner besiegter Ex-Einhörner stehen den Schergen nicht nur ausgezeichnet, solche Upgrades machen die Truppe gleichwohl schlagkräftiger. Die Waffen für Ihren Overlord liegen unterdessen nicht einfach am Wegesrand. Wenn Sie den Wunsch nach mächtigeren Äxten oder stärkeren Rüstungen und Helmen hegen, müssen Sie selbst tätig werden. Dafür benötigen Sie jedoch zunächst eine Schmiede.

## Schlachtvieh für besseres Kriegsgerät

Die Herstellung von nützlichen Waffen und Equipment erleichtert Ihnen Ihren kriegerischen Arbeitsalltag dauerhaft. Fabrikneue Gegenstände kosten Gold, das Kampfwerkzeug kann aber zudem durch die Beigabe von Schergen-Opfern aufgewertet werden. Werfen Sie einen roten Feuer-Fachmann mit in die Flammen, ist der Schutzpanzer feuerresistent. Eine derart getunte Axt richtet Feuerschäden an.

Die Sache hat jedoch einen Haken: Die »Preise« für derartige Unikate sind fast schon als unanständig zu bezeichnen. Hunderte Ihrer Helfer sind erforderlich, um einen ordentlichen Wirkungsgrad zu erzielen. So viele Schafe zu schlachten dauert seine Zeit. Immerhin lassen sich Orte, an denen Lämmer grasen, beliebig oft aufsuchen. Doch auf Dauer ist die Sammelei etwas zäh und nervig. Ihre Schergen sind übrigens nicht nur im Schmelzofen nützliche und gern gesehene Opfergaben. Wenn Sie Ihre Gefolgschaft an einem roten Altar opfern, füllt sich Ihre Lebensenergie, ein blauer Altar gibt Ihnen wiederum Mana zurück.

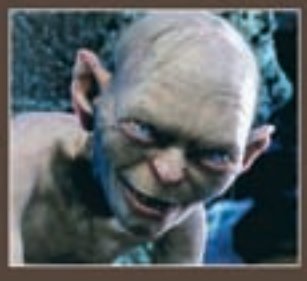
## Entdecke die Möglichkeiten

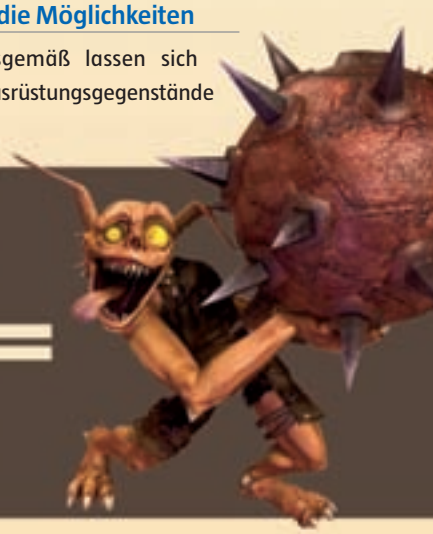
Erwartungsgemäß lassen sich nicht nur Ausrüstungsgegenstände

## GROMMLUMS? GELLIMS? SCHERGEN!

Wie man bei Codemasters auf das Aussehen der Schergen gekommen ist? Keine Ahnung! Aber Körperbau und Aussehen von Gollum und den Gremlins passen perfekt zusammen. Codemasters kreative Leitung schaut wohl gern Hollywood-Filme.









Schergen, die Sie (mangels Schergen-Nest) noch nicht beschwören können, dürfen Sie **zum Schmieden** verwenden – sofern Sie die jeweilige Lebenskraft haben.



Neulich im Dunkelwald. **Elfengott Oberon** wird von einem magischen Baum umwuchert. Als Overlord ist es Ihre Pflicht, den faulen Herrscher zu erlösen.

verbessern. Auch die Lebensenergie und das Magiepotenzial des dunklen Herrschers steigern Sie im Laufe des Abenteuers. Die Erweiterung Ihrer Macht gelingt durch die Wiederbeschaffung diverser Anbauteile für Ihren Burgfried. Diese finden Sie erst im Zuge Ihrer Aufträge wieder, da die Objekte seit der Entmachtung Ihres Vorgängers in der ganzen Welt verstreut sind. Eine Kraftquelle hier, ein Baukran da – fertig ist der Feua-Zauba. Je mehr Turm-Elemente Sie auftreiben, desto mehr Räume werden geöffnet. Diese eröffnen Ihnen nach und nach ganz neue Möglichkeiten.

In der Arena kämpfen Sie nach Wunsch gegen die verschiedenen Gegner, die Sie bereits besiegt haben – zum Spaß! Haben Sie sich eine Mätresse »besorgt«, dürfen Sie Ihren Turm innenarchitektonisch kräftig aufpolieren. Ein schnieker Thron hier, wehrhafte Palisaden da, der obligatorische rote Teppich noch dazu. Dies und vieles mehr lässt sich mit ausreichend Golddukaten erwerben.

## Mehr für den Spieler

Die Quests sind nicht außergewöhnlich einfallsreich, aber lustig. Mal müssen Sie den mit einem Baum verwachsenen Elfengott Oberon töten, mal einen fetten Riesenhobbit besiegen und dessen enorme Essensvorräte beschlagnahmen. Entweder Sie überlassen den hungernden und unterdrückten Bauern die Beute, oder Sie behalten die Naturalien. Zeigen Sie sich gnädig, sind Ihnen die Menschen dankbar und die Schafe gedeihen prächtig. Verhalten Sie sich wiederum böse, steigt Ihre »Verderbtheit« und die Leute mosern rum. Am Ende des Spiels fließt der Grad der »Verderbtheit« in die Gesamtbewertung ein.

Wer gerne online seine Kräfte misst, wird jedoch nicht restlos glücklich sein. Lediglich zwei Modi laden zum Verweilen ein. Ein Modus hat das gemeinsame Überleben zum Ziel, zwei Spielvarianten fordern den Sieg gegen den Konkurrenten. Bei der Plünderung gilt es, möglichst fette Beute zu machen. Bei der Schlacht siegt der, der den anderen Overlord in die Pfanne haut. Leider erwies sich unsere Testversion als extrem instabil und stürzte in allen Modi wiederholt ab. Wir haben uns entschlossen, mit der Bewertung des OnlineModus zu warten, bis uns die fertige Verkaufsversion erreicht. Eine Multiplayerwertung wäre dem ansonsten prächtigen Fürst der Finsternis unserer Meinung nach nicht angemessen. Die endgültige Bewertung finden Sie daher tages-aktuell auf Cynamite.de.

**Sascha Adermann**

## TECHNIK-CHECK

Installationsgröße 6,13 GB

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

| MHz CPU | bis 2.000 | 2.000 bis 2.400 | 2.400 bis 2.800 | 2.800 ab 3.400 | ab 3.400 |
|---|---|---|---|---|---|
| Geforce 2/4 MX<br>Radeon 7500 | Nicht möglich | nicht möglich | | | |
| Geforce 3/4<br>Radeon 8500/9000 | | | | | |
| Geforce 5x00<br>Geforce 6200<br>Radeon 9500/9600<br>Radeon X600 | | 800x600x32 min.Details<br>800x600x32 mittlere Details | 800x600x32 min. Details | 800x600x32 min. Details<br>800x600x32 mittlere Details | |
| Geforce 6600/7300<br>Radeon X700/1300<br>Radeon 9700/9800 | | 1.280x1.024x32 mittlere Details<br>800x600x32 max. Details | | 1.280x1.024x32 mittlere Details<br>800x600x32 max. Details | |
| Geforce 7600 GS<br>Radeon X1600 | | 1.280x1.024x32 mittlere Details<br>1.280x1.024x32 max. Details | | 1.280x1.024x32 mittlere Details<br>1.280x1.024x32 max. Details | |
| Geforce 6800 GT/Ul.<br>Geforce 7600 GT<br>Radeon X800/X850 | | 1.280x1.024x32 mittlere Details<br>1.280x1.024x32 max. Details | | | 1.280x1.024x32 max. Details |
| Geforce 7800/7900<br>Radeon X1800<br>Radeon 1900 | | 1.280x1.024x32 mittlere Details<br>1.280x1.024x32 max. Details | 1.280x1.024x32 max. Details | | |

- Die Ladezeiten verkürzen sich um gut 60%, wenn man statt 512 MB RAM auf 1 GB Arbeitspeicher zurückgreifen kann.
- Selbst die höchste Auflösung von 1.280x1.024 wird auf »schwachen« Rechnern mit niedrigem oder mittlerem Detailgrad relativ flüssig dargestellt, wohingegen niedrigere Auflösungen bei hohem (sprich maximalem) Detailgrad eine – mitunter – extrem rucklige Performance zur Folge haben. 3 GHz, 1 GB RAM und eine Geforce 7600 GT reichen allemal, um Overlord zu genießen.



»Die Elfen sind ein faules Volk«. **Die beiden Geisterwesen** verlangen von Ihnen die Beseitigung zweier bluttrünstiger Bluthörner, bevor Sie passieren dürfen.



Die grüne Fläche zur linken des Overlord ist **vergiftet**. Einzig und allein die grünen Schergen sind in der Lage, diesen Bereich unbeschadet zu durchqueren.

## MARTIN DEPPE



### Dungeon Keeper 3 ist da!

Es geht auch ohne Peter Molyneux und seine Ochsenfrösche: Die britischen Triumph Studios schaffen es hervorragend, die typische Klischee-Fantasywelt herrlich schwarzhumorig durch den Kakao zu ziehen. Allen voran die witzig-bösen Schergen: So ungefähr muss es aussehen, wenn eine Horde rothäutiger Engländer einen lauschigen Urlaubsort überrennt ...

Im Gegensatz zu Sascha stören mich die fehlende Übersichtskarte und die dünnen Questhinweise weniger – dafür streife ich nämlich zu gern durch die stimmige Welt mit ihrem ganz eigenen Grafik-Stil. Hut ab auch vor der Soundkulisse!

**Meine Wertung** **84**

## DAVID BERGMANN



### Superschergen

Sie sind klein, haben Wasserköpfe und Glubschaugen. Sie könnten jedes Frauenherz im Sturm erobern ... wären sie nicht so herrlich absurd und gemein. Umso sympathischer sind sie mir. Overlord lebt von den knuffigen kleinen Chaoten. Immer wieder schaue ich den Burschen gerne beim sinnlosen Randalieren zu.

Der Rest des Spiels kann da nicht mithalten. Zu schnell geht der Fantasywelt die Luft aus; Quests ähneln sich, der Spielablauf hält keine echten Neuerungen parat. Geben Sie dem Ganzen trotzdem eine Chance. Overlord ist perfekt für eine kurze Runde nach Feierabend.

**Meine Wertung** **76**

## SUSANNE BRAUN



### Meine persönliche Privatarmee

Manchmal mag ich's, wenn mir mein eigener Trupp von Söldnern die Arbeit abnimmt. Während ich als Totenbeschwörer in Diablo 2 unterfordert bin, finde ich die Overlord-Schergen gerade recht – denn die befehlige ich selbst und ich kann meine eigenen Entscheidungen treffen. Außerdem sind die Viecher echt putzig, vor allem wenn sie die Habseligkeiten von Bauern plündern und in bester Gollum-Manier »Mein Schatzzzz« krächzen.

Allerdings strengen die Schergen ihr Hirn nicht zu sehr an. Ab und zu gibt's Missverständnisse zwischen mir und den kleinen hüpfenden Wichteln. Resultat: Sie greifen das falsche Ziel an. Auch die Quests könnten etwas abwechslungsreicher sein, damit ich mich nicht allzu schnell allzu sehr langweile.

**Meine Wertung** **81**

## SASCHA ADERMANN



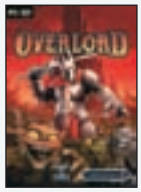
### Es tut gut, böse zu sein

Endlich wieder ein Spiel, das sich vom Fantasy-Adventure-Einerlei abhebt und auch Laune macht. Abgesehen von der ansprechenden Detailfülle der Umgebung und der brillanten Atmosphäre im Allgemeinen hat es mir der exzellente, bitterböse Humor angetan. Die Dialoge sind witzig und werden obendrein auch bei der deutschen Sprachausgabe dank talentierter Sprecher stimmig vorgetragen. Das größte Ärgernis stellt für mich aber die fehlende Karte dar.

Bei den Aufgabenstellungen der Quests wird zudem mit Hinweisen bezüglich des aufzusuchenden Ortes gegeizt. So läuft man oftmals planlos umher, ohne zu wissen, wen oder was man sucht. Das dauert mitunter so lange, bis man irgendwann und irgendwo von einem x-beliebigen Questgeber neue Hinweise erhält.

**Meine Wertung** **82**

## WERTUNGSKASTEN




| | |
|---|---|
| Genre | Action-Adventure |
| Verkaufsstart | 29. Juni 2007 |
| Entwickler | Triumph Studios |
| Hersteller | Codemasters |
| Webseite | codemasters.de/overlord |
| Hotline | 0044/192 681 60 65 (Auslandstarif) |
| ca. Preis in € | 50 |
| Ton | 5.1-Surround |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 16 Jahren |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; mittel |
| empfohlene Steuerung | Tastatur – Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (– Spieler) Internet (2 Spieler) Netzwerk (2 Spieler) |

### EINZELNOTEN

| | | |
|---|---|---|
| Grafik | ■■■■■■■■□□ | 8 |
| Sound | ■■■■■■■■■□ | 9 |
| Steuerung | ■■■■■■■■□□ | 8 |
| Atmosphäre | ■■■■■■■■□□ | 8 |
| Multiplayer | Wertung auf Cynamite.de | – |

| | |
|---|---|
| Ideal für | Machtmenschen mit dem Namen »Fürchtegott« |
| Alternative Vollpreis | Fable (ca. 30 €, 10/2005: 86) |
| Alternative Budget | Dungeon Keeper 2 (ca. 10 €, erschienen 1999 ) |

### PRO/KONTRA

- ■ unverbrauchtes Spielprinzip
- ■ zynischer Humor
- ■ gelungene Sprachausgabe, tolle Sprecher
- ■ farbenfrohe Fantasy-Welt, tolle Atmosphäre
- ■ die Schergen sind die Stars des Spiels
- ■ wenig Hinweise zu den Quests
- ■ Karte fehlt, dadurch mangelnde Übersicht
- ■ Quests unzureichend erläutert, wenig Hinweise
- ■ der Overlord hat praktisch keine Persönlichkeit

### DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

| | |
|---|---|
| Sascha Adermann | 82 |
| Martin Deppe | 84 |
| Susanne Braun | 81 |
| David Bergmann | 76 |

**81**



Munteres Scheibenschießen im Keller: **Trolle** eignen sich in diesen Situationen prima als Kugelfang.



Klasse: Wir haben ein **Artefakt** erbeutet!



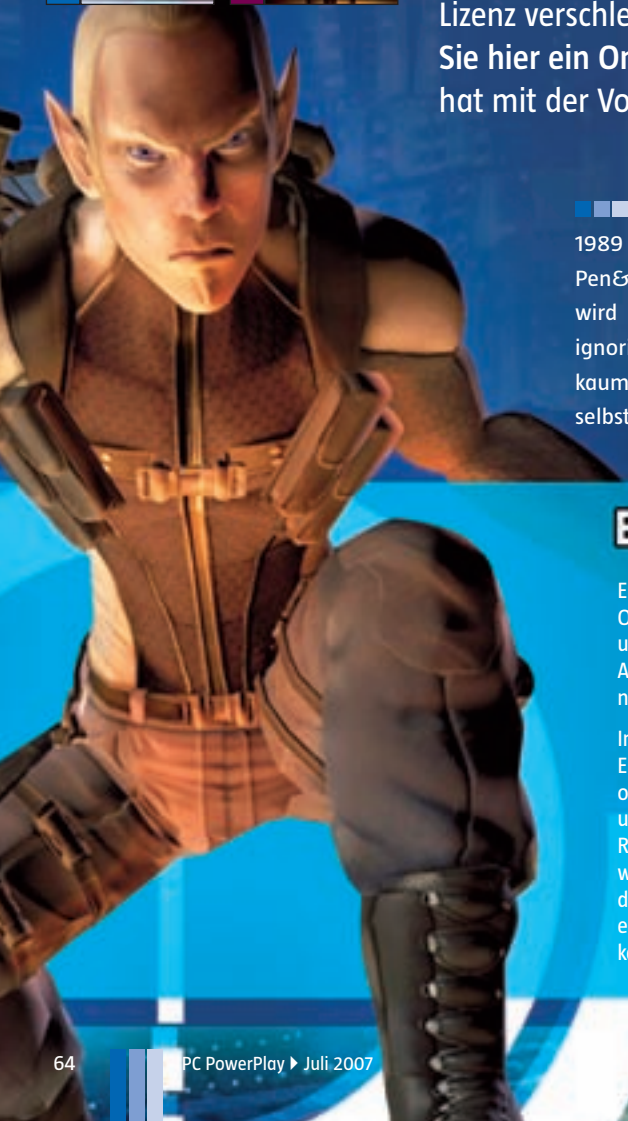
Der **Raketenwerfer** ist die stärkste Waffe im Spiel.

AUF DVD VIDEO IM HEFT TIPPS

CYLINK CYNAMITE 89L Ihr CyLink-Code

# Shadowrun

**Lizenz verschleudert: Statt eines Cyberpunk-Rollenspiels mit Fantasy erwartet Sie hier ein Online-Shooter Marke Counter-Strike.** Der ist zwar ziemlich gut – hat mit der Vorlage aber so viel zu tun wie der Papst mit Freudenhäusern.



Es ist seltsam: Obwohl **Shadowrun** seit 1989 zu den populärsten und bekanntesten Pen&Paper-Rollenspielen der Welt gehört, wird es von Spieleherstellern geflissentlich ignoriert. Während man sich in den 90ern kaum retten konnte vor AD&D-Spielen, und selbst international eher unbekannte Rollenspiele wie **Das Schwarze Auge** gleich drei PC-Ableger generierten, fristete **Shadowrun** ein unverdientes Schattendasein. Ein Titel fürs Super Nintendo, zwei für Sega-Konsolen – so weit die magere Ausbeute. Da passt es nur ins Bild, dass es sich bei der ersten PC-Umsetzung ausgerechnet um einen Online-Shooter handelt –

## Etikettenschwindel?

Ein kurzer Blick in einschlägige Foren zeigt: Die Idee, aus **Shadowrun** einen Online-Shooter zu machen, kommt bei Fans der Pen&Paper-Vorlage nicht unbedingt gut an. »So eine Scheiße« und »das ist ein **Counter-Strike**-Abklatsch, wo der Name **Shadowrun** draufgeklatscht wurde« gehören dort noch zu druckreiferen Kommentaren.

Im Mai 2006 versuchte der Lizenzinhaber FanPro die damals hohe Erwartungshaltung zu bremsen: »Eine faire Warnung«, hieß es in einem offiziellen Statement. »Microsoft hat den Zeitrahmen und das Setting umgeschrieben, also steht es nicht im Einklang mit dem Pen&Paper-Rollenspiel. Es basiere eher lose auf **Shadowrun**.« Lose? »Überhaupt nicht« wäre die passendere Beschreibung gewesen. Kurz: Obwohl **Shadowrun** draufsteht, ist kein **Shadowrun** drin. FASA-Chef Mitch Gitelman nährte in einem Interview aber kürzlich die Hoffnungen der Fangemeinde: »Wir denken über ein **Shadowrun**-Rollenspiel nach«, sagte er.






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



An den **Lebensbäumen** herrscht immer Trubel. Die nützlichen Pflänzchen heilen nämlich alle Kombattanten.

und dass der mit **Shadowrun** bis auf den Namen herzlich wenig gemein hat (siehe Kasten Etikettenschwindel).

## Singleplayer? Pustekuchen!

Der Singleplayer-Part von **Shadowrun** ist schnell erzählt: Sechs kurze Tutorial-Missionen führen Sie in die verschiedenen Rassen und Spezialfähigkeiten ein und lassen Sie das Gelernte in Matches gegen mehr oder minder tumbe Bots zum Einsatz bringen. Begleitet werden Sie dabei von einem tadellos vertonten Ausbilder. Überhaupt machen die Trainings-Missionen einen runden Eindruck: kurz, prägnant, verständlich. Da könnte sich so mancher Hersteller eine Scheibe abschneiden.

Das war's dann aber auch schon mit den Einzelspieler-Elementen. Eine Story oder wenigstens einen erzählerischen Hintergrund suchen **Shadowrun**-Fans vergebens. In der fiktiven brasilianischen Metropole Santos kloppen sich der multinationale Konzern RNA Global und die Widerstandskämpfer der Lineage – viel mehr gibt die **Shadowrun**-Lizenz nicht her. Das heißt: Viel mehr holt FASA aus der Lizenz nicht raus. Angesichts der vielfältigen Möglichkeiten, die das **Shadowrun**-Universum bietet, ist das Fehlen einer Singleplayer-Kampagne umso unverständlicher.

## Wo sind die Maps?

Auch die mitgelieferten Maps machen einen halbgaren Eindruck. Während sie durch die Bank weg hübsch aussehen und ordentlich designt sind, gibt es gerade einmal neun Stück, auf denen sich bis zu 16 Spieler gleichzeitig die Kugeln um die Ohren jagen können. Hinzu kommen drei kleine Maps für je acht Spieler – aber bei denen handelt es sich um abgespeckte Versionen größerer Maps, so dass sich der Abwechslungsreichtum in engen Grenzen hält. Ein paar Stunden **Shadowrun**, und Sie haben Map-technisch alles gesehen, was es zu sehen gibt.

Ähnlich dürftig kommen die drei unterschiedlichen Spielmodi daher. Während es sich beim »Zermürben« um das klassische Deathmatch handelt, sind die beiden anderen Modi typische Varianten von Capture the Flag. Bei der »Bergung« müssen Sie ein magisches Artefakt aus dem feindlichen Lager klauen und in Ihre eigene Basis schaffen, beim »Überfall« verteidigt eine Mannschaft besagtes Artefakt, während die Gegenseite versucht, es innerhalb eines knappen Zeitlimits zu erobern. Hat ein Team das Missionsziel erreicht, darf **Counter-Strike**-typisch eingekauft werden, bevor die nächste Runde beginnt. Wie viel Bares dafür zur Verfügung steht, richtet sich nach Ihren Leistungen und Kills.

## Hexerei

Zur Auswahl stehen dabei nicht nur diverse Waffen von der Maschinenpistole bis zur Gatling-Gun, sondern auch etliche Zaubersprüche und technische Gimmicks. Hier spielt **Sha-**

## Kleine Rassenkunde




- erhalten pro Runde mehr Geld als andere Rassen
- Techs kosten keine Essenz
- sehr flexibel
- in allen Rollen gut, aber in keiner perfekt
- durchschnittlicher Lebensenergiewert




- pfeilschnell
- regenerieren automatisch Lebensenergie
- hoher Essenzwert
- niedrige Lebensenergie
- hohe Geschwindigkeits-Abzüge mit schweren Waffen




- schwer zu treffen
- können Essenz absorbieren
- halten mehr als einen Headshot aus
- regenerieren Essenz sehr langsam
- absorbieren auch Teammitgliedern Essenz
- langsam




- zäh
- massig Lebensenergie
- können schwere Waffen ohne Geschwindigkeits-Abzüge tragen
- sehr langsam
- besitzen weniger Essenz als andere Rassen
- sehr leicht zu treffen

# Die coolsten Techniken



## Würgeranke

Ideal, um Zugänge zu blockieren und Gegner an schnellen Vorstößen zu hindern. Die Ranke friert alles ein, was sich ihr nähert, ist bei der Auswahl ihrer Ziele allerdings nicht besonders wählerisch – passen Sie also auf, dass Sie sich nicht den Rückzug versperren. Sonst müssen Sie das Ding nämlich erst mühsam kaputtschießen.



## Baum des Lebens

Einmal gepflanzt, heilt er bis zu seiner Vernichtung jeden, der sich in seiner Nähe aufhält – also auch Feinde. Seien Sie also vorsichtig, wo sie das zarte Bäumchen pflanzen und holzen Sie es lieber ab, bevor der Gegner einen Brückenkopf in Ihrem Gebiet einrichtet. Der Lebensbaum blockiert außerdem wichtige Essenz-Slots.



## Anti-magie-Generator

Kleines, fieses Gerät, das sich an Wänden anbringen lässt und nahe stehenden Spielern Essenz abzieht. Zudem zerstört es Würgeranken und Lebensbäume. Am Besten eignet es sich an Stellen, die für eigene Vorstöße unbedingt frei bleiben müssen. Besonders gemein: Ist ein Generator in der Nähe, können sich Elfen nicht heilen.



## Sichtverstärkung

Unerlässlich für Aufklärungs-Einsätze: Mit der Sichtverstärkung können Sie auch durch die dicksten Wände gucken und Feindbewegungen nachvollziehen. Allerdings ist der Spaß nach fünf Sekunden vorbei – schauen Sie also genau hin. Sniper achten hingegen auf den leisen Alarmton, der signalisiert, dass sie von einer Sichtverstärkung erfasst wurden.



## Smartlink

Nützlich im Getümmel. Haben Sie das Smartlink erworben, können Sie Verbündete nicht mehr treffen. Außerdem enthält es eine Zielerfassung, die Sie wesentlich genauer schießen lässt. Dummerweise ist der dazugehörige Laser für Gegner sichtbar; schalten Sie das Ding also aus, wenn Sie es gerade nicht benötigen.



**dowrun** dann auch seine Stärken aus: Die verfügbaren Spezialfähigkeiten decken eine weite Bandbreite von Möglichkeiten und Spielvorlieben ab und verleihen dem Ganzen eine taktische Tiefe, die man bei vielen Shootern vergeblich sucht. Wer sich gerne in einer unterstützenden Rolle befindet, darf getötete Teammitglieder wiederbeleben oder den Baum des Lebens pflanzen, an dem sich verwundete Kämpfer regenerieren können – blöderweise aber auch feindliche. Aufklärer greifen hingegen auf Gleiter und Sichtverstärker zurück, während sich die Haudrauf-Fraktion mit Smartlink und Reflexbooster einen nicht zu unterschätzenden Gefechts-Vorteil verschafft.

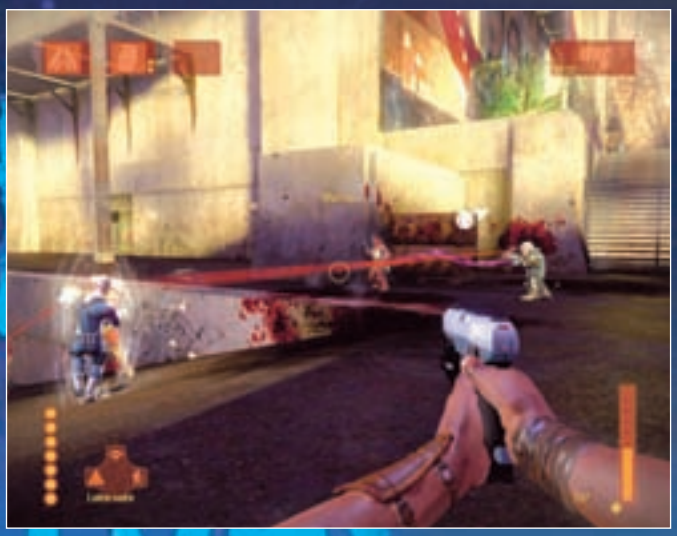
### Überlebenselexier

Der Haken: Mehr als drei Techniken und Zaubersprüche gleichzeitig dürfen Sie nicht in der Schnellzugriffs-Leite platzieren. Ein Hans Dampf in allen Gassen ist bei **Shadowrun** kaum gefragt – stattdessen müssen sämtliche Teammitglieder ihre Rolle gezielt ausfüllen und mit ihren gekauften Spezialfähigkeiten umsichtig vorgehen. Deren Einsatz kostet in vielen Fällen nämlich Essenz. Die regeneriert sich im Laufe der Zeit zwar wieder, aber wenn dem eigenen Heiler in der Hitze des Gefechts kein Baum des Lebens mehr gelingen will, liegen Sie schnell mit dem Gesicht nach unten auf der Map. Besonders fies: Einige Techniken blockieren Teile Ihrer Essenz permanent. Wer einen gefallenen Kameraden wiederbelebt, muss anschließend auf drei Essenz-Slots verzichten – bis es den armen Kerl endgültig erwischt. Erwischt es stattdessen den Wiederbeleber, verblutet der zuvor Gerettete langsam.

Weitere taktische Dimensionen öffnen sich mit dem Teleportieren-Zauber. Damit lässt



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



Fies: Hier stiehlt ein **Zwerg** (rechts) unserem Mitspieler Essenz. Dazu muss er sich nur in die Nähe einer anderen Figur begeben. Der Rest geht automatisch.



Ein **Scharfschützen-Gewehr** darf natürlich nicht fehlen. Allerdings haben es Sniper nicht leicht; das Zielen erfordert viel Fingerspitzengefühl.

es sich per Mausklick durch Wände, Decken und Fußböden spazieren – natürlich nur unter der Voraussetzung, dass sich dahinter auch irgendwas befindet. Im Capture-the-Flag-Modus müssen also nicht nur die Zugänge zum eigenen Artefakt bewacht werden, sondern man muss auch jederzeit mit der Möglichkeit rechnen, dass sich ein Gegner buchstäblich aus dem Nichts manifestiert. Wer strategisch pennt, der sieht gegen ein eingespieltes Team überhaupt kein Land – **Battlefield** lässt grüßen.

Besonderen Spaß hatten wir beim Testen übrigens mit dem Beschwören-Zauber. Der ruft ein übellauniges Monster herbei, das sich Ihre Gegner ordentlich zur Brust nimmt. Allerdings blockiert es gleichzeitig viele Essenz-Slots, so dass auch hier Vorsicht geboten ist. Wer statt des Teamerfolgs den eigenen Kill-Zähler im Auge hat, macht sich auf den Online-Servern nämlich schneller unbeliebt als er »Headshot« sagen kann. Weitere coole Techniken stellen wir Ihnen im Extrakasten »Die coolsten Techniken« auf der linken Seite ausführlich vor.

## Diebische Zwerge

Neben den Spezialfähigkeiten sorgen auch die vier unterschiedlichen Rassen für Abwechslung und taktische Tiefe. Während Menschen geschickt im Einsatz von Techs sind und mehr Geld für neue Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung haben, könnten sich Trolle zwar eine Zielscheibe auf den fetten Wanst malen, sind dafür aber zäher als andere Rassen und dürfen schwere Waffen wie die Gatling-Gun ohne Geschwindigkeits-Malus durch die Weltgeschichte schleppen. Die flinken Elfen hingegen kippen schneller aus den Latschen als Filippo Inzaghi, regenerieren aber auch ohne Lebensbäume ihre Gesundheit. Und Zwerge dürfen Freund wie Feind Essenz klauen.

In Kombination mit den Zaubersprüchen und Techs ergibt sich so nicht nur eine Vielzahl möglicher Spielweisen, sondern auch ein fesselnder, komplexer Spielablauf. Bisweilen erinnert **Shadowrun** daher auch eher an **Guild Wars** denn an **Counter-Strike**. Es sind nicht so sehr flinke Finger, die hier über Sieg oder Niederlage entscheiden, sondern die richtige Taktik, das Zusammenspiel der verschiedenen Rassen, der strategisch kluge Einsatz von Zaubern, das Teamplay. Was **Shadowrun** an Maps, Solokampagne und Spielmodi vermissen lässt, wird durch das durchdachte Spielkonzept zumindest teilweise wettgemacht.

## Hasta la Vista

Optisch ist **Shadowrun** ein zweischneidiges Schwert: hübsche Maps und schöne Effekte auf der einen, langweilige Modelle und stellenweise miese Animationen auf der anderen Seite. Dem Spielspaß tut das freilich keinen Abbruch, aber dennoch stellt sich die Frage, warum man seinen RNA- bzw. Lineage-Kämpfer nicht indivi-



Trolle sind die idealen Schützen für schwere Waffen. Das **Gatling-Gewehr** braucht zwar eine Weile, bis es warmgelaufen ist – ist dann aber verheerend.



Hier räumt unser **Beschwörungs**-Dämon ordentlich auf. Der Zauber ist teuer und blockiert vier Essenz-Slots, lohnt sich gerade in engen Räumen aber allemal.



In der **Rauchform** können uns Gegner keinen Schaden zufügen – wir ihnen allerdings auch nicht. Ideal als Fluchtwerkzeug oder Aufklärungstechnik.



Erwischt: Die **Würgeranke** hält den gegnerischen Troll fest und wir können ihn gemütlich aus der Luft schießen. Schaden verursacht die Ranke ebenfalls.

dualisieren darf; oder wenigstens aus unterschiedlichen Modellen auswählen.

Apropos wählen: Was das Betriebssystem angeht, sind Ihnen die Hände gebunden – **Shadowrun** läuft ausschließlich (!) unter Windows Vista. Der Sinn dieser Restriktion bleibt uns allerdings verschlossen; gerade bei einem Online-Shooter, der von vollen Servern und dem Deathmatch unter Kumpels lebt, ist es nicht unbedingt der Weisheit letzter Schuss, den Löwenanteil der PC-Spieler auszusperren. Wenigstens dürfen Sie über Microsofts Live-Plattform gegen Xbox-360-Zocker aus aller Welt antreten. Wenn Sie sich aber fragen, ob Sie sich für **Shadowrun** Windows Vista (oder eine Xbox 360) zulegen sollten, so lautet die Antwort nein. Es ist gut. Aber so gut ist es dann auch wieder nicht.

**Jochen Gebauer**

## MARTIN DEPPE



### Innovatives Schattenspiel

Weil mich das Rollenspiel Shadowrun schon immer kaltgelassen hat, stört mich der »Etikettenschwindel« der PC-Fassung nicht. Denn hier kriege ich einen Fantasy-Shooter jenseits der 08/15-Schlachtfelder, mit zig taktischen Möglichkeiten.

Allerdings vergeigt Shadowrun eine Riesenchance, die zum Beispiel Tribes Vengeance prima genutzt hat: Eine spannende Solo-Kampagne, die mich auf die Multiplayer-Gefechte vorbereitet. Doch wenn Sie die ewigen Antiterror- und Weltkriegs-Gefechte nicht mehr sehen können und nicht viel Wert auf Boller-Grafik legen, ist Shadowrun prima.

**Meine Wertung** **80**

## DAVID BERGMANN



### Peinlich

Der Einsatz der Spezialfähigkeiten ist spaßig und peppt die Ballerei ordentlich auf. Toll! Blöd nur, dass Shadowrun ansonsten wirkt wie eine schludrige Mod für Counter-Strike. Die Animationen sind eine mittlere Katastrophe oder fehlen gleich ganz – im Jahr 2007 muss ich mir nun wirklich nicht mehr anschauen, wie Charaktere versteinert Leitern emporrutschen, weil's null Animationen gibt.

Besonders peinlich: Gerade einmal neun Mehrspielerkarten für einen reinen Multiplayer-Shooter ohne Solospiel. Ein Online-Ranking-Systen gibt es nicht, der Server-Browser funktioniert nur für reine PC-Matches und ist extrem dürftig.

**Meine Wertung** **60**

## JOCHEN GEBAUER



### Etikettenschwindel? Etikettenschwindel!

Durch die vollmundige Namensgebung hat sich Microsoft zwar nicht das eigene Grab geschaufelt – aber sich mit der Schippe ordentlich auf den Kopf gehauen. Anstatt sich als das zu verkaufen, was es ist (ein guter Shooter mit vielen originellen Einfällen nämlich), verkauft sich Shadowrun als etwas, das es nicht ist. Shadowrun nämlich. Bei jedem anderen Online-Shooter wären mir Story und Hintergrund vollkommen Banane. Aber wer mit dem Titel gezielt Erwartungen schürt, die er weder erfüllen kann noch will, der darf sich nicht wundern, wenn er letztlich an etwas gemessen wird, das er nicht ist.

Shadowrun-Fans sollten um Shadowrun einen Bogen machen. Shooter-Fans und Vista-Besitzer bekommen hingegen eine kurzweilige Battlefield-Alternative.

**MeineWertung** **77**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Online-Shooter |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | FASA |
| Hersteller | Microsoft |
| Webseite | shadowrun.com |
| Hotline | 01805/672 255 (0,14 €/min.) |
| ca. Preis in € | 40 |
| Ton | 5.1-Surround |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | keine Jugendfreigabe |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; mittel |
| empfohlene Steuerung | Tastatur – Maus |
| Multiplayer | Internet (16 Spieler) / Einzel-PC (– Spieler) / Netzwerk (16 Spieler) |

**SYSTEM-CHECK**

Installationsgröße 4,5 GB

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Auflösung | 800x600 | CPU | 3,2 GHz |
| Grafikkarte | Radeon X800 | RAM | 1,0 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 3,2 GHz |
| Grafikkarte | Radeon X1800 | RAM | 2,0 MB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 4,0 GHz |
| Grafikkarte | Radeon X1800 | RAM | 2,0 MB |

Ideal für: Shooter-Fans, denen die Vorlage egal ist

Alternative Vollpreis: Battlefield 2142 (ca. 45 €, 11/2006: 89)

Alternative Budget: Counter Strike Source (ca. 25 €, 12/2004: 84)

**EINZELNOTEN**

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

**PRO/KONTRA**

- taktisch anspruchsvoll
- viele originelle Ideen und Zaubersprüche
- hat mit der Vorlage nichts am Hut
- nur unter Vista lauffähig

**DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER**

| | |
|---|---|
| Jochen Gebauer | 77 |
| Martin Deppe | 80 |
| David Bergmann | 60 |

**72**



CYLINK
CYNAMITE.DE
N9S
Ihr CyLink-Code

# Ghost Recon
## Advanced Warfighter 2

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

Die Hightech-Soldaten sind zurück und besinnen sich auf Bewährtes. Advanced Warfighter 2 ist eine klassische Fortsetzung – **wenig Neuerungen, dafür noch mehr Wumms als im Vorgänger.**

Vier tarngedresste Soldaten mit futuristischen Helmen, braun getunkte Levels, Scharfschützen auf den Dächern und bombastische Explosionen – die Clancy-geprüfte Zukunftsvision der coolen Anti-Terror-Truppe ist zurück. **Advanced Warfighter 2** beginnt nicht nur genau da, wo der Vorgänger aufhörte und schickt Sie erneut gen Mexiko, um Rebellen mit thermonuklearen Ambitionen das Handwerk zu legen – es spielt sich auch genau wie der Vorgänger.

Wieder kriechen, schleichen und hetzen Sie durch zerbombte Straßenschluchten. Spähen mit kind..., äh, kriegsgerechtem Spielzeug wie surrenden Drohnen feindliche Stellungen aus. Und machen richtig Rambazamba.

### Skandal im Sperrbezirk

Hobby-Taktiker mit Platzangst dürfen aufatmen. Ging's im ersten Teil nur in Mexico City zur Sache, ist das Einsatzgebiet im neuen **Ghost Recon** deutlich weiter gefasst: Mexikanische Einöde, Großstadt, Staudamm, amerikanisches Hinterland – zwar ist ein Schauplatz so tristbraun wie der nächste; trotzdem sind wir den Entwicklern dankbar dafür, nicht mehr ausschließlich durch abgewrackte Straßenzüge zu krabbeln. Am Spielablauf ändert der Tapetenwechsel aber freilich nichts.

Mit wenigen Mausklicks (siehe Extrakasten »Durchgeblickt«) erteilen wir unseren maximal drei Gefolgsleuten rudimentäre Befehle wie »geht dorthin«, »Sperrfeuer da drüben« oder »alle zu mir«. So tasten wir uns von Straßenblock zu Straßenblock, von Autowrack zu Holzhütte. Genau wie im ersten **Advanced Warfighter** oder im sehr ähnlich gestrickten **Swat 4** will jeder Schritt gut überlegt sein. Allerdings ist **Advanced Warfighter 2** actionreicher geraten und verzeiht so manchen Fehltritt. So lauert nicht mehr hinter jeder Ecke ein Scharfschütze,



Von wegen langweilige Taktik-Spiele – Advanced Warfighter 2 bietet auch zünftige **Action.**



Feinde werden mit Rauten markiert, sobald wir sie entdeckt haben. So behalten wir jederzeit den **Überblick.**

der uns mit einem Schuss über den Jordan schickt. Unsere Kameraden werden von den meisten Treffern zwar kurzzeitig zu Boden geworfen, geben aber nicht so schnell den Löffel ab. Einsteiger freut's, **Ghost Recon**-Veteranen wechseln direkt in höhere Schwierigkeitsgrade.

## Schwere Geschütze

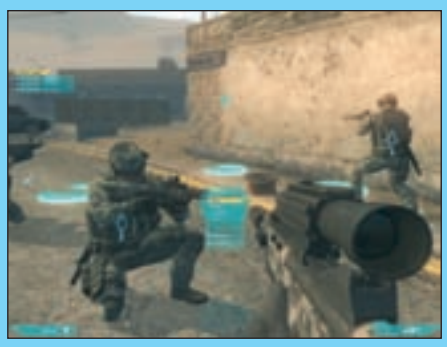
Fordernd ist der Taktik-Shooter aber auch im mittleren Schwierigkeitsgrad allemal. Nicht zuletzt, weil die Entwickler abermals auf ein eher frustiges denn faires Speicherpunktsystem setzen. Zwischen den Wiedereinstiegspunkten liegen mitunter mehrere fiese Hinterhalte und ein gutes Dutzend böser Buben. Solche Szenen zum dritten Mal spielen zu müssen, das gehört nicht gerade zu den besten Momenten von **Advanced Warfighter 2**. Die KI übrigens auch nicht. Unsere Jungs stellen sich zwar grundsätzlich ganz gut an, bleiben aber doch immer mal




Vor einer Mission stellen wir Team und **Ausrüstung** zusammen. Eher atmosphärisch denn spielerisch nützlich.

## DURCHGEBLICKT

Advanced Warfighter 2 greift Ihnen beim Kommandieren mit drei möglichen Ansichten unter die Arme. Wir überprüfen Stärken und Schwächen.



Mit wenigen Mausklicks geben wir direkt in der Spielansicht Befehle. Das Menü ist kinderleicht zu bedienen, dafür fällt das genaue Platzieren unserer Truppe schwer – Entfernungen lassen sich nicht genau abschätzen. Die Zielmarkierung springt gerade an Ecken gerne wild hin und her. Trotzdem die beste Variante, wenn's mal schnell gehen muss, denn wir können uns während des Taktierens aufs Spielgeschehen konzentrieren.



Diese zoombare Ansicht gibt uns den vollen Überblick und ermöglicht komplizierte Planungen: Mit Hilfe von Wegpunkten können wir ganze Aktionsketten »programmieren« und gezielt starten. So sind auch gut befestigte Stellungen kein Problem. Sehr wohl ein Problem sind Höhenunterschiede, die lassen sich kaum erkennen. Außerdem nimmt uns diese Ansicht aus dem Spiel und taugt nur für ruhige Momente.



Die spannendste Variante mit Atmosphäre-Bonus: Auf Knopfdruck klinken wir uns in die Helmkamera der Kameraden und geben Befehle, vergleichbar mit der Steuerung von Full Spectrum Warrior. Diese Ansicht empfiehlt sich in brenzligen Situationen und wenn wir einem Scharfschützen Ziele zuweisen. Allerdings ist es eine träge Angelegenheit und wenig brauchbar, wenn wir selbst unter Beschuss stehen.

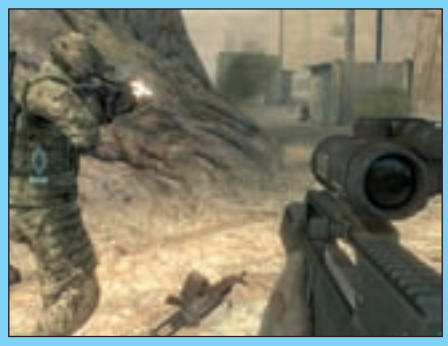
## MULTIPLAYER



**VERSUS:** Die Ghosts müssen drei Ziele zerstören, das gegnerische Team will sie davon abhalten. Da die Karten recht klein sind, ist Teamwork gefragt. Spaßiger Zeitvertreib ohne zu viel taktischen Tiefgang und damit perfekt geeignet für eine Partie zwischendurch.



**SIEGE:** Team A muss in ein Sperrgebiet eindringen, das von Team B bewacht wird. Harrt Team A in diesem Gebiet fünf Sekunden aus, hat es gewonnen. Klingt einfach, allerdings ist die Zielzone nur ein paar Pixelmeter groß – hier ist echtes Teamwork gefragt. Hochgradig spannend.



**KOOPERATIV:** Bis zu 16 Spieler meistern fünf Missionen, die parallel zur Story der Solo-Kampagne verlaufen. Eine Mordsgaudi, aber auch eine echte Herausforderung. Der Schwierigkeitsgrad ist teilweise sehr hoch angesetzt und überfordert Einsteiger maßlos.



**DEATHMATCH:** Der Klassiker wirkt hier deplatziert. Jeder gegen jeden, das passt einfach nicht zum Setting, außerdem sind viele Karten zu weitläufig für spannende Gefechte mit vielen Einzelgängern. Angenehm kurzweilig, aber in anderen Shootern deutlich besser aufgehoben.



**TEAM DEATHMATCH:** Wenn's mal ganz ohne Missionsziele zur Sache gehen soll. Weit weniger fordernd als die anderen Team-basierten Modi, aber deutlich spaßiger als das normale Deathmatch. Dass die Schlachtfelder für diesen Modus passen wie die Faust aufs Auge, versteht sich von selbst.



**HAMBURGER HILL:** Zwei Teams kämpfen um die Vorherrschaft über ein Gebiet. Wer dieses kontrolliert, füllt das eigene Punktekonto und leert das des Gegners. Das Ganze spielt sich wie ein Team Deathmatch mit gesonderter Siegbedingung und ist nicht übermäßig spannend.

| | |
|---|---|
| Spielerzahl | Einzel-PC: (– Spieler)<br>Netzwerk: (32 Spieler)<br>Internet: (32 Spieler) |
| Dedicated Server | möglich |

**Fazit**

Ebenso schicke wie ausbalancierte Karten mit spannenden und durchdachten Team-basierten Modi. Mit Erfolgen verdienen Sie sich sogar bessere Waffen. Rundum gelungen, Daumen hoch! **Wertung 9**

wieder an Treppengeländern hängen oder kauern sich zwei Meter neben die dicke Betonmauer statt dahinter. Ärgerlich auch, dass sich die Burschen auf längeren Distanzen alle Nase lang umdrehen und die Lage checken müssen. Das mag realistisch sein, nervt aber ungemein, wenn wir es etwa eilig haben, zum rettenden Helikopter zu kommen.

Schade, denn an Wow-Momenten mangelt es ansonsten nicht. In manchen der zehn Levels rufen wir diesmal auf Knopfdruck Luftangriffe oder Artillerieschläge zu Hilfe, schicken Panzer ins Krisengebiet oder jagen Flakstellungen in die Luft. Tauchen plötzlich Gegner auf, werfen wir uns auf den Boden und verstreuen unser Team binnen Sekunden mit virtuosen Mausbewegungen, damit alle Angriffswinkel abgedeckt sind. **Advanced Warfighter 2** ist ein ständiges Wechselbad zwischen Action und Taktik, zwischen purem Adrenalin und kühlem Kopf. Das Taktieren und Kommandieren geht nach wenigen Minuten in Fleisch und Blut über.

### Puppentheater

Die Geschichte der Einzelspielerkampagne dümpelt, das sind wir von Spielen mit dem Clancy-Siegel gewohnt, unspektakulär im Hintergrund. Die Mär von mexikanischen Rebellen ist zu vorhersehbar, um zu fesseln. Die Charaktere, die sie in briefmarkengroßen Einspielungen erzählen, bleiben uns fremd. Das gilt auch für unsere Teammitglieder. Die sind austauschbares Kanonenfutter und keine echten Kumpel, die wir um jeden Preis am Leben halten wollen. Blöd, denn dadurch leidet der Faktor »die Szene muss ich nochmal spielen, es besser machen«, der gelungene Taktik-Spiele auszeichnet.

Erfahrene Spieler sehen den Abspann der Solo-Kampagne nach sechs bis sieben Stunden. Unterhaltsam, aber kurz.

### Vernetzt

Das neue **Ghost Recon** bietet aber auch einen tollen Mehrspielermodus, der mit 6 Spielmodi auf 24 Karten auch noch lange nach Abschluss der Kampagne fesselt. Vor allem der kooperative Spielmodus hat es uns im Redaktions-Netzwerk angetan und von der Arbeit abgehalten. Ladezeiten und Performance gehen in Ordnung, **Advanced Warfighter 2** läuft angenehm flott. Ob das auch für Partien im Internet gilt, erfahren Sie ab dem 29. Juni auf unserer Webseite www.cynamite.de – zum Testzeitpunkt waren die Online-Server noch nicht verfügbar.

### Ohrgasmus

Ob off- oder online: Akustisch ist **Advanced Warfighter 2** ein echtes Brett. Da wäre beispielsweise die Musikuntermalung, die nur an Stellen einsetzt, die ohne atmosphärische



Der so genannte **»Mule«** ist neu. In vielen Missionen dient das rollende Munitionslager als Nachschubdepot und als Anlass zu einer Verschnaufpause.



Wenn Sie nicht gerade an Treppengeländern festhängen, stellen sich unsere Kameraden schlau an und **kundschaften** etwa selbstständig die Umgebung aus.

## DAVID BERGMANN



### Größer ist nicht besser

Das Duell der toughen Clancy-Spezialeinheiten gewinnt für mich Rainbow Six Vegas. Die Ballerei zwischen einarmigen Banditen ist taktisch weniger anspruchsvoll, fordert mich aber trotzdem, sieht besser aus und wirkt in sich einfach stimmiger. An Advanced Warfighter 2 stören mich vor allem die zuweilen sehr frickelige Befehlssteuerung und die seltenen, aber meist tödlichen KI-Macken. Unterhaltsam ist die Kampagne trotzdem, aber sie hätte so viel besser sein können.

In Sachen Mehrspielermodus sieht's anders aus, da trumpfen die Ghosts auf und machen selbst ausgewachsenen Multiplayer-Shootern Konkurrenz.

**Meine Wertung** **77**

## SIMON FISTRICH



### Gemeinsam ins Feld

Die Neuerungen der Solo-Kampagne halten sich in argen Grenzen. Wer den Vorgänger mochte, wird auch mit Advanced Warfighter 2 viel Spaß haben. Für die vermaledeiten, frustigen Speicherpunkte gehören die Entwickler abermals geohrfeigt – eine Sekunde nicht aufgepasst, und aus dem Namen Ghost wird bittere Realität.

Mehr Freude bereitet mir daher der gelungene und abwechslungsreiche Mehrspielerpart. Die Redaktions-Matches machen mir viel Spaß; sobald sich die zum Testzeitpunkt noch leeren Internet-Server füllen, freue ich mich schon auf spannende Duelle in großen Teams im Netz.

**Meine Wertung** **82**

## MARTIN DEPPE



### Lasst mich nicht allein!

Ghost Recon Advanced Warfighter 2 werde ich auch nach dem Test weiterspielen. Allerdings nur in Multiplayer-Gefechten – denn da muss ich mich nicht mit meinen KI-Begleitern und Treppengeländern herumschlagen, die mich in der Kampagne enorm ärgern.

Die Multiplayer-Maps sind zwar nicht so schön groß wie bei Armed Assault (obwohl ich trotzdem manchmal ewig bis zum nächsten Schusswechsel laufen muss), aber dafür richtig vielfältig. Auch die sechs Modi lassen kaum Wünsche offen, zumal mich das Belohnungssystem mit seinen besseren Waffen (ja, bei Battlefield gemopst) zusätzlich motiviert.

**Meine Wertung** **80**

Klangkulisse undenkbar wären. Oder die bombastischen Effekte, die jeden Schusswechsel erst so richtig spannend machen; die dafür sorgen, dass wir unsere Nase noch tiefer in den virtuellen Dreck stecken wollen, wenn sich neben uns die Geschosse in den Sand graben.

Da kann die Optik nicht ganz mithalten, denn die ist »nur« leicht überdurchschnittlich. Richtig schick sind lediglich die pompösen Explosionen samt Kamerawackeln, alle anderen Effekte verblassen auf Grund der tristen Levels. Außerdem schluckt die Terroristenhatz mit hohen Detaileinstellungen viel Rechenleistung. Ein Prozessor mit 3 GHz und eine Grafikkarte mit 256 MB Speicher sollten es schon sein für volle Details. Zwar lässt sich das Ganze mit mittleren Details auch auf deutlich schwächeren Rechnern flüssig spielen, allerdings sieht **Advanced Warfighter 2** dann aus, als wäre es fünf Jahre alt.

**David Bergmann**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Taktik-Shooter |
| Verkaufsstart | 28. Juni 2007 |
| Entwickler | Grin |
| Hersteller | Ubisoft |
| Webseite | ghostrecon.com |
| Hotline | 0900/182 484 7 (1,86 €/min.) |
| ca. Preis in € | 40 – 50 |
| Ton | 5.1-Surround |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 18 Jahren |
| Schwierigkeit | 4 Stufen; leicht bis schwer |
| empfohlene Steuerung | Tastatur – Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (– Spieler) |
| Internet (32 Spieler) | Netzwerk (32 Spieler) |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | | 4,5 GB |
| Auflösung | 800x600 | CPU | 2,0 GHz | |
| Grafikkarte | Geforce 7300 | RAM | 1,0 GB | |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 2,8 GHz | |
| Grafikkarte | Geforce 7800 | RAM | 1,0 GB | |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 3,2 GHz | |
| Grafikkarte | Geforce 8800 | RAM | 1,0 GB | |

| | |
|---|---|
| Ideal für | Taktik-Fans mit starken Nerven |
| Alternative Vollpreis | |
| Rainbow Six Vegas | (ca. 45 €, 01/2007: 82) |
| Alternative Budget | |
| Swat 4 | (ca. 20 €, 04/2005: 86) |

**EINZELNOTEN**

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

**PRO/KONTRA**

- toller Mehrspielermodus und einfacher Einstieg
- abwechslungsreiche Missionen und genialer Sound
- kurze Kampagne und KI-Macken
- optisch triste Levels und durchwachsene Steuerung

**DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER**

| | |
|---|---|
| David Bergmann | 77 |
| Simon Fistrich | 82 |
| Martin Deppe | 80 |

**80**



Auf dem Ausguck hauen wir Davy Jones' Zombie-Piraten. Ob wir dabei als Jack Sparrow oder Will Turner unterwegs sind, macht spielerisch **keinen Unterschied**.



Der »Jackanismus«: Wir piecksen die Dame, Sie ballert dafür dem Rotrock eine. Wenn wir die falsche Taste drücken, ist es Essig mit der Bonusbelohnung.

# Pirates of the Caribbean 3

Der Fluch der hingeschusterten Filmumsetzung: Simples Actionspielchen trifft Leinwand-Lizenz und geht ordentlich baden.
**Marschieren Sie lieber freiwillig über die Planke!**

CYLINK
CYNAMITE
9N8
Ihr CyLink-Code

AUF DVD
VIDEO

Während sich Johnny Depp im Kino von der Karibik bis ans Ende der Welt tuckt und tolpatscht, tolpatschen und tucken wir uns im Spiel zum Film von einem Säbelrasseln zum nächsten. Der Unterschied: Der Film macht Spaß, das Spiel nicht. Jedenfalls nicht lange. Die monotonen Fechtduelle sind nämlich zermürbender als alle giggelnden Chipstütenknisterer im Lichtspielhaus zusammen. Und angesichts der billigen Präsentation, die qualitativ irgendwo zwischen »Retro« und »hässlich wie ein überfahrener Iltis« pendelt, mutiert jeder Erroll-Flynn-Schinken zum optischen Meisterwerk.

## Gut so, Steuermann!

Dabei macht **Pirates of the Caribbean** vieles goldrichtig: Die Steuerung klappt tadellos, und die automatische Kameraführung verhindert **Spider-Man 3**-typische Irrfahrten. Mit Hilfe der Pfeiltasten steuern wir Jack Sparrow, Will Turner und Elizabeth Swan durch die grausam verstümmelte Handlung der beiden letzten **Pirates-Filme**, per X und Y lösen wir starke oder schwache Angriffe aus und reihen sie zu verheerenden Kombos aneinander. Das geht unkompliziert und flott von der Hand, ist aber so abwechslungsreich wie drei Wochen Rote Beete Essen. Theoretisch können wir aus verschiedenen Kombos wählen, praktisch tut's die immer gleiche auch – weil die Gegner hirn- und planlos sind und mit Vorliebe in so großen Massen auftauchen, dass ein wildes Tastenbombardement effektiver ist als taktische Finesse.

Wirklich schwierig ist **Pirates of the Caribbean** nicht – eher fies. Die Missionsziele sind in den seltensten Fällen klar umrissen; so kann es schon mal vorkommen, dass wir uns zehn Minuten lang durch eine Feindlawine schnetzeln, um am Ende festzustellen, dass wir gerade ein Schiff verpasst haben, von dem uns vorher niemand sagte, dass wir es erreichen sollen. Game over. Geduld auch.

## Totgeschwiegen

Ähnlich einsilbig springt man auch bei den Miniquests mit uns um. Davon gibt's in jeder Mission mehrere – welche, das erfahren wir freilich erst am Ende. Theoretisch schalten wir nach Erfüllung Bonusgegenstände und -figuren frei, praktisch tun wir das bestenfalls aus Versehen, weil uns geflissentlich verschwiegen wurde, dass wir just in diesem Level eine bestimmte Kombo zehnmal hätten ausführen sollen. Und nochmal spielen wollen wir den ganzen Zinnober dann auch wieder nicht. Das ist insofern schade, als dass manche Quests sehr amüsant sind. Wie jene, bei der sich Jack von zehn Frauen eine Backpfeife abholen muss. Die haben wir zum Beispiel ohne Hilfe entdeckt. Und prompt Spaß gehabt.

Den vergällte uns im Anschluss aber gleich wieder der »Jackanismus«. Hinter dem albernen Namen verbirgt sich ein **Fahrenheit**-ähnliches Minispiel, bei dem wir zum richtigen Zeitpunkt die korrekte Taste drücken müssen. Machen wir auch nur einen winzigen Fehler, geht der Jackanismus in die Hose und wir müssen die Mission noch mal von vorne spielen, wenn wir die Belohnung haben wollen. Wollen wir aber nicht. Ebensowenig wie wir Texas Hold Em

## JOCHEN GEBAUER



### Abgesoffen

Am Ende der Welt war ich nach dem Test nicht. Aber am Ende meiner Nerven. Wären die Kämpfe nur halb so öde und langwierig, ich würde glatt über die miese Präsentation hinwegsehen. Sind sie aber nicht. Das simple Geschnetzel ist eine halbe Stunde lang ganz amüsant, dann fade und schließlich lästig. Weil sich die Gegnerhorden nur optisch unterscheiden, weil sich alle Figuren vollkommen identisch spielen und weil es ansonsten herzlich wenig zu tun gibt – außer alle Levels zweimal zu spielen, um belanglose Boni freizuschalten, die wir erst im Nachhinein genannt bekommen.

Bevor ich das mache, gehe ich lieber ins Kino. Auch wenn ich dort aus einem mir völlig unerfindlichen Grund regelmäßig hinter einem zwei Meter zwanzig großen Chipstütenknisterer lande.

**Meine Wertung** **56**


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



Zum Vergleich: Ein Bild der **Xbox-360-Version**. Wasseranimationen, dynamische Schatten und hochauflösende Texturen gibt's auf dem PC nicht. Dreist.



Die **Bosskämpfe** funktionieren ähnlich wie der Jackanismus: Drücken wir die richtigen Tastenkombinationen, haut's die Obermotze aus den Piratenlatschen.

oder Schummeln spielen wollen – die beiden anderen Mini-Spiele, die kreativerweise unter den Namen »Piratenpoker« und »Piratenwürfeln« feilgeboten werden.

## Tuntig charmant

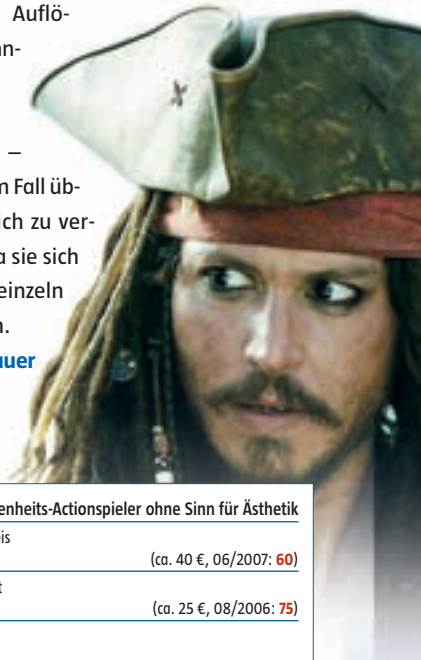
Trotz des müden Missionsdesigns und der repetiven Kämpfe hat **Pirates of the Caribbean** durchaus seine lichten Momente – und zwar in den kurzen Zwischensequenzen. Die ergeben storytechnisch zwar vorne und hinten keinen Sinn, fangen den Witz und Charme der Filmvorlage aber bisweilen wunderbar ein. Johnny Depps herrlich überzogene und latent tuntige Jack-Sparrow-Interpretation macht auch auf dem PC Spaß. Die Handlung umfasst übrigens den zweiten und dritten Teil, verstümmelt aber beide Filme selbst für die Fans der drei Streifen an den Rand der Unkenntlichkeit.

Blöd auch, dass es nicht die Originalsprecher zu hören gibt. Der Ersatz gibt sich zwar redlich Mühe, kommt aber nicht einmal ansatzweise an den lakonischen Wortwitz der Filme heran. Wenigstens die Stimme von Johnny Depp hätte es sein dürfen; in die Entwicklung der Grafik-Engine kann Disneys atemberaubendes Marketing-Budget schließlich kaum geflossen sein ...

## Abgesoffene Optik

Weil wir gerade beim Thema Grafik sind: Welcher Schlaubi-Schlumpf auch immer auf die Schnapsidee kam, die potthässliche PS2-Version auf den PC zu portieren, er sollte umgehend über die Planke gehen – oder wenigstens ohne Essen ins Bett. Während **Pirates of the Caribbean** auf der PS3 und Xbox 360 richtig hübsch aussieht, ist die PC-Version so ansehnlich wie ein ersoffener Pudel. Passend zu den Matschtexturen gibt's genau 0 (in Worten: null) Grafikoptionen sowie eine maximal einstellbare Auflösung von bahnbrechenden 1.024 mal 768 Pixeln – was in diesem Fall übrigens wörtlich zu verstehen ist, da sie sich netterweise einzeln zählen lassen.

**Jochen Gebauer**



## MARTIN DEPPE



### Gruselig!

So gut Disney Interactive Anno 1701 auf dem Nintendo DS umgesetzt hat (siehe Test im Magazinteil), so lieblos wirkt dieses Filmspiel hier. Da tauchen immer wieder witzige Ideen auf – um sofort vom cruden Spieldesign versenkt zu werden. Pirates of the Caribbean setzt sich zwischen zwei Stühle: Ich spiele die beiden letzten Filme nicht wirklich nach, und die Freiheit, die die Entwickler durch dieses lose Szenario eingentlich hätten, setzen sie nicht spaßig genug um.

Eine Frechheit finde ich gar die unsägliche PC-Fassung. Mir ist ja klar, dass so ein Spiel pünktlich zum Kinostart lossegeln muss, und dass es sich an Gelegenheitsspieler richtet, die in der Regel schwächere PCs besitzen. Aber auch Gelegenheitsspieler haben Augen im Kopf! Und können ein Grafik-Optionsmenü bedienen.

**Meine Wertung** **48**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Actionspiel |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Eurocom |
| Hersteller | Disney Interactive |
| Webseite | disneyinteractivestudios.com |
| Hotline | 0900/151 0059 120 (1,75 €/min.) |
| ca. Preis in € | 30 |
| Ton | 5.1-Surround |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; mittel |
| empfohlene Steuerung | Tastatur |
| Multiplayer | Einzel-PC (– Spieler) |
| Internet (– Spieler) | Netzwerk (– Spieler) |

**SYSTEM-CHECK**

Installationsgröße 1,0 GB

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 800x600 | CPU | 1,5 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 3 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 3,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 6600 | RAM | 1,0 GB |

Ideal für **Gelegenheits-Actionspieler ohne Sinn für Ästhetik**

Alternative Vollpreis
**Spider-Man 3** (ca. 40 €, 06/2007: 60)

Alternative Budget
**Devil May Cry 3** (ca. 25 €, 08/2006: 75)

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 2 |
| Sound | 6 |
| Steuerung | 7 |
| Atmosphäre | 6 |
| Multiplayer | – |

**PRO/KONTRA**

- + Originalmusik
- + Steuerung und Kameraführung gut
- – öde und repetive Kämpfe
- – technisch von vorgestern

**DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER**

| | |
|---|---|
| Jochen Gebauer | 56 |
| Martin Deppe | 48 |

**52**



Fiona schlägt eine grobe Kelle – die **Spezialmanöver** sind zwar sehr schick inszeniert, peppen die Kämpfe spielerisch aber in keinster Weise auf.



An wenigen Stellen müssen Sie einen **Hindernisparcours** überwinden. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat, Einsteiger kommen prima zurecht.

# Shrek der Dritte

CYLINK
CYNAMITE
Z2X
Ihr CyLink-Code

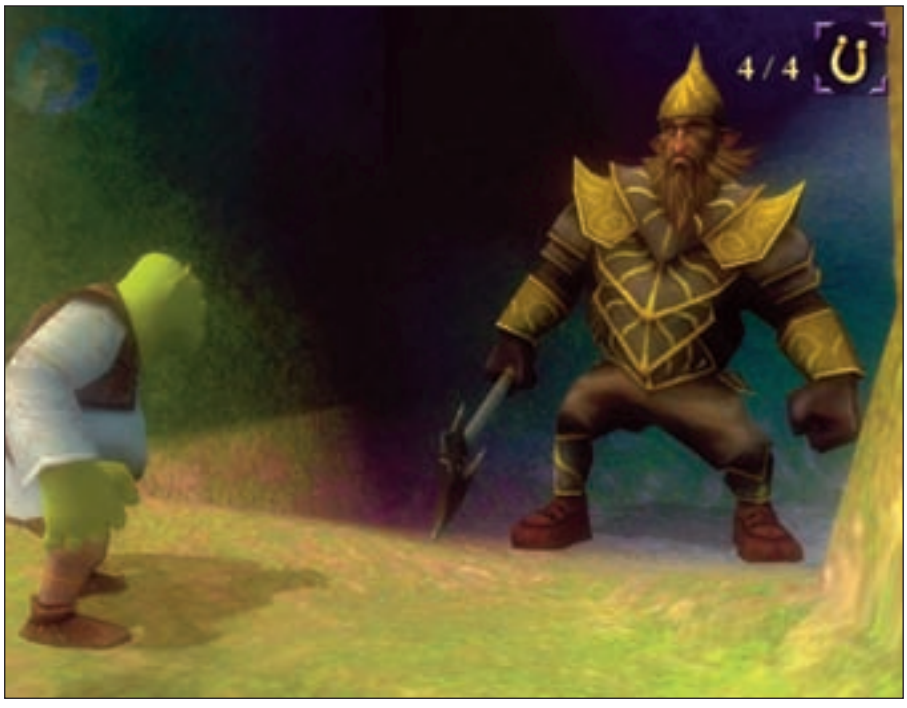
Im Königreich Weit Weit Weg ist mal wieder Not am Lebkuchenmann – prompt eilt Promi-Oger Shrek zu Hilfe, und Sie natürlich mit ihm. **Action in einer ganz, ganz belanglosen Filmumsetzung.**

Der gestiefelte Kater, Esel, Fiona, Dornröschen, klein Arthur und selbstredend Shrek persönlich – das Ensemble des auf kindgerecht getrimmten Actionspielchens ist ein Fest für Fans der Filmvorlage. Spielerisch ist die Lizenzverwurstung allerdings weniger berühmt. Der Spielablauf beschränkt sich auf den klassischen Mix aus Hüpfen und Prügeln und bleibt dabei in höchstem Maße anspruchslos. Die Kämpfe lassen sich durch stupides Tastengehämmer gewinnen. Wer im richtigen Moment auf die zweite mögliche Angriffstaste drückt, löst einen finalen Angriff aus. Die sehen immerhin knuffig aus und persiflieren coole **Matrix**-Kicks oder zünftige Bud-Spencer-Backpfeifen.

Nur ganz selten wird es einen Zacken fordernder – böse Knusperhexen etwa haben die blöde Angewohnheit, sich mit einem Magieschild gegen Faustschläge zu schützen. Dann müssen wir wie zufällig herumliegende Fässer oder Fußbälle auf die Krummnasen schleudern.

## Wechselspiel

Apropos knuffig aussehen: Shreks Odyssee durchs Märchenklischee kann sich sehen lassen. In den ersten Levels trübt manch dekorationsloser Schauplatz den Gesamteindruck, da-




Die langweiligen **Bosskämpfe** gegen Brocken wie diesen erfordern lediglich stumpfes Tastenhämmern.

## DAVID BERGMANN



### Kurz und schmerzlos

Wären da nicht die amüsanten Finishing Moves und die gerade im letzten Drittel herzallerliebste Knuddelgrafik, ich hätte Shrek der Dritte kräftig abgewatscht. So allerdings reiht sich das Actionspielchen ein in die Reihe extrem kindgerechter Hüpfspiele, die jeden echten Zocker gnadenlos unterfordern. Unnötig unterfordern in diesem Fall, denn aus den vielen spielbaren Charakteren hätten die Entwickler deutlich mehr machen können.

Was bleibt, ist ein empfehlenswerter Spaß für Kinder und ein viel zu kurzes Abenteuer für die Großen. Eltern spielen Shrek 3 am Besten mit den Kleinen gemeinsam, dann haben alle was davon. Kinderlose Spieler dagegen lassen den Oger einfach im Regal stehen und gehen stattdessen ins Kino. Der Film dauert nämlich ähnlich lang, macht aber mehr Spaß.

**Meine Wertung** **72**



Wenigstens ein bisschen **Abwechslung:** An zwei Stellen schleudern wir gegnerische Schlösser zu Klump. Extras lassen uns kurzzeitig mit Kühen ballern.



Die Geschichte wird mit einem nett gemachten **Puppentheater** erzählt. Leider werden nur wenige Charaktere von den Originalsprechern vertont.

für wird's später bunt und detailverliebt. Comichafte Animationen sind Ehrensache.

Eher Nebensache sind die Spezialfähigkeiten der unterschiedlichen spielbaren Recken. Der gestiefelte Kater ist etwa flinker als die anderen und beherrscht den berühmt-berüchtigten Doppelsprung. Dornröschen wiederum zwingt ihren Gegnern ganz wie Obi-Wan Kenobi per Schlafzimmerblick ihren Willen auf. Klingt ausgebufft, ist aber total belanglos. Da Sie nicht frei zwischen den Charakteren wählen können, haben Sie ganz automatisch für jeden Abschnitt die passende Fähigkeit an Bord.

## Nadel im Heuhaufen

Halbwegs erfahrene Spieler beenden **Shrek der Dritte** mühelos innerhalb von drei Stunden. Länger hält die Geschichte nicht vor, die davon erzählt, wie Shrek einen Thronfolger sucht, weil er selbst keine Lust aufs Monarchenleben hat. Wer wirklich alles sehen will, ist zugegebenermaßen etwas länger beschäftigt. In den Levels sind allerlei Extras versteckt; von Goldmünzen bis zu Uni-Strebern, die von den Sportskanonen des Märchenwalds in Wandschränke gesperrt wurden. Je mehr der Goodies Sie finden, desto mehr Boni können Sie freischalten. Die Extras umfassen witzige Kostüme für die spielbaren Charaktere sowie Bild- und Videoschnipsel aus dem Kinofilm und sind ein nettes Gimmick.

## Verspielt

**Shrek der Dritte** richtet sich ganz klar an junge Anhänger des furzenden Ogers. Denen ist auch der Schwierigkeitsgrad auf den Leib geschneidert, der angenehm langsam ansteigt und für ungeübte Finger in den letzten Levels das Prädikat »fordernd, aber fair« verdient. Erwachsenen **Shrek**-Fans empfehlen wir dagegen, lieber noch ein paar Monate zu warten und die 30 Euro dann in die Video-DVD zu investieren.

**David Bergmann**



## SUSANNE BRAUN



### Zu viel Oger, zu wenig Action

Hin und wieder spiele ich gerne solche so genannten »Kinderspiele« wie Madagascar, Jagdfieber oder Ab durch die Hecke. Denn meist sind sie mit viel Liebe zum Detail ausstaffiert und bieten genug Abwechslung, um mir Spaß zu machen.

Shrek der Dritte hat mir allerdings nur wenig Freude gemacht. Zugegeben, einige der Sprüche und Szenen sind wirklich cool, die Kämpfe haben mir aber nicht mehr als ein Gähnen entlockt. Was vielleicht lustig wirken soll, wenn zum Beispiel Shrek den Gegnern Kopfnüsse verpasst oder Fiona in Matrix-Manier durch die Luft schwebt, wirkt gezwungen, aber nicht erheiternd. Außerdem ist mir die Soundkulisse ist zu dürftig. Zu einem anständigen Prügelspielchen gehören für mich auch Geräusche wie aus den Filmen mit Bud Spencer.

**Meine Wertung** **62**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Action-Adventure |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Amaze |
| Hersteller | Activision |
| Webseite | shrekderdritte.dasspiel.de |
| Hotline | 09001/510 055 (1,25 €/min.) |
| ca. Preis in € | 30 |
| Ton | Stereo |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 6 Jahren |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; leicht |
| empfohlene Steuerung | Tastatur - Maus - Gamepad |
| Multiplayer | Internet (– Spieler), Einzel-PC (– Spieler), Netzwerk (– Spieler) |

### SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 3,3 GB

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 800x600 | CPU | 800 MHz |
| Grafikkarte | Radeon 9600 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 1,4 GHz |
| Grafikkarte | Radeon X700 | RAM | 1,0 GB |
| Auflösung | 1.600x1.200 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Radeon 9800 | RAM | 1,0 GB |

Ideal für: kleine Oger-Knuddler

Alternative Vollpreis: Ice Age 2 (ca. 20 €, 05/2006: 74)

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

### EINZELNOTEN

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

### PRO/KONTRA

- Schwierigkeitsgrad und Spieldauer sind kindgerecht
- hübsche Comicgrafik und viele Charaktere
- stellenweise Kameraprobleme und kaum Abwechslung
- nur wenig Originalsprecher

### DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

David Bergmann 72
Susanne Braun 62

**67**



Alice und die treue Hundeseele Sam müssen Geld auftreiben, damit sie im Haus wohnen bleiben dürfen. Wir helfen beim **Training** für einen Hundewettbewerb.



Stefan, Protagonist der zweiten Geschichte, ahnt noch nicht, welcher haarige Vierbeiner bald bei ihm einzieht. Die **Sprechblasen** rechts erzählen die Story.

# Die Sims Tiergeschichten

Schnuppern Sie in die Tierwelt der Sims, ohne sich gleich Ihre Festplatte mit Die Sims 2 nebst Addons zu verstopfen: **Tiergeschichten ist ein Sims-Snack für Zwischendurch.**

CYLINK
CYNAMITE
2Q1
Ihr CyLink-Code

Es ist ein Teufelskreis. Jede Packung, auf der der Schriftzug »**Die Sims**« steht, verkauft sich bei jungen und alten PC-Spiele-Fans wie geschnitten Brot. Addons wie **Wilde Campus-Jahre** und **Open for Business** mit echten Neuerungen gehen ebenso weg, wie die Accessoire-Sets mit zweifelhaftem Inhalt – jüngstes Beispiel ist die **Sims 2 H&M Fashion**-Sammlung.

Nur zu verständlich, dass dem ruhmreichen Zugpferd des Herstellers Electronic Arts weitere Ableger der Serie geschneidert werden. Deswegen gab's schon Anfang des Jahres **Die Sims Lebensgeschichten** (Wertung in PC PowerPlay 02/2007: 79), in der wir die ersten Geschichten einer Reihe von Allerwelts-Storys nachspielen durften. Nun geht's zum zweiten Akt: In **Die Sims Tiergeschichten** begleiten wir wieder zwei Sims – und mit ihnen ihre vierbeinigen Haustiere.

## Dompteuse in Spe

Alice Weiß (nicht zu verwechseln mit Alice Schwarzer) ist jung, ledig und hat gefunden – nämlich ihren treuen Dalmatinerrüden Sam. Der besitzt einen ausgeprägten Sinn für das Zerfetzen von Möbeln und das Wasserlassen in der Küche. Alice verdient sein täglich Frolic als Malerin. Eine Verwandtschaft mit Picasso gibt's aber nicht, deswegen läuft das Geschäft nur leidlich. Sie kann ihre Schulden nicht abzahlen, ihr droht das finanzielle Aus – gäbe es Sam nicht. Denn in einer Zeitung erfährt sie von einem Hundewettbewerb, an dem sie teilnehmen will, um das Preisgeld abzusahnen. Was folgt, ist klar: Unser Job ist es, den Hund auf seinen Auftritt vorzubereiten. Und nebenbei noch einen Rüden für Alice abzuschleppen.

## Schneller futtern

Wer das Spielprinzip von **Die Sims 2** kennt, fühlt sich in **Tiergeschichten** quasi wie daheim. Denn auch hier steuern wir unseren Sim über ein aufpoppendes Menü. Wollen wir zum Beispiel Sam füttern, klicken wir auf den Futternapf und wählen »Napf füllen« – schon macht sich Alice an die Arbeit. Die Steuerung ist sehr intuitiv. So erfüllen wir schnell Wünsche und Ziele von Hund und Frauchen. Dabei sind wir nicht auf das Grundstück von Alice beschränkt – per Taxi geht's zum Beispiel zum Hundetrainingsplatz.



Hilfreich sind zudem die Tastenkürzel, die den Grundbedürfnissen unseres Sims zugewiesen sind. Statt erst lange eine Porzellanschüssel zu suchen, wenn Alice dringend die Örtlichkeiten besuchen will, drücken wir einfach auf die Taste »Y« – und schon sucht sie die Toilettenhäuschen von alleine auf. Das ist nicht nur praktisch, sondern spart auch Zeit.

## MARTIN DEPPE



### Spiel's nochmal, Sam!

Mein Hund Sam rettet die Tiergeschichten-Wertung: Weil er gar so goldig animiert ist und ich ihm selbst dann nicht böse sein kann, wenn er meine teure Couch-Landschaft in eine Fussel-Trümmerwüste zerlegt hat!

Klar, die Tiergeschichten sind im Prinzip nix anderes als das Haustiere-Addon, aber ich mag es auch mal, konkrete Aufgaben vorgesetzt zu bekommen – das hat mir bei den Sims bisher gefehlt, und die Lebensgeschichten (erschienen im Februar) fand ich nicht wirklich spannend.

Allerdings stören mich immer noch die technischen Macken: Obwohl auch die Tiergeschichten nur im Fenstermodus laufen, ruckelt und zuppelt es ständig, sogar schon im Intro. Und das geht mir nach fast drei Jahren Sims 2 tierisch auf die Nerven.

**Meine Wertung** **80**



**Diana** gehört quai schon die ganze Stadt, jetzt will sie auch noch Alices Haus haben. Über das Sims-typische Steuerungsmenü geigen wir der Dame mal unsere Meinung, bevor wir sie verscheuchen.



Wer anderen eine **Grube** gräbt: Sam will Spaß haben und vergnügt sich im Vorgarten ...



... und Frauchen muss danach erstmal zum **Spaten** greifen, um das Loch zu füllen.

## Katerfrühstück

Die Story um Alice ist nicht der einzige Inhalt von **Die Sims Tiergeschichten**. Nach einigen Tagen an Alices Seite schalten wir die Geschichte von Stefan Lommel frei. Der ist Koch und schwimmt im Geld. Außerdem hat er einen Auftrag bekommen: Er soll Essen für eine wichtige Veranstaltung kochen. Unverhofft wird er Tierpapa für eine Stubentigerin namens Diva, die alles andere als pflegeleicht ist. Sie dürfen dafür sorgen, dass alles wieder ins Lot kommt.

Wenn Sie die Sims nicht schon bis zum Abwinken gespielt haben, mag das Konzept dieser vereinfachten Version von **Die Sims 2** und dem Addon **Haustiere** aufgehen – die Geschichten sind aber kaum großes Kino, sondern mehr große Langeweile. Ein Hoffnungsschimmer sind die knuffigen Vierbeiner, denn die bringen viel Stimmung in die Bude.

## Freiheit für alle

Wer sich lieber um die eigenen Sims kümmern möchte, kann das in der Nachbarschaft namens Reinfall tun. Im freien Spiel können wir uns hier mit selbst erstellten Sims und Haustieren vergnügen. Die abgespeckte und dennoch detaillierte und hübsche **Tiergeschichten**-Nachbarschaft muss sich kaum vorm großen Bruder **Die Sims 2** verstecken, allerdings ruckelt's auch hier hin und wieder. Schade, denn vor allem die mitunter sehr hakelige Performance von **Die Sims 2** stört uns seit Erscheinen gewaltig. Hier hätte das Team von Maxis endlich mal technische Pluspunkte sammeln können.

**Susanne Braun**

## SUSANNE BRAUN



### Sam rettet den Tag

Der putzige Dalmatiner nimmt zwar regelmäßig die Couch auseinander, pinkelt in die Küche und buddelt Gruben in den Garten, die einem Graben des Ersten Weltkriegs alle Ehre gemacht hätten. Böse sein kann ich ihm trotzdem nicht. Denn er guckt immer so putzig. Und außerdem liegt das ja auch nur an meiner »Erziehung«. Wenn ich Sam nicht bestrafe, woher soll er dann wissen, was er darf und was nicht?

Die Tiergeschichten unterhalten mich ein paar Stunden, länger auch nicht. Ist also ideal für alle, die nur mal kurz in die Sims hinein schnuppern wollen. Gestandenen Sims-Fans bietet das allein lauffähige Programm so rein gar nichts. Vielleicht wird Die Sims Inselgeschichten spannender – denn glücklicherweise gibt's ja noch kein Urlaubs-Addon zu Die Sims 2.

**Meine Wertung** **79**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Strategiespiel |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Maxis |
| Hersteller | Electronic Arts |
| Webseite | diesimsgeschichten.de |
| Hotline | 0900/120 252 0 (0,25 €/min.) |
| ca. Preis in € | 40 |
| Ton | Stereo |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ohne Beschränkung |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; leicht |
| empfohlene Steuerung | Tastatur – Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (– Spieler) |
| Internet (– Spieler) | Netzwerk (– Spieler) |

**SYSTEM-CHECK**

Installationsgröße 2,9 GB

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 800x600 | CPU | 1,6 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 2,4 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 5600 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.280x960 | CPU | 3,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 6800GT | RAM | 1,0 GB |

| | |
|---|---|
| Ideal für | tierliebe Sims-Neulinge |
| Alternative Vollpreis | |
| Die Sims 2 | (ca. 50 €, 12/2004: 87) |
| Alternative Budget | |
| Die Sims Lebensgeschichten | (ca. 30 €, 02/2007: 79) |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 7 |
| Steuerung | 9 |
| Atmosphäre | 8 |
| Multiplayer | – |

**PRO/KONTRA**

- ■ knuddelige Tiere zum Knuddeln
- ■ intuitive Steuerung und praktische Tastaturkürzel
- ■ lahme Geschichten
- ■ nervige Ruckler und Hänger

**DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER**

| | |
|---|---|
| Susanne Braun | 79 |
| Martin Deppe | 80 |

**80**



Links ist der **Flaggenpunkt**, auf dem unsere Flagge liegt. Erreicht unser Buggy (mit der roten Fahne im Gepäck) die Plattform, gibt das einen Punkt für uns.



Spezialwaffen sind mächtige Verbündete im Kampf gegen den Feind. Der **Energiesturm** des Berserkers lenkt Blitze aus dem Himmel auf mehrere Gegner.

# Arena Wars Reloaded

**Ein gutes Echtzeit-Strategie-Spiel** lebt von der Vielzahl seiner Einheiten, von diversen Kriegsparteien und von einem umfangreichen Aufbaupart. Ehernes Gesetz oder Irrglaube?

CYLINK
CYNAMITE
V15
Ihr CyLink-Code

Dass es auch ohne Massenschlachten und Dutzende Truppentypen geht, bewies 2004 das Hannoveraner Entwicklerteam ex-Dreams mit **Arena Wars**. Mit nur sechs verschiedenen Einheiten und ohne die Errichtung von Basen, musste ein anderes Spielelement in den Vordergrund treten: das perfekte Balancing. Was hat der Nachfolger zu bieten?

## Altes ...

Gegenüber dem Vorgänger hat sich spielerisch nur wenig geändert. Dank absolut identischer Ausgangspositionen entscheiden hauptsächlich Taktik und Geschwindigkeit über Sieg und Niederlage. Es gibt nach wie vor lediglich sechs verschiedene – immerhin optisch überarbeitete – Truppentypen mit spezifischen Stärken und Schwächen, die das Stein-Schere-Papier-Prinzip perfekt verkörpern (siehe Kasten). Wir errichten auch diesmal keine Basis, sondern erobern bestehende Gebäude, die auf den Karten verteilt sind. Das Geld, das wir für eine Einheit zahlen, erhalten wir nach Zerstörung derselben sofort wieder gutgeschrieben. Der Nachschub ist also gesichert, die Anzahl der Truppen wegen des begrenzten Budgets jedoch strikt limitiert.

## ... und Neues

Bei den Bauwerken gibt es übrigens zwei Neuzugänge zu verzeichnen. Der Raketenturm ist anfangs grundsätzlich neutral und kann von einer beliebigen Einheit eingenommen werden. Die Stärke des Turms hängt dabei vom Truppentyp ab. Der Buggy stellt die schwächste Besatzung dar, die Artillerie die stärkste. Ressourcen-Gebäude können ebenfalls erobert werden und erhöhen das verfügbare Geld-Limit. Hierbei macht es keinen Unterschied, welcher Trupp die »Gelddruckerei« besetzt – der Erlös bleibt gleich. Wie alle anderen (zu Beginn neutralen) Bauwerke, können Sie diese Bauten dem Gegner abspenstig machen. Dies geschieht, indem Sie den Besetzer mutwillig zerstören.

## Nützliche Helfer

Upgrades ermöglichen es Ihnen, Truppengattungen zu verbessern. Durch die zahlenmäßige Begrenzung der dafür notwendigen Werkstätten liegt die Entscheidung bei Ihnen, welche Einheiten getunt werden sollen. Dies wirkt sich dann natürlich auch in den Gefechten spürbar aus. Noch wichtiger sind aber die zahlreichen Power-Ups, die an diversen Spawn-Punkten erscheinen. Vier Kategorien dieser Nutzbringer gibt es, insgesamt sind es 20 Items. Gelbe Power-Ups bringen neue Waffen mit sich, grüne heilen oder schützen unsere Einheiten. Rote und blaue Items wenden wir besser auf unsere Gegner an. Verlangsamung und Minen-Angriffe schaden nämlich der gewählten Einheit.

Neben unserer Schnelligkeit entscheiden insbesondere diese Elemente den Ausgang einer Partie. Wenn unser Spider dank Speed-Item mit der Flagge im Gepäck den verlangsamten Buggys unseres Gegners davonläuft und so die Entscheidung bringt, haben wir alles richtig gemacht. Die KI ist allerdings wirklich gut und später sogar beinhart. Das System, die individuelle Intelligenz der Einheiten mit einer übergeordneten KI zu verknüpfen, arbeitet überzeugend.

## SASCHA ADERMANN

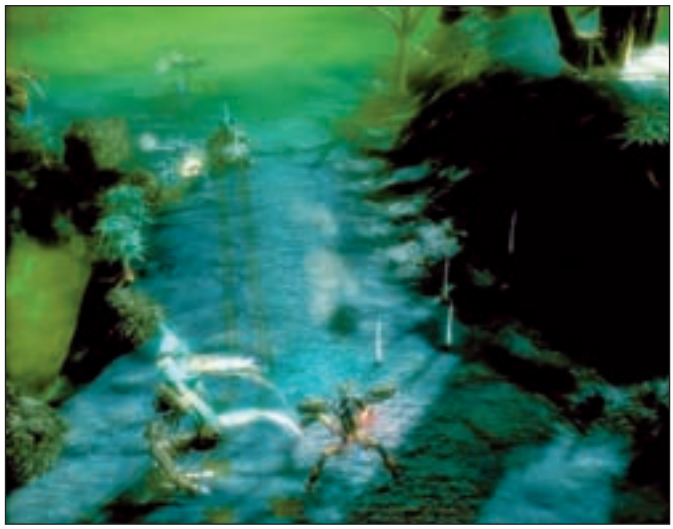


### In der Ruhe liegt die Kraft

Obwohl das Spiel gut ausbalanciert ist und die KI überzeugt, hält sich meine Begeisterung in Grenzen. Ich bin eher ein Kind der alten (Echtzeit-Strategie-)Schule. Ich möchte meine Basis errichten und aus einer Unmenge von Einheiten wählen dürfen. Da investiere ich gerne viel Zeit in epische Schlachten. Mit Arena Wars Reloaded werde ich deshalb nicht so richtig glücklich. Epische Schlachten? Fehlanzeige. Viel Zeit? Niemals.

Grafisch wirkt das Spiel nicht fortschrittlich, sondern eher altbacken. Für eSport-Cracks bietet sich eine derart reduzierte Kulisse aus Tempogründen natürlich an und die Einbindung in die ESL ist vorbildlich. Trotzdem: Für einen Augenblick habe ich zwar Spaß am hektischen Treiben, aber auf Dauer ist es nicht mein Ding.

**Meine Wertung** **72**



**Höher gelegene Plateaus** können Berserker (links) und Spider (rechts) nur auf Umwegen erreichen – wenn überhaupt. Nur der Walker kann dank Jetpack fliegen.



Unser **Berserker** hat im Tarnmodus die feindliche Flagge entführt und steht nun kurz vor dem Flaggenpunkt. Jetzt kann eigentlich nichts mehr schiefgehen.

## Nichts für Geniesser

Die Gefechte sind dadurch jedoch fast ausnahmslos von Hektik geprägt. Sobald das Spiel beginnt, müssen wir blitzschnell reagieren. Welche Einheiten bauen wir, welche schicken die Gegner? Wann nutzen wir welches Power-Up? Welche Einheiten rüsten wir auf und womit besetzen wir den Raketenturm? Wo der Kampf zwischen zwei Parteien schon eine schnelle Auffassungsgabe erfordert, mutieren Gefechte mit acht Spielern auf einer Karte fast zum Glücksspiel – zumindest für Menschen ohne Cell-Chips im Hirn und bionische Finger-Implantate.

In heißen Phasen stören zudem die auf den ersten Blick schwer auszumachenden und auf den ersten Klick schwer auszuwählenden, im eintönigen Einheitsbrei versunkenen Truppen. Oft lassen sich Spider, Walker und Berserker trotz schönerer Modelle nicht gezielt anwählen, bzw. aus dem Haufen raus picken.

Wer sich schon mit dem unkonventionellen Spielablauf des Vorgängers partout nicht anfreunden konnte, der wird deshalb auch mit **Reloaded** nicht glücklich werden. Der geringe Grad an Abwechslung und die beschränkten Möglichkeiten treffen wohl nicht den Geschmack jeden Echtzeit-Strategiespielers.

## Elektronischer Sport in Bestform

Einzelspieler, die sich auf **Arena Wars Reloaded** einlassen, finden 70 Missionen vor, die in sieben verschiedenen »Trainings« der Reihe nach spielbar sind. Hier spielen wir uns beispielsweise zusätzliche Logos für unseren Avatar frei. Denn eigentlich ist **Arena Wars Reloaded** nicht für Alleinspieler, sondern für kurze und knackige Mehrspieler-Einsätze prädestiniert. **Arena Wars Reloaded** wird daher auch in der ESL (Electronic Sports League) vertreten sein. Durch eine weit reichende und gut durchdachte Einbindung des Spiels in die ESL-Strukturen bekommen ambitionierte eGamer für schlappe 20 Euronen eine Menge geboten.

Erfreuliche Meldungen gibt es auch von der LAN-Front. Acht Spieler können mit nur einer Version des Spiels gegeneinander antreten. Einmal auf allen Rechnern installiert, startet der Spieler mit der Scheibe im Laufwerk die Mehrspieler-Session – fertig.

**Sascha Adermann**

## SIMON FISTRICH



### Für eSportler ein Fest

Reine Solospieler sollten wie bei der Originalversion die Finger von Arena Wars Reloaded lassen. Die zahlreichen Trainingsmissionen machen zwar wunderbar mit der Spielmechanik und den taktischen Elementen vertraut, ersetzen aber zu keinem Zeitpunkt eine echte Kampagne. Ich finde das sehr schade, denn das angenehm flotte und actionreiche Spielprinzip »Quake 3 trifft Command & Conquer« ist auch 2007 ebenso sexy wie bei der 2004er-Ausgabe.

Ich brauche mich nicht um Basenaufbau und einen komplizierten Technologiebaum zu kümmern, sondern konzentriere mich von Sekunde eins an auf die angenehm hektische Action. So aber bleibt Reloaded in erster Linie guter Stoff für angehende eSportler, die sich über die technisch aufgebohrte Grafik freuen.

**Meine Wertung** **80**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | exDream entertainment |
| Hersteller | dtp |
| Webseite | www.arenawars.net |
| Hotline | 0900/151 005 4 (1,95 €/min.) |
| ca. Preis in € | 20 |
| Ton | 5.1-Surround |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | 5 Stufen; leicht bis sehr schwer |
| empfohlene Steuerung | Tastatur – Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (– Spieler)<br>Internet (8 Spieler)<br>Netzwerk (8 Spieler) |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 418 MB |
| Auflösung | 800x600 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Radeon 9800 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 2,4 GHz |
| Grafikkarte | Radeon X800 | RAM | 1,0 GB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 3,0 GHz |
| Grafikkarte | Radeon X1950RAM | RAM | 2,0 GB |

| | |
|---|---|
| Ideal für | Hektiker und Schnellschalter |
| Alternative Vollpreis | Command & Conquer 3 (ca. 40 €, 4/2007: 90) |
| Alternative Budget | Arena Wars (ca. 5 €, erschienen 2004) |

**EINZELNOTEN**

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

**PRO/KONTRA**

- perfekt ausbalanciertes Spiel, 1A Chancengleichheit
- hervorragende Einbindung in die eSports-Welt
- wenige Einheiten, wenig Abwechslung
- optisch doch recht mager, spektakuläre Effekte fehlen

**DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER**

| | |
|---|---|
| Sascha Adermann | 72 |
| Simon Fistrich | 80 |

**76**



Ufo abgeschossen, wir fliegen hin und stoßen gleich auf **Überlebende**. Das Bild ist Ihnen zu düster? Macht nichts – im Hellen ist die Grafik auch nicht schicker.



Cool: Wir können **Bodenfahrzeuge** mitnehmen, die mit Kanone und Raketenwerfer zuschlagen. Aber gleich zwei der sechs Plätze im Truppentransporter belegen.

# Ufo Extraterrestrials

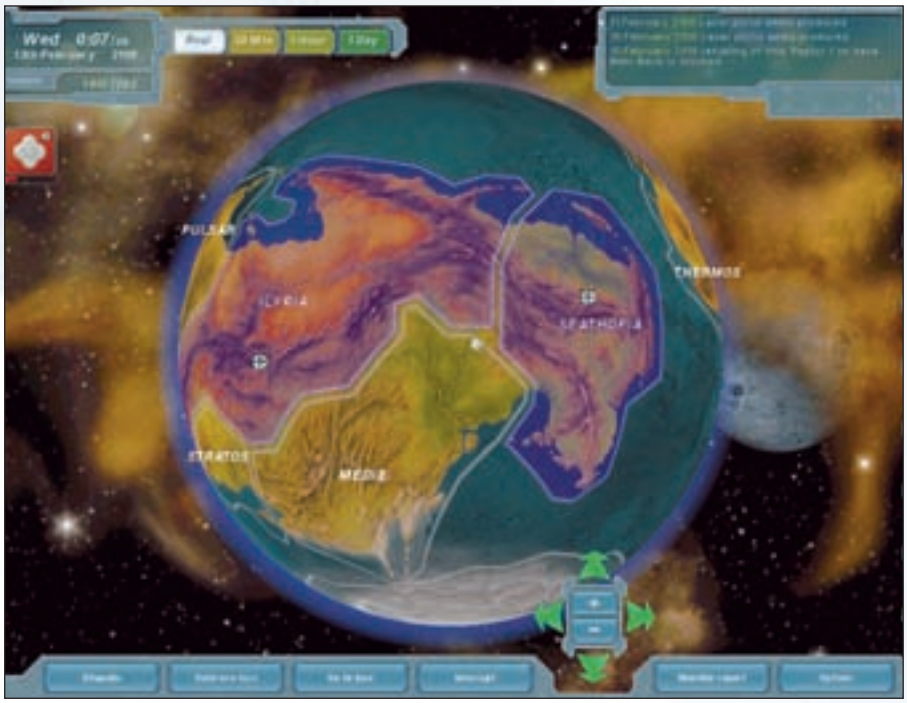
CYLINK
CYNAMITE
Z9Z
Ihr CyLink-Code

Sie zerlegen Aliens gern in Millisekunden, aus der Ego-Perspektive und mit Spitzenoptik? Dann blättern Sie weiter. **Sie zerlegen Aliens gern langsam, mit Taktik, notfalls mit Uralt-Grafik?** Weiterlesen!

Achtung, Verwirrungsalarm: **Ufo Extraterrestrials** ist NICHT das gleiche Spiel wie **Ufo Afterlight**, das wir in PC PowerPlay 03/2007 getestet haben (Wertung: 80). Nein, **Ufo Extraterrestrials** sieht tatsächlich noch altbackener aus, spielt sich noch gemächlicher, und richtet sich noch mehr an unverbesserliche Fans der Uralt-Serie namens **X-Com**. Das Spielprinzip in Kürze: Der Planet Esperanza ist in Sektoren unterteilt, Sie beginnen mit einer Basis, Ufos fliegen rum, die können Sie mit Abfangjägern abschießen, dann ein Team zur Absturzstelle bringen, überlebende Aliens erlegen, Beute einsammeln und untersuchen, Ihren Machtbereich ausweiten, Sektor um Sektor besetzen.

**Ufo Extraterrestrials** ist ein pures Remake von **X-Com**. Mit all seinen Stärken: taktische, rundenbasierte Team-Gefechte in Raumschiffen, Basen, Laboranlagen. Sehr gut verwoben mit einer kräftigen Prise Rollenspiel dank Charakterentwicklung. Dazu kommen (in pausier- und beschleunigbarer Echtzeit) Forschung, Produktion, Basismanagement.

Aber auch all die **X-Com**-Schwächen sind drin: Die Steuerung ist umständlich (jeder Soldat will einzeln geführt werden, und das jede Runde neu), die Grafik sieht genau entgegenge-



Um diesen öden **Planeten** dreht sich alles. Hier besetzen wir Sektor um Sektor, errichten Basen, fangen Ufos ab.

## MARTIN DEPPE



### Altmodisches Remake-up

X-Com habe ich bis zum Umfallen gespielt, und offenbar ist das Spielprinzip unverwüstlich. Anders kann ich mir die Welle der Ufo-Remakes kaum erklären. Apropos klären: Aller Verklärung zum Trotz – Extraterrestrials mag eine gute Neuauflage sein, aber ihr fehlen einfach Standards. Allein schon das ewige Suchen nach dem letzten Gegner frustriert: Ich werde ungeduldig, scheuche meine Soldaten im Laufschritt durch die Karte, treffe auf den letzten Wiedersacher, Peng, zwei Mann außer Gefecht.

Das Gute: Je nach Schwierigkeitsgrad können meine Kämpfer nicht sterben. Und weil ich nur wenige Soldaten habe und nur selten jemand Neues dazustößt, hüte ich alle wie meinen Augapfel, heile Verletzte, bringe sie auf die Krankenstation. Das motiviert halt zum Weiterspielen!

**Meine Wertung** **68**



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



**Soldaten** steigen im Dienstgrad auf, wir verteilen dann Skill-Punkte. Weil wir nur selten Nachwuchskräfte kriegen, müssen wir uns gut um alle kümmern!



Oft verstecken sich irgendwo noch ein, zwei letzte Aliens, die wir ewig suchen müssen. Hier sind zwei im **Ufo** geblieben, wir semmeln blind eine Rakete rein.

setzt zum Zukunfts-Setting aus – nämlich von Vorvorgestern. Die gute Nachricht: Sie können tatsächlich per Maus spielen, und der Sound ist besser als zu PC-Speaker-Zeiten. Ein bisschen.

## Ein Dutzend Ufologen

Ähnlich archaisch ist auch die Entwickler-Teamgröße: Elf Tschechen und ein offensichtlich depressiver russischer Musiker haben an dem Spiel geschraubt. Das merkt man an allen Ecken: Das fängt beim unfreiwillig komischen Introvideo an (die englischen Texte wurden vermutlich von den beiden Tschechen mit den besten Englischnoten gesprochen). Holprige bis gar keine Animationen (getroffene Isometrie-Aliens verwandeln sich von einem Frame zum nächsten in 2D-Flecken). Und eben die arg gemächliche Steuerung ohne jegliche Komfortfunktionen wie Zugrücknahme oder Gruppenbefehle. Das nervt besonders, wenn wir alle Aliens erlegt haben – bis auf einen. Und dann ewig die Karte abgrasen müssen, um den blöden Kerl aufzuspüren, der in irgendeiner Ecke lauert.

## Starke Momente

Egal: **Ufo ET** hat auch starke Momente. Wenn zwei meiner Jungs um die Ecke biegen und kaum noch Aktionspunkte haben – aber mit dem letzten Schuss doch noch den außerirdischen Nahkämpfer erwischen, der ihnen gerade an die Soldatengurgel wollte. Wenn ein feindlicher Plasmaschuss durch meine Reihen fliegt, aber alle Kämpfer verfehlt. Wenn ich Alien-Waffen aufklaube und gleich gegen ihre Vorbesitzer einsetze. Wenn meine Abfangjäger mit der letzten Rakete ein Ufo abschießen, bevor ihnen der Sprit ausgeht und sie heimfliegen müssen. Wenn meine Forscher endlich bessere Schutzanzüge entwickelt haben und ich schleunigst deren Produktion ankurbele.

## Mach mich scharf!

Noch ein Tipp zum Schluss: Die Grafik-Optionen sind ein Witz, die Auflösung ist bei 1.024 mal 768 Pixeln festgeschweißt. Es sei denn, Sie tricksen in der .ini-Datei (im Data-Ordner) – hier können Sie die Werte height (768) und width (1024) mit anderen Auflösungen versehen, etwa mit 960 und 1280. Aber besser vorher eine Sicherheitskopie der .ini-Datei machen!

**Martin Deppe**

## SIMON FISTRICH



### Frisch aus dem Nostalgie-Museum

Es mag sein, dass alte PC-Haudegen wie Martin die miese Aufmachung einigermaßen verschmerzen können, weil das betagte Spielprinzip sie auch in der x-ten Neuauflage der Ufo- bzw. X-Com-Reihe halbwegs zu fesseln vermag. Ich zähle mich nicht dazu. Die Welt hat sich seit 1994, seit X-Com, weitergedreht. Das haben die Entwickler von Afterlight verstanden, die wenigstens versucht haben, ihr Spiel in ein modernes Kleid zu stecken.

Extraterrestrials empfehle ich daher nur beinharten Fans und hoffnungslosen Nostalgikern, die mal erleben wollen, wie sich das für damalige Zeiten exzellente X-Com ungefähr gespielt hat. Die dürften auch die immerhin fairen 20 Euro verschmerzen. Alle anderen sollten lieber direkt zu Afterlight greifen.

**Meine Wertung** **52**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Strategiespiel |
| Verkaufsstart | 29. Juni 2007 |
| Entwickler | Chaos Concept |
| Hersteller | Koch Media |
| Webseite | ufo-extraterrestrials.com |
| Hotline | 0900 180 720 7 (0,62 €/min.) |
| ca. Preis in € | 20 |
| Ton | Stereo |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | 3 Stufen; mittel bis schwer |
| empfohlene Steuerung | Tastatur - Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (– Spieler) |
| Internet (– Spieler) | Netzwerk (– Spieler) |

### SYSTEM-CHECK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 1,9 GB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 1,5 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 3 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 2,5 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 5 | RAM | 768 MB |

| | |
|---|---|
| Ideal für | erzkonservative X-Com-Veteranen |
| Alternative Vollpreis | |
| Ufo Afterlight | (ca. 35 €, 03/2007: 80) |
| Alternative Budget | |
| Shattered Union | (ca. 10 €, 11/2005: 82) |

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 3 |
| Sound | 2 |
| Steuerung | 5 |
| Atmosphäre | 5 |
| Multiplayer | – |

### PRO/KONTRA

- gut verzahnter Mix aus Managen, Forschen, Kämpfen, Charakterentwicklung
- sehr nah am X-Com-Original ...
- ... ohne etwas Neues zu bieten
- außerirdisch unterirdische Präsentation

### DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

| | |
|---|---|
| Martin Deppe | 68 |
| Simon Fistrich | 52 |

**60**



Effekte hui, Dungeons pfui: So mancher **Zauberspruch** sieht echt beeindruckend aus, viele Dungeons sind hingegen keine Augenweide – und daher mit der Zeit langweilig.



Beim Schnetzeln fließt nicht nur Menschen-, sondern auch grünes **Zombieblut** in übertriebenen Maßen.



Die **Karten**, durch die wir uns schlagen, sind eher Massenware als besonders kreativ gestaltet.

CYLINK
CYNAMITE
MCC
Ihr CyLink-Code

# Loki

**Klassisch: Ob mit Barbar oder Schamane, wir schnetzeln uns munter durch vielfältige Gegnerhorden. Ob's soviel Spaß macht wie das Urgestein Diablo, lesen Sie hier.**

Die Götterwelten sind in Aufruhr – der ägyptische Gott Seth, ein Freund von Chaos und Verderben, wurde wiederbelebt. Und lässt Menschen und Götter niedermetzeln. Das schreit geradezu nach einem Helden, der die Welt vor dem Untergang rettet. Ein Held? Ach was, gleich vier müssen her – das ist nämlich die Anzahl der Recken, aus der wir zu Beginn des Action-Rollenspiels **Loki** wählen können. Wir begleiten entweder eine aztekische Schamanin, den nordischen Barbar, die griechische Amazone oder einen ägyptischen Kampfmagier durch die Gegnermassen, die uns Gott Seth auf den Hals schickt.

## Ein Ägypter in Schweden

Die Geschichte zu **Loki** ist ebenso schnell erklärt wie das Spielprinzip: Wir schnetzeln uns durch alles, was uns in die Quere kommt. Zu Beginn wählen wir dazu einen Helden – wir greifen zum Kampfmagier – und betreten seine Heimat Ägypten. Hier werden wir von Seths Handlangern aufgefordert, ein nordisches Dorf plattzumachen, in das wir teleportiert werden.

## WER IST LOKI?

**Loki**, Sohn zweier Riesen der germanischen Mythologie, bringt die Götterwelt mit seiner Verschlagenheit in arge Bedrängnis. Als Gestaltenwandler läutet er die Ragnarök ein, das Ende der Menschen- und Götterwelt. Und macht dabei nicht einmal vor seinem Bruder Odin halt, dem Göttervater. Denn Lokis Sohn, der Fenriswolf, wird Odin beim Weltenende verschlingen.



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




Mit einem lenkbaren Zauber toasten wir unsere Gegner. Wegen der isometrischen Ansicht sehen wir in den **Dungeons** kaum etwas und müssen reinzoomen.

Wir klicken auf den verschneiten Boden, um uns vorwärts zu bewegen. Mit der linken Maustaste lösen wir den Standardangriff aus, und prügeln uns so durch nordische Bartträger. Mit der rechten Taste aktivieren wir Spezialfähigkeiten, im Falle des Magiers einen Feuerball, und rösten kreischende Opfer, die wir auf der Minikarte ausmachen. Auf der sind Feinde nämlich als rote Punkte erkennbar. Kaum, dass sich die letzten Dorfbewohner in einer übertrieben großen Blutwolke aufgelöst haben – die USK-Einstufung ab 16 Jahren kommt nicht von ungefähr – reisen wir zurück in unsere Heimat.

## Die Götter müssen verrückt sein

In Ägypten fällt dem Magier auf, dass das Massaker nicht ganz so klasse war. Geläutert bestreitet er so den Kampf gegen Seth. Während des Dialogs mit Göttin Isis, der uns in Textwüsten präsentiert wird, steigt unser Held schon die erste Stufe auf. Kleiner Lichtblick: Die Charaktere sind zumindest auch synchronisiert.

Beim Stufenaufstieg können wir fünf Punkte frei in die Grundattribute unseres Zauberers investieren. Die Erfahrung dafür erhalten wir beim Kampf. Und nicht nur die. Jedes Mal, wenn wir einen Gegner prügeln, erhalten wir außerdem Glaubenspunkte. So kassieren wir Talentpunkte, die wir in einen von drei Talentbäumen stecken. Jeder dieser Bäume ist einer Gottheit gewidmet; unser Charakter kann allerdings nur einen Gott anbeten – und seine Talentpunkte nur in die Fähigkeiten dieses Gottes investieren. Sollen es mal andere Talente sein, dann müssen wir einen Altar aufsuchen und uns umtaufen lassen.

## Eine Runde Grips

Jeder der vier Helden hat seine Heimat, die aber alle recht öde aussehen. Während wir mit unserem Magier durch die Wüste stapfen, durchwandert der nordmännische Barbar einen verschneiten Wald. Nette Idee: Nach dem ersten Kapitel eines jeden Helden, kann die Aztekin auch Griechenland besuchen. Oder die Griechin geht in den Norden. Ganz nach Belieben.

Auf den sehr kleinen Karten warten vielfältige Gegner des typischen Rollenspiel-Bestiariums auf uns. Fernkämpfer sind hier im Vorteil. Denn die Gruppen unserer Feinde sind relativ groß. Da hilft es, wenn man schon vorher einige Bösewichte ausnehmen kann. Die Monsterhorden, die mit unserem Recken Stufe um Stufe aufsteigen, sind aber keineswegs clever. Sie

## LOKI: KAUFEN ODER NICHT?

### SOLLTEN SIE KAUFEN ...

... wenn Sie sich für nordische, ägyptische, griechische und aztekische Mythologie interessieren

... wenn Sie Lust auf Massenkämpfe haben, bei denen Sie nicht zu denken brauchen

... wenn es Ihnen nichts ausmacht, durch gleich aussehende Dungeons zu flitzen

### SOLLTEN SIE NICHT KAUFEN ...

... wenn Ihnen beim Namen Loki nur Hannelore Schmidt einfällt

... wenn Sie sich die Übersichtlichkeit von Diablo 2 wünschen

... wenn Sie schon immer mal Titan Quest ausprobieren wollten



**Bosskämpfe** sind manchmal ziemlich knifflig. Diese Mumie zeichnet sich durch eine spontane Wiederauferstehung aus – zweifelsohne ein Bug.



**Textwüsten** begleiten uns durch die spannende, mitunter aber langatmige Geschichte. Glücklicherweise wird uns der Text auch von Sprechern vorgelesen.

bleiben an unsichtbaren Wänden hängen. Oder sie lassen sich von ihren Kumpels trennen. Allein ihre schiere Masse macht sie gefährlich. Und wenn wir mal sterben, landen wir ohne Bestrafung wieder am Anfang der Karte. Das nimmt dem Ganzen die Spannung.

## Einsicht zeigen

In Dungeons warten neben den Gegnermassen auch Übersichtsprobleme auf uns. Die Wände von Gang und Flur sind nur zum Teil durchsichtig und versperren den Blick. Unglücklich, dass auch die Steuerung der Kamera nicht die beste ist. Durch das Drücken des Mausrades können wir den Winkel drehen, die Kamera schwenkt aber nach. Das heißt, dass wir die einzige Stelle, an der wir vernünftig sehen könnten, oft verpassen. Und wieder eine Wand anstarren.

## Alles meins!

Wie in **Titan Quest** werden uns in **Loki** Rüstungen und Waffen quasi hinterhergeschmissen. Zu Beginn erbeuten wir zwar kaum Rüstungen von unseren Opfern, dafür aber aus Kisten. Wirklich wichtig sind meist nur Heil- und Manatränke, die wir für knifflige Bosskämpfe brauchen. Waffen können wir auseinanderbasteln und in neue Schwerter und Messerchen verwandeln.

Ein Mehrspieler-Part darf nicht fehlen: Wir nehmen an unterhaltsamen Duellen und Mehrspielerschlachten teil, erleben kooperative Abenteuer oder treten gegen mehrere Endgegner gleichzeitig an. Haken an der Sache: Die Charaktere der Solokampagne bleiben solo – für Duelle und Co. braucht's einen neuen Helden.

**Susanne Braun**

## SUSANNE BRAUN



### Keine Konkurrenz

Man könnte meinen, es wäre Lokis Pech, dass ich just wieder Diablo 2 rausgekramt und gespielt habe. Zwar haben auch in Blizzards Kultspiel die Birnen meiner Begleiter und Gegner nicht allzu helle geleuchtet. Dennoch haben sie zumindest gemerkt, dass ich direkt neben ihnen stehe, und sich nicht ständig in Wänden oder an Schluchten verhakt.

Auch Titan Quest gefällt mir besser – es sieht nämlich nicht nur toller aus, sondern bietet trotz der gleichen landschaftlichen Umgebung ständig Abwechslung fürs Auge; mal einen Sumpf, mal Küste, mal Sand. Und nicht die ewig identischen und unübersichtlichen Gänge und Höhlen. Viel Laune will da bei mir nicht aufkommen. Loki möge mir verzeihen.

**Meine Wertung** **70**

## SASCHA ADERMANN



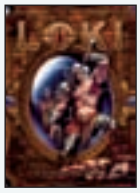
### Aaaah! Bei Odin!

Seinerzeit habe ich Diablo 1 mit Begeisterung verschlungen. Leider unterhält mich Loki lange nicht so prächtig, wie mein Wälzer über Germanische Götter- und Heldensagen. Und Göttersagen – besonders germanische – finde ich schon allein wegen der zumeist amüsanten Namen enorm unterhaltsam.

Zwar gefällt mir Lokis Talentbaum-Feature inklusive »Wiedertäufer«-Prozess, wenn man die angebetete Gottheit wechseln will. Doch mir fehlt dabei etwas ganz Entscheidendes: Abwechlung. Da kann auch die Vielzahl verschiedener Gegner nicht über die uniformen Labyrinthe hinwegtäuschen. Und dass ich meinen Held aus der Solokampagne nicht Online in die Dungeons schicken kann, ist auch schade.

**Meine Wertung** **69**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Action-Rollenspiel |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Cyanide |
| Hersteller | Crimson Cow |
| Webseite | www.loki-game.de |
| Hotline | 0900/133 788 0 (1,99 €/min.) |
| ca. Preis in € | 40 |
| Ton | 7.2-Surround |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 16 Jahren |
| Schwierigkeit | 3 Stufen; leicht bis mittel |
| empfohlene Steuerung | Tastatur – Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (– Spieler) Internet (6 Spieler) Netzwerk (6 Spieler) |

### SYSTEM-CHECK

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | | 7,0 GB |
| | Auflösung | 800x600 | CPU | 2,0 GHz |
| | Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 512 MB |
| | Auflösung | 1.024x768 | CPU | 2,8 GHz |
| | Grafikkarte | Geforce 6800 GT | RAM | 1,0 GB |
| | Auflösung | 1.600x1.200 | CPU | 3,6 GHz |
| | Grafikkarte | Geforce 7800 | RAM | 2,0 MB |

Ideal für: Schnetzel-Konsumenten, die auf Diablo 3 warten

Alternative Vollpreis: **Silverfall** (ca. 40 €, 03/2007: 75)

Alternative Budget: **Titan Quest** (ca. 30 €, 06/2006: 91)

### EINZELNOTEN

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

### PRO/KONTRA

- ■ unterschiedliche Helden und Gebiete
- ■ große Gegnervielfalt
- ■ langweilige und gleich aussehende Dungeons
- ■ blöde Gegner und Bugs

### DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Susanne Braun 70
Sascha Adermann 69

**70**



Dieser schäbige Hafen ist – am Rest des Spiels gemessen – zwar ohne Frage ein **grafisches Highlight**, doch leider wird dadurch das Gesamtwerk nicht besser.



Weichgeklopfte widerliche Widersacher geben **günstige Gaben**. Diese brauchen wir an Speicherpunkten und zur Wiederbelebung.

# Black Buccaneer

Wir folgten dem Ruf eines sagenhaften Piratenspiels, doch der schwarze Seeräuber fegte unseren Traum vom unbeschwerten Spielen davon.

Die klassischen Piraten waren noch echte Kerle. Monatelang auf dem Schiff gefangen, mit Skorbut und Ruhr kämpfend und ohne die Fürsorge ihrer Frauen darbend, wollten sie nur eines: Gold. Egal ob Goldschätze aus dem Rumpf niederländischer Galeeren oder Goldreserven aus den Banken französischer Hafenstädte. Hauptsache Gold. Manchmal folgten sie auch verknitterten gelben Schatzkarten, auf denen einsame Inseln mit einem X versehen waren.

Einer der berühmtesten Freibeuter war übrigens der Brite Sir Francis Drake. Doch leider war das liebe Geld bei der Entwicklung von **Black Buccaneer** offenbar ebenso knapp bemessen, wie die eigene Kreativität bezüglich der Namensgebung des Helden. Francis Blade ist wirklich ein selten bescheuerter Abklatsch. Wenn schon, dann bitte SIR Francis Blade. Oder einfach nur Franz, das klingt gut.

## Lara, bist du es?

Auf der Jagd nach den legendären Reichtümern der noch legendäreren Geisterbraut La Borgne erleidet Franz Schiffbruch und erwacht – Vetter Zufall sei Dank – direkt auf der Schatzinsel. Unsere ersten Kletterübungen vor karibischer Kulisse bereiten uns auf das vor, was uns den Rest des Spiels hindurch erwartet: eine Mischung aus **Tomb Raider** und **Fluch der Karibik**.

Allerdings sieht Franz um Welten schlimmer aus als Lara. Wir bemerken die fiese Fototapete am Horizont, hüpfen auf unansehnlich in die Landschaft integrierte texturlose, rechteckige Felsquader und überwinden Mini-Abgründe mit schrecklich animierten Sprüngen – als ob Franz gleich zwei Holzbeine hat. Positiv fällt hingegen auf, dass der gute Franz fast nie sein anvisiertes Ziel verpasst. Entfernt liegende Vorsprünge werden zumeist sicher erreicht und unvorsichtige Bewegungen in der Nähe eines Abgrunds mit rudernden Armen und Schwankbewegungen visualisiert.

## Der schwarze Seeräuber

In einer Höhle erlangen wir ein Voodoo-Amulett, das uns die Macht über den Black Buccaneer verleiht. Dieser kaltblütige Killer-Korsar ist besonders begabt darin, Schimpansen und andere Inselbewohner zu verkloppen. Natürlich gibt es auch Steine werfende Albino-Gorillas, spanische Zombie-Soldaten und verrückte Voodoo-Priester, mit denen wir es aufnehmen müssen. Für besiegte Feinde erhalten wir »Gaben«. Kein Gold, kein Obst, keine Schiffsteile oder Erfahrungspunkte, sondern einfach Gaben. Diese brauchen wir, um an den seltenen Speicherpunkten zu speichern und um uns wiederbeleben zu lassen. Ohne Gaben gibt es kein Leben, nur der Tod ist umsonst.

Die Fähigkeiten von Franz und Baron (so heißt der Black Buccaneer) verbessern wir durch die Erfüllung verschiedener Aufgaben. Drei Gottheiten werten unsere Fähigkeiten auf, sobald wir die geforderten Zutaten am jeweiligen Altar abliefern. Neue Schwert-Moves finden wir in Schriftrollen, die auf der Insel verteilt sind.







## SASCHA ADERMANN

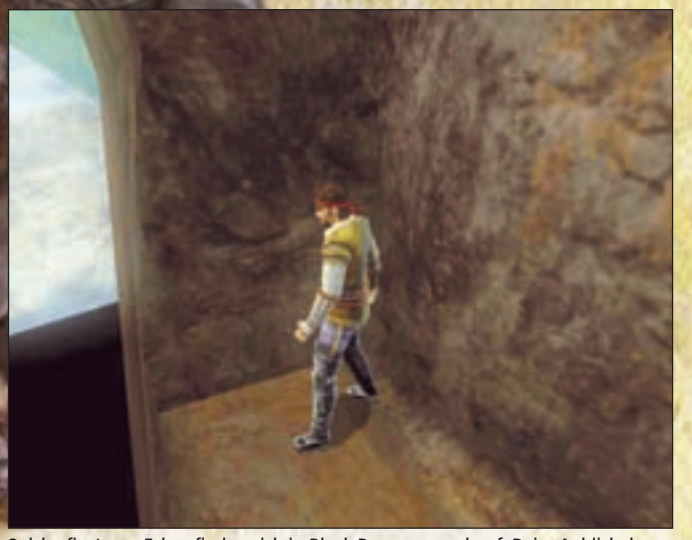


### Sowas stört selbst Störtebecker

Eigentlich mag ich das ganze Piraten-Ding und liebe Abenteuergeschichten. Vielleicht habe ich mir deshalb zuviel von Black Buccaneer erwartet, aber schon nach knapp zwei Stunden musste ich mich durchringen, weiterzuspielen. Bis dahin habe ich nichts, aber auch wirklich nichts gesehen, was mich richtig begeistert hätte. Nicht mal, dass man zwischendurch mit Kanonen auf Primaten schießen darf.

Die gesamte Umsetzung wirkt einfach in weiten Teilen lieblos und hingeschludert. Black Buccaneer ist zwar problemlos spielbar, aber eben zäh wie türkischer Reclam-Kaugummi. Und der ist verdammt zäh! Einziger Lichtblick war in meinen Ohren die tolle Sprecherin, der ich gerne gelauscht habe. Vielleicht hätte Black Buccaneer ja als Hörspiel mehr Erfolg?

**Meine Wertung** **55**



Solche finsteren Ecken finden sich in Black Buccaneer zuhauf. Beim Anblick der garstigen und **unansehnlichen Wandtexturen** vergeht einem der Appetit.



Da kommt (etwas) Freude auf. Mit solchen Geschützen brennen wir angriffswilligen Primaten hin und wieder **eine stattliche Kanonenkugel** über den Pelz.

## Kämpfer, Kletterer, Kistenschieber!

Selbstverständlich stehen nicht nur Fechten und Freeclimbing auf dem Programm, wir müssen auch knobeln. Allerdings ist der Anspruch enttäuschend. Kisten schieben und Hebel umlegen als Mittel zum Zweck, das nervt schon sehr. Auch der angepriesene, nicht lineare Spielablauf hat seine Tücken.

Wir suchen einen Schatz und fünf Schiffteile, um unseren Kahn flott zu machen. Diese verteilen sich auf insgesamt 18 Areale, die es zu entdecken gilt. Dann begegnen wir einer Frau namens Vanilla, die ihren toten Vater sucht. Zu den Schiffteilen und dem Schatz kommen die Pflanzen für den Altar et cetera. Grundsätzlich spricht nichts dagegen, mehrere Quests gleichzeitig zu absolvieren. Dann sollte die Karte aber zumindest übersichtlich sein und auch Höhenunterschiede zeigen. Mehr als einmal mussten wir feststellen, dass das auf der Karte gezeigte Objekt unserer Begierde über unseren Weg gar nicht erreichbar ist. So kommt es zu oft vor, dass man immer wieder vergeblich über die Insel streunt. Die Hinweise sind äußerst dürftig und geben praktisch keine echte Hilfestellung. Da hilft nur, alles abzulaufen und abzusuchen.

## Flucht aus der Karibik

Das Problem von **Black Buccaneer** ist in erster Linie, dass nichts besonders gut funktioniert. Das Kampfsystem ist okay, aber trotz neuer Moves und wegen der eintönigen Voodoo-Zaubereien auf Dauer langweilig. Die Kletterpassagen lassen sich fast schon zu einfach meistern, da unser Franz nur da klettert und springt, wo es von den Entwicklern vorgesehen ist. Dass uns die Optik nicht die Augenklappe vom Kopf reißt, liegt an den teils extrem dürftigen Texturen und den mitunter derben Grafikfehlern.

Selbst das Speichersystem ist alles andere als benutzerfreundlich. Die Speicherstellen sind ziemlich rar, zudem kostet jede Speicherung Gaben, die man von besiegten Feinden erhält. Und dann noch die miesen, unbegründeten Hinweise: »Das unheimliche Tor trägt Schriftzeichen, die du nicht entziffern kannst« oder »Dank der Inschriften auf dem unheimlichen Tor öffnest du den Geheimgang mühelos«. Das ist selbst für geduldige Menschen zuviel.

**Sascha Adermann**

## MARTIN DEPPE



### Mittlere Schublade

Meiner Theorie nach hat ja jeder zweite Publisher ein »Jokerspiel« in seiner Schublade. Das ist schon lange fertig und wird dann gezückt, wenn zum Beispiel ein Kinofilm anläuft, der zum Szenario passt: »Huch, Fluch der Karibik 3 startet, schnell die Piratenschublade aufmachen und Black Buccaneer rauszerren!«

Dagegen habe ich nicht mal etwas einzuwenden. Wenn so ein Jokerspiel dann wenigstens gut wäre. Schließlich muss der Hersteller keine Kinofilm-Lizenz blechen, und kann sich ganz auf die Entwicklung konzentrieren. Was bei Black Buccaneer nicht der Fall ist: Selbst für einen 20-Euro-Titel plätschert's arg lieblos dahin. Glatter Durchschnitt halt, darum gebe ich auch genau 50 Wertungspunkte. Und somit mehr als dem »offiziellen Schubladenspiel« Pirates of the Caribbean 3.

**Meine Wertung** **50**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Action-Adventure |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Widescreen Games |
| Hersteller | cdv |
| Webseite | www.blackbuccaneer.com |
| Hotline | 0900/153 777 0 (1,86 €/min.) |
| ca. Preis in € | 20 |
| Ton | Stereo |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | 2 Stufen; leicht bis mittel |
| empfohlene Steuerung | Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (– Spieler) |
| Internet (– Spieler) | Netzwerk (– Spieler) |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 3,05 GB |
| Auflösung | 800x600 | CPU | 1,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 2 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.280x960 | CPU | 3,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 7100 | RAM | 1,0 GB |

Ideal für **Grog-Trinker und Ratten-Labyrinth-Konstrukteure**

Alternative Vollpreis
**Tomb Raider Anniversary** (ca. 40 €, 06/2007: 85)

Alternative Budget
**Fluch der Karibik 2** (ca. 20 €, 09/2006: 68)

**EINZELNOTEN**

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

**PRO/KONTRA**

- das Szenario: Karibik, Voodoo, Schätze und Piraten
- simple Steuerung, tolle Sprecherin
- ungenügende Speichermöglichkeiten, ödes Leveldesign
- Gegner sind fast so dumm wie Brot (ohne Wurst)

**DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER**

Sascha Adermann 55
Martin Deppe 50

**53**

# BUDGET-SPIELE

| BIS 10 EURO | PREIS | CYLINK* | PATCH | ANBIETER | GENRE | TEST IN | WERTUNG |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ACT OF WAR | 10 Euro | 8R8 | 1.06 | Ak Tronic | Echtzeit-Strategie | 09/06 | 86 |
| 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 |
| DIE RÖMER | 10 Euro | 7DR | – | Ak Tronic | Aufbau-Strategie | 07/06 | 81 |
| FAHRENHEIT | 10 Euro | G48 | 1.1 | Ak Tronic | Adventure | 11/06 | 83 |
| FLATOUT 2 | 10 Euro | WT8 | 1.2 | Ak Tronic | Rennspiel | 07/06 | 79 |
| 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 |
| SCHLACHT UM MITTELERDE | 10 Euro | 885 | 1.03 | Electronic Arts | Echtzeit-Strategie | 10/05 | 91 |
| 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 |
| **BIS 20 EURO** | | | | | | | |
| AGE OF PIRATES | 16 Euro | P07 | 1.5 | Rondomedia | Actionspiel | 09/06 | 71 |
| DARK STAR ONE | 16 Euro | DG2 | 1.1 | Rondomedia | Weltraumspiel | 06/06 | 88 |
| DER PATE | 13 Euro | W23 | – | Electronic Arts | Actionspiel | 04/06 | 81 |
| 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 |
| WORLD OF WARCRAFT | 20 Euro | BO6 | Auto-Update | Vivendi | Online-Rollenspiel | 06/06 | 95 |
| **BIS 30 EURO** | | | | | | | |
| ARMED ASSAULT | 30 Euro | I13 | 1.5 | Morphicon | Taktik-Shooter | 12/06 | 76 |
| 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



**Die Römer:** Übersichtliches und einfaches Siedeln im alten Rom für nur noch 10 Euro.



**Fahrenheit:** Das kinoreif inszenierte Action-Adventure lässt jede Menge Entscheidungsfreiraum.



**Armed Assault:** Regelmäßige Patches und neue Ideen erweitern ständig den Kriegsschauplatz.

# COMPILATIONS

## SPELLFORCE GOLD

| | | |
|---|---|---|
| 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 | |



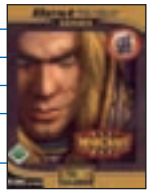
## COMMAND & CONQUER - DIE ERSTEN 10 JAHRE

| | | |
|---|---|---|
| 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 | |



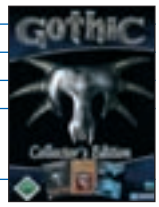
## MYST COMPLETE

| | | |
|---|---|---|
| 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.

## SHADOWRUN



**TIPP 1:** Auch wenn's offensichtlich klingt: Spielen Sie unbedingt die Tutorial-Missionen und machen Sie sich mit den verschiedenen Rassen und ihren Spezialfähigkeiten vertraut, bevor Sie das erste Online-Gefecht in Angriff nehmen. Wildes Ballern führt bei Shadowrun nicht wirklich zum Ziel – stellen Sie also sicher, dass Sie die taktischen Grundlagen des Kampfes beherrschen.

**TIPP 2:** Passen Sie Ihre Rasse der benötigten Rolle an. Wenn Sie die Magiefähigkeiten (Wiederbeleben, Baum des Lebens, Würgeranke) nutzen wollen, spielen Sie als Elf. Ein Zwerg eignet sich hingegen prima für technische Gadgets. Trolle wiederum sind archetypische Kämpfer und die beste Wahl für Ballerfreudige. Die richtige Kombination aus Rasse und Spielweise ist bei Shadowrun schon die halbe Miete.

**TIPP 3:** Kaufen Sie nicht wild ein, sondern geben Sie Ihr Geld gezielt aus: Ein Sniper braucht keine Gatling-Gun. Und ein Elf verliert durch einen Raketenwerfer seinen praktischen Geschwindkeits-Vorteil. Seien Sie auch bei Magie und Techs knauserig: Sie können ohnehin nur drei davon in die Schnellzugriffsleiste legen, und das Wechseln dauern im Eifer des Gefechts oft viel zu lange.

**TIPP 4:** Orientieren Sie sich bei der Fähigkeiten-Auswahl am Spielmodus: Die Würgeranken und Lebensbäume sind im klassischen Deathmatch unwichtig, während sie beim »Überfall« essenziell sind. Vergessen Sie nicht, dass Sie mit dem gegnerischen Artefakt zuschlagen können.

## SHREK DER DRITTE

Im lustigen Spiel zum dritten Kinofilm mit dem grünen Oger gibt's viele Titel zu erarbeiten. Eine Auflistung der benötigten und heldenhaften Taten finden Sie hier.

| BEDINGUNG | TITEL |
|---|---|
| sammeln Sie 33 Prozent aller Souvenirbecher | Der Sammlernovize |
| sammeln Sie 66 Prozent aller Souvenirbecher | Der Amateursammler |
| sammeln Sie alle Souvenirbecher | Der Meistersammler |
| sammeln Sie 33 Prozent aller Ausmalbuchseiten | Für den Kühlschrank |
| sammeln Sie 66 Prozent aller Ausmalbuchseiten | Der Frischling |
| sammeln Sie alle Ausmalbuchseiten | Der Kunstsammler |
| schließen Sie das Spiel im »Grimm«-Schwierigkeitsgrad ab | Der glorreiche Lehnsherr |
| schließen Sie 20 Missionen des Spiels ab | Heil dem König! |
| bezwingen Sie den Eisdrachen | Der Eisdrachenbezwinger |



| BEDINGUNG | TITEL |
|---|---|
| bezwingen Sie Captain Hook | Der Musikkritiker |
| benutzen Sie die Feenstaub-Attacke 50 Mal | »Ogre Smash!« |
| benutzen Sie fünf Mal die Super Oger-Attacke mit Shrek oder Fiona | Der Super Oger |
| benutzen Sie zehn Mal die Super Oger-Attacke mit Shrek oder Fiona | Der extreme Super Oger |
| schließen Sie alle Sammler-Quests ab | Der Sammler |
| benutzen Sie 100 Mal den Finishing-Move | Der Finisher |
| werfen Sie 50 Gegner hoch und fangen Sie sie mit Shrek | Der Jongleur |

## TWO WORLDS



Wer seinen antaloorischen Helden ein wenig pimpen möchte, wird hier fündig. Nachstehend finden Sie einige nützliche Codes. Um die Cheats zu aktivieren, müssen Sie einmal die »^«-Taste drücken. Geben Sie nun Twoworldscheats 1 in die Konsole ein und bestätigen Sie danach mit »Enter«. Bedenken Sie beim Ermogeln der Skillpunkte, dass das Investieren der Punkte durch die Stufe des Helden begrenzt ist. Sie können also nicht zehn Punkte ins Blocken stecken, wenn Ihr Recke erst auf der zweiten Stufe ist.

| CHEAT | WIRKUNG |
|---|---|
| Addgold X | der Held erhält Menge X an Gold |
| Addskillpoints X | der Held erhält Menge X an Talentpunkten |
| Addparampoints X | der Held erhält Menge X an Parameterpunkten |

In Two Worlds ist's außerdem möglich, einige spezielle Waffen und Rüstungen zu erhalten, indem Sie in die Konsole einen bestimmten Code eingeben. Achtung: Jeder der folgenden Codes kann nur einmal eingegeben werden.

| CHEAT | WIRKUNG |
|---|---|
| Bonuscode 9728-1349-2105-2168 | Rüstung der Dunkelheit |
| Bonuscode 9470-4690-1542-1152 | Aziraals Feuerschwert |
| Bonuscode 9470-6557-8820-9563 | Yatolens Brandungsschild |
| Bonuscode 9144-3879-7593-9224 | Speer des Schicksals |
| Bonuscode 9447-1204-8639-0832 | Himmelsstürmer-Bogen |

## DIE RÖMER

**TIPP 1:** Bauplatz ist im alten Rom rar gesät. Deswegen sollten Sie sich schon vor dem Städtebau Gedanken machen, wo Sie welche Gebäude hinbauen. Wohnhäuser sollten in Reichweite des Stadtzentrums stehen, während Farmen, Felder und Minen auch ruhig außerhalb der Stadt platziert werden können. Wichtig ist es vor allem, Bäckerei, Schlachterei und Schneiderladen in der Nähe des Statthalterpalastes zu arrangieren. So werden immer alle Bürger optimal versorgt.

**TIPP 2:** Bevor Ihre Stadt unübersichtliche Ausmaße annimmt, sollten Sie kleinere Außenposten errichten. Auf freien Flächen haben Sie viel Platz für die verschiedensten Felder. Denken Sie daran, dass die Arbeiter versorgt werden müssen. Bauen Sie aus dem Grund am besten einen Marktplatz in die Reichweite aller Wohnhäuser – der spart Platz und versorgt die Bauern mit Lebensmitteln aus der Hauptstadt.

**TIPP 3:** Damit Ihre Gebäude nicht ständig Feuer fangen, sollten Sie genug Instandhaltungsrohstoffe zur Verfügung haben, bevor Sie den weiteren Ausbau eines Viertels oder eines Dorfes angehen. Haben Sie nur die Materialien für die Gebäude, die Sie bauen möchten, sollten Sie besser mit der Grundsteinlegung warten.

**TIPP 4:** Unter den ersten Gebäuden, die Sie bauen, sollten immer ein Sägewerk und eine Lehmgrube sein. Auch wenn es auf Ihrer Karte schon ein Sägewerk gibt. Denn je mehr Holz Sie produzieren, desto schneller kann gebaut werden. Die ersten Häuser, die Sie errichten, brauchen nämlich nur Holz und Lehm. Erst im späteren Verlauf kommen Marmor und Stein hinzu.

## TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Was wäre ein Spiel mit Lara Croft, wenn es nicht massenweise Extras gäbe – hier finden Sie eine Auflistung der Bedingungen, die Sie erreichen müssen, um zum Beispiel alle Waffen freizuschalten.



| BEDINGUNG | BELOHNUNG |
|---|---|
| bestehen Sie alle zeitbegrenzten Tests in Griechenland | alle Waffen |
| bestehen Sie alle zeitbegrenzten Tests in Griechenland | unbegrenzte Munition für die Schrotflinte |
| bestehen Sie alle zeitbegrenzten Tests in Peru | unbegrenzte Munition für die Pistole; die Gesundheitsanzeige der Gegner wird angezeigt |
| schließen Sie das Spiel ab | unbegrenzter Atem und Sonnenbrille für Lara |



# World of WarCraft The Burning Crusade

## Der Echsenkessel: Die Dampfkammer (Level 70)

Im Laufe der letzten Ausgaben haben wir Ihnen Tipps zu den neuen Gruppeninstanzen in **World of WarCraft: Burning Crusade** präsentiert. Von den ersten Dungeons im Höllenfeuerbollwerk bis zur Festung der Stürme haben wir jede Instanz unter die Lupe genommen. Auf den folgenden Seiten finden Sie Tipps zu den letzten zwei verbleibenden Instanzen: die Dampfkammer und die Zerschmetterten Hallen.

Doch genug der Einleitung, begleiten Sie uns als erstes in die Dampfkammer, die höchste Instanz des Echsenkessels. Den Eingang finden Sie unter Wasser in der Mitte des großen Sees in den Zangarmarschen. Dort angekommen, nehmen Sie den zweiten Tunnel von links.

### Trash-Mobs

Gleich zu Beginn der Instanz treffen Sie auf größere Gruppen Naga. Besonderes Augenmerk gilt hier den Sirenen und Orakeln. Die Orakel sind Heiler und verfügen obendrein über einen unangenehmen Flächen-Stillezauber. Die Sirenen wirken – meist im ungünstigsten Moment – Furcht. Die ungefährlichste Taktik ist ein frühes Ruhigstellen durch Polymorph, Kopfnuss oder Ähnliches. Seien Sie besonders mit den Sirenen extrem vorsichtig, da ein überraschender Furchtzauber schnell weitere Gegner auf den Plan rufen kann.

In der Mitte des ersten, großen Raumes patrouillieren Gezeitenwoger mit je drei kleinen Begleitern. Die Wasserelementare sind immun gegen Frostzauber, können allerdings verbannt werden. Haben Sie also einen Hexenmeister parat, dann kümmert er sich um den großen Gezeitenwoger, und Sie räumen als erstes die kleinen Helfer aus dem Weg. Die halten allerdings nicht besonders viel aus. Mit einer gesunden Portion Draufgängertum kann das feindliche Grüppchen daher auch direkt mit Flächenzaubern bearbeitet werden.

Der schnellste Weg durch den ersten Raum geht gleich nach der ersten Gegnergruppe scharf nach rechts und an der Wand entlang bis zum Tunnel auf der gegenüberliegenden Seite. Auf diese Weise können Sie die meisten oben erwähnten Gegner überspringen, müssen sich allerdings um mindestens zwei der mächtigen Sumpfgiganten kümmern, die sonst allesamt mit etwas Vorsicht ausgelassen werden können. Die Wahl zwischen mehr Mobs (und damit auch mehr Ruf für die Expedition des Cenarius) und den Riesen ist durchaus eine Überlegung wert, denn wo Letztere ihre Pranken fallen lassen, sollte ein gut ausgerüsteter Tank stehen.

Egal, ob Sie sich mittig durch den Raum kämpfen oder an der Wand entlang, hinten links wartet der erste Boss auf Sie. Braucht einer von Ihnen das zweite Schlüsselfragment für die Karazhan-Quest, dann springen Sie kurz vor dem Boss rechts ins Wasser. Der Behälter mit dem Questgegenstand (und einem Elementar als Bewacher) liegt auf dem Grund des kleinen Beckens in der Ecke.

### Wasserbeschwörerin Thespia

Thespia wird von zwei Wasserelementaren flankiert, die von einem Hexenmeister verbannt oder so schnell wie möglich ausgeschaltet werden müssen. Auch ohne Verbannung sollte Ihnen das keine großen Schwierigkeiten bereiten. Der Tank geht auf Thespia los und zieht unterwegs mindestens eines der Elementare auf sich. Das zweite wird dann von Ihren Schadensklassen in eine Pfütze verwandelt. Danach vergreifen Sie sich am zweiten Begleiter, bevor Sie sich geschlossen dem Boss widmen. Auf diese Weise hat der Tank auch ausreichend Zeit, um sich bei Thespia so richtig unbeliebt zu machen und sollte während des Kampfes keine Aggro-Probleme bekommen.

Das absolut Wichtigste in diesem Kampf ist allerdings nicht das Elementarpaar, sondern die Gewitterwolke, welche der Boss immer wieder wirkt. Dieser Flächenspruch tickt für etwa 2.000, daher darf niemand – auch nicht Tank oder Heiler – im Wirkungsbereich stehen bleiben, sonst kommen Sie schnell vom Regen in die sprichwörtliche Traufe und es gibt die ersten Opfer. Kein »nur schnell den Spruch fertig«: Sehen Sie über Ihrem Kopf ein Unwetter aufziehen, dann nehmen Sie sofort die Beine in die Hand.

Neben dem lästigen Flächenzauber verfügt Thespia über einen relativ schwachen DoT und einen Lähmungsspruch, doch beide Effekte können entfernt werden. Vor allem bei Letzterem sollten Sie sich beeilen, denn Gewitter und Lähmung ist eine sehr schlechte Kombination.

Vergessen Sie nach dem Kampf nicht, die Orgelartige Konsole am Ende des Raumes zu benutzen. In Kombination mit ihrem Gegenstück hinter dem zweiten Boss öffnet sie den Weg zum Endgegner der Instanz. In welcher Reihenfolge die ersten beiden Bosse erledigt werden, spielt übrigens keine Rolle. Nur ganz überspringen können Sie wegen der Konsolen keinen der beiden Bosskämpfe.

### Mehr Trash

Im Tunnel auf dem Weg zu Robogenieur Dampfhammer treffen Sie auf Sklavenmeister des Echsenkessels. Diese Nagavariante wird im Kampf von verwirrten Sklaven unterstützt, die Sie allerdings nur kurz kontrollieren und nicht umlegen müssen. Denn nach dem Tod ihres Peinigers ergreifen sie erfreut und befreit die Flucht. Das heißt, die meisten. Am Ende des Tunnels treffen Sie nämlich auf einen einzelnen Sklaven, der sich offenbar so an die Gegenwart seiner zwei Chefs gewöhnt hat, dass er auch nach deren Ableben auf Sie losgeht. Fühlen Sie sich also nicht allzu schlecht, wenn Sie ihn um die Ecke bringen. Er hat es so gewollt.

Direkt vor dem zweiten Boss warten schließlich große Gruppen von Nicht-Elite Lepragnomen darauf, von einem oder mehreren Ihrer Flächenzauber-Spezialisten endgültig ins Nether befördert zu werden.

### Robogenieur Dampfhammer

Sind die Zahlen von den Bildschirmen Ihrer Flächenzauberer verschwunden, geht es mit Ge-

brüll auf den Robogenieur Dampfhammer. Der Möchtegern-Mech mit der hohen Stimme wird an seiner Startposition getankt, während sich Ihre Schadensklassen zunächst um die kleinen Begleiter kümmern, denn die reparieren ihren Chef. Leider war das nicht das Letzte, was Sie von den Mechanikern zu sehen bekommen, denn Dampfhammer ruft in regelmäßigen Abständen um Hilfe und sorgt damit für Nachschub. Um den Boss am Heilen zu hindern, müssen ein, zwei Spieler so schnell wie möglich die Aufmerksamkeit der Lepragnome auf sich ziehen und sie anschließend aus dem Weg räumen. Wie sie dabei vorgehen, hängt von Ihrer Gruppenzusammenstellung ab. Statt jeden einzeln anzuvisieren, können auch Flächenzauber von Paladinen oder Magiern eingesetzt werden. Wichtig ist hierbei nicht, dass die Nervensägen schnell sterben, sondern nur, dass sie schnell vom Boss ablassen.

Der Robogenieur selbst verfügt über einen Schrumpfstrahl, welcher den Schaden des Betroffenen reduziert. Außerdem wirft er mit scharfen Sägeblättern um sich. Wenn möglich, sollte der Tank ihn daher von der Gruppe wegdrehen. Die übrigen Spieler verteilen sich hinter seinen breiten Schultern im Raum.

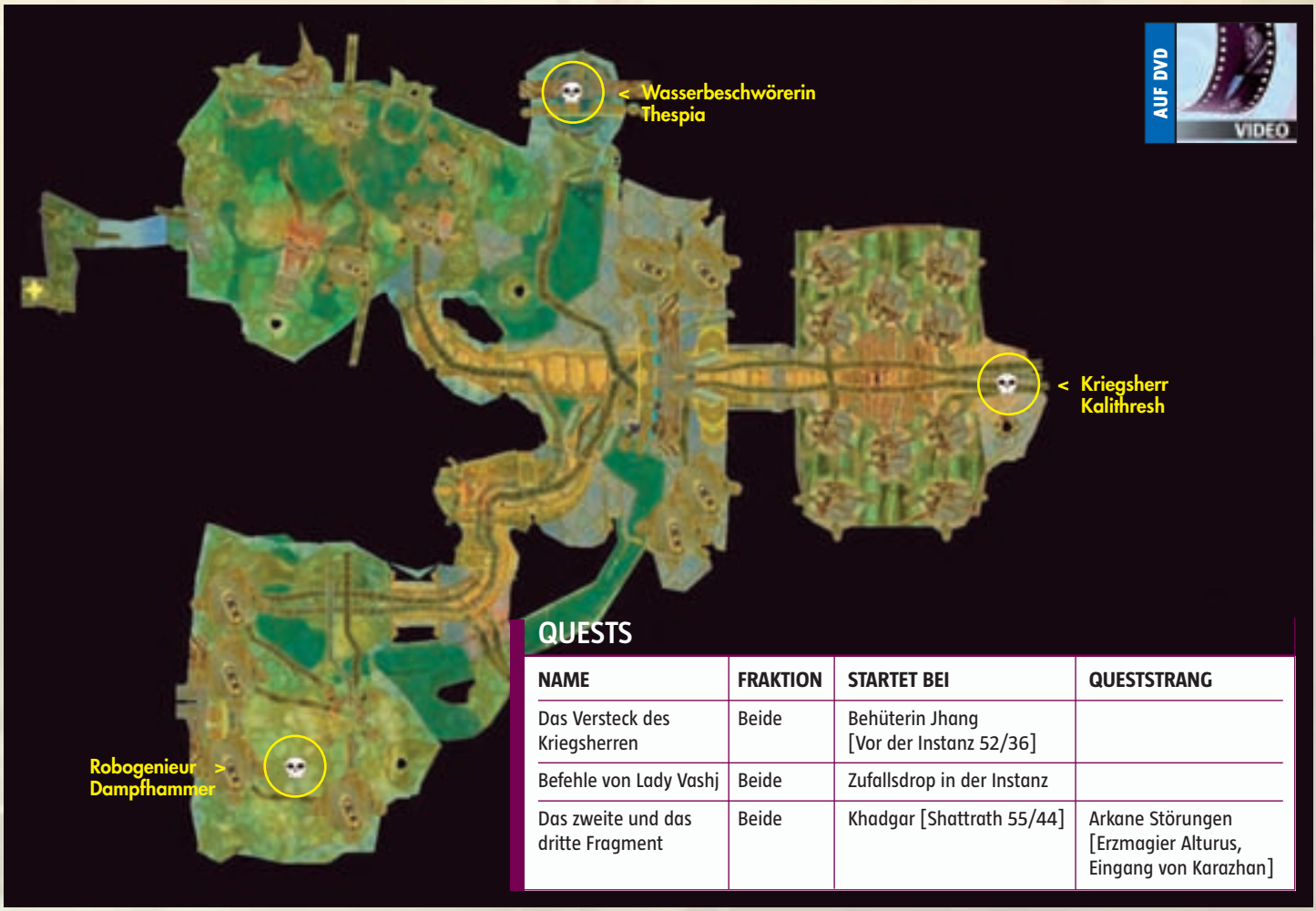
Haben Sie dem Boss gezeigt, wo der Dampfhammer hängt, dann vergessen Sie auch hier nicht die Konsole, welche nun die Tür zu den Gemächern des Endgegners öffnet.

## Kriegsherr Kalithresh

Nach ein paar weiteren Naga-Gruppen betreten Sie den Raum des letzten Bosses der Instanz. An den Seiten sehen Sie mehrere Wasserbehälter – die Dreh- und Angelpunkte des Kampfes. Sobald Kalithresh seinen Emote loslässt, rennt er zum nächstgelegenen und beginnt Kraft aus ihm zu schöpfen. In dieser Zeit ist der Container für Ihre Gruppe anvisierbar, und Sie haben einige Sekunden, um ihn zu zerstören, bevor Kalithresh in Rage verfällt und deutlich schneller und härter zuschlägt. Schaffen Sie es nicht rechtzeitig, bedeutet das schnell das Aus. Sobald Sie den Container anklicken können, muss daher sofort die ganze Gruppe ihre Angriffe abbrechen und alles geben, um ihn so schnell wie möglich platt zu machen. Gegenstände, Spezialfähigkeiten, Wut und Energie – alles, was Bumm macht, sollte für dieses DPS-Wettrennen aufgehoben werden.

Da der Boss immer den nächstgelegenen Wasserbehälter auswählt, bietet es sich an, ihn per Tank stets in der Nähe eines solchen zu positionieren. Das macht es für die Gruppe – insbesondere für Nahkämpfer – bedeutend leichter, das Ziel schnell zu wechseln. Haben Sie hauptsächlich Sprücheklopfer dabei, kann Kalithresh auch bewusst auf Distanz zu den Containern getankt werden. Das hat den Vorteil, dass Sie nach dem Emote bereits losfeuern können, während der Boss erst den Weg zum Behälter zurücklegen muss. Wichtig hierbei ist allerdings, dass immer ein Container der eindeutig naheste ist, sonst kommt es leicht zu Verwirrung.

Kalithresh selbst verfügt über einen DoT, der ein zufälliges Ziel trifft, und einen magischen Schild, welcher alle Sprüche reflektiert. Zauberklassen müssen hier also besonders auf der Hut sein. Wenn sich nicht gerade ein unaufmerksamer Magier selbst ins Jenseits crittet (alles schon vorgekommen...), dann entscheiden hier die Container über Sieg oder Niederlage. Bringen Sie also ausreichend DPS mit.




## QUESTS

| NAME | FRAKTION | STARTET BEI | QUESTSTRANG |
|---|---|---|---|
| Das Versteck des Kriegsherren | Beide | Behüterin Jhang [Vor der Instanz 52/36] | |
| Befehle von Lady Vashj | Beide | Zufallsdrop in der Instanz | |
| Das zweite und das dritte Fragment | Beide | Khadgar [Shattrath 55/44] | Arkane Störungen [Erzmagier Alturus, Eingang von Karazhan] |

# Das Höllenfeuerbollwerk: Die zerschmetterten Hallen (Level 70)

Die Zerschmetterten Hallen bilden die höchste Gruppeninstanz des Höllenfeuerbollwerks auf der Höllenfeuerhalbinsel. Der Eingang befindet sich eine Etage über dem Versammlungsstein, unschwer erkennbar am Gitter vor dem Portal. Das Schloss des Tores kann von Schurken mit 350er-Skill geknackt werden. Alternativ wird der Schlüssel zur Instanz über eine Quest geschmiedet (siehe Kasten).

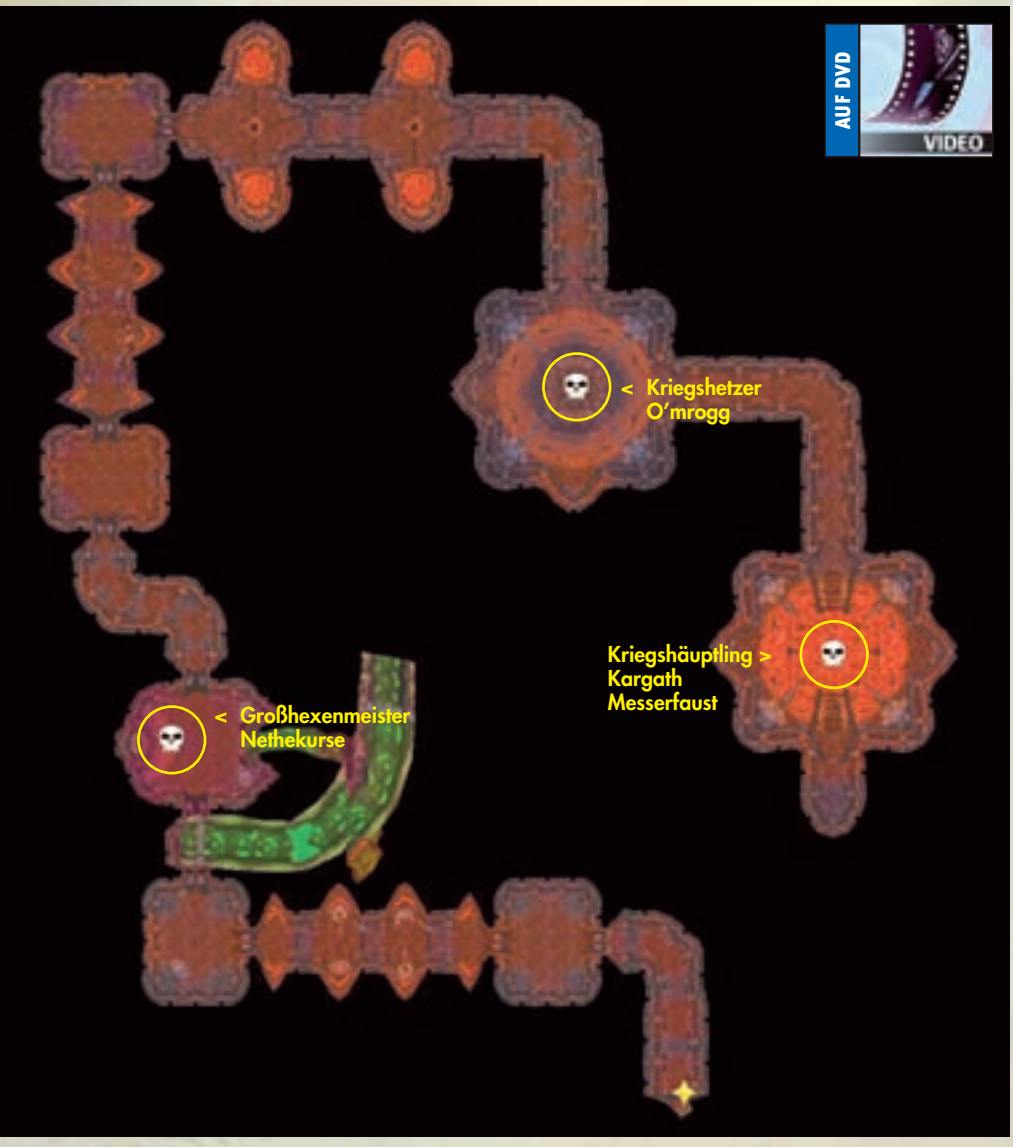
Als Gegner in dieser Instanz erwarten Sie fast ausschließlich Orks, deren Beseitigung Ihren Ruf bei der Ehrenfeste (Allianz) beziehungsweise Thrallmar (Horde) steigert.

## Teamplay erwünscht

Für ungeübte oder zufällig zusammen gewürfelte Gruppen sind die zerschmetterten Hallen oft eine große Herausforderung. Die zwei letzten Bosse sind ohne vernünftige Strategie nur schwer zu schlagen, aber vor allem die großen Trash-Gruppen, welche bis zu sechs oder sieben Elite-Gegner umfassen können, haben es in sich. Das soll Sie aber keineswegs abschrecken, denn die Instanz eignet sich gerade deshalb ausgezeichnet zum Ausprobieren von verschiedensten Taktiken und zum Aufpolieren des Teamplays.

Setzen Sie alle zur Verfügung stehenden Tricks wie Verwandlung, Kopfnuss, Verführung, Gedankenkontrolle und Eisfallen ein. Ein Gegner kann vom Schoßtier eines Jägers getankt werden, während das Herrchen verlangsamte Orks auf einen Spaziergang mitnimmt. Mit genug Abstand zur nächsten Gruppe können einzelne Gegner auch per Furchtzauber in die Flucht geschlagen werden. Die besonders Verrückten packen einfach zwei, drei gut ausgestattete Magier oder Hexenmeister ein und brutzeln jede Gruppe mit Flächenzaubern.

Probieren Sie aus, was für Sie am Besten funktioniert, mit etwas Konzentration und guten Ideen können Sie mit den Gegnern und den vielen, kleinen Events jede Menge Spaß haben.




## Trash

Gleich zu Beginn treffen Sie zwischen einzelnen Orks auf den ersten Legionär der Zerschmetterten Hand und sollten sich bei der Gelegenheit die erste Grundregel dieser Instanz einprägen: In einer Gruppe stirbt der Legionär zuerst. Denn der ruft regelmäßig um Hilfe, und wenn er nicht schnell abtritt, dann bekommen Sie mehr und mehr kampflustige Orks.

Im ersten größeren Raum stolziert einer dieser Legionäre allein vor ein paar Schergen auf und ab. Wenn er links oder rechts angekommen ist, dann können Sie ausnahmsweise ohne Gefahr den gegenüberliegenden Ork mit einem gut platzierten Schuss oder Spruch zu sich locken. Das machen Sie solange, bis der Legionär selbst auf Sie aufmerksam wird und dafür umgehend mit dem Leben bezahlt.

Nach ein paar weiteren Gegnergrüppchen gelangen Sie zu den Kojen der Besatzer. Wenn Sie die Orks in der Mitte ein Stück zurücklocken, dann können Sie die in Pritschen schlafenden Faulpelze ignorieren. Stellen Sie so viele Angreifer wie möglich ruhig und konzentrieren Sie dann den Schaden immer auf den gleichen Gegner – Symbole sind hier eine große Hilfe. Auch hier gilt: Den Anführer der Gruppe, besagten Legionär, unbedingt als Erstes und so schnell wie möglich umnieten. Lassen Sie ihn zu lange am Leben, so brüllt er die Schläfer wach, und Sie bekommen es mit zusätzlichen Elite-Gegnern zu tun.

Die Tür zum ersten Boss ist verschlossen. Erfahrene Schurken können das Schloss öffnen. Ansonsten müssen Sie einen kleinen Umweg durch den Abwasserkanal zur Rechten nehmen. Dort erwarten Sie Gruppen von Schleimen, die nach ihrem Ableben sehr schnell zurückkehren. Lassen Sie sich hier also nicht zuviel Zeit.

Kurz vor dem Ende des Kanals führt eine Planke links nach oben zum Büro des Bosses Großhexenmeister Nethekurse.

## Grosshexenmeister Nethekurse

Wenn Sie gerne über Ihren Chef schimpfen: So schlimm ist das alles gar nicht. Versetzen Sie sich einfach ab und zu in die Lage der bemitleidenswerten Orks, die im Dienste dieses Bosses stehen. Zu seiner Belustigung foltert er seine Untergebenen und amüsiert sich dabei lautstark. Es belustigt ihn sogar, wenn Ihre Gruppe die Orks einen nach dem anderen von ihrer Qual befreit. Ist der letzte Begleiter erledigt, widmet Ihnen der Großhexenmeister schließlich seine volle Aufmerksamkeit.

Das Unangenehmste sind die lila Kreise, die während des Kampfes auf dem Boden erscheinen. Denn ähnlich wie beim ersten Boss in Arkatraz verursachen diese ganz ordentlich Schaden. Erscheint eine solche Markierung zu Ihren Füßen, dann gehen Sie sofort ein paar Schritte zur Seite. Hexenmeister, der er ist, setzt Nethekurse außerdem Horror- und Schattenzauber ein, die eine gute Gruppe aber nicht ins Schwitzen bringen sollten. Bei etwa 20 Prozent Lebensenergie dreht er dann im wahrsten Sinne des Wortes durch, verteilt im Nahkampf um die 1.500 Schaden pro Schlag und schmeißt wirbelnd mit Zaubern um sich. Nahkämpfer sollten hier zurücktreten, während Ihre restlichen Schadensklassen voll aufs Gas treten.

## Spiessrutenlauf

Nach dem ersten Boss treffen Sie gelegentlich auf Auftragsmörder. Diese Schurken verstecken sich in den Schatten, verpassen dem ersten Spieler eine Kopfnuss und gehen dann auf den Nächsten los. Bleiben Sie hier also zusammen. Sobald Sie den »Lauf der Flamme« genannten Tunnel betreten, startet ein nervenaufreibendes Event. Bis Sie das Ende erreicht und die Gruppe Gegner dort angegriffen haben, werden Sie in einem fort mit Feuerpfeilen beschossen. Zusätzlich erscheinen immer mehr Ork-Gruppen, die Sie schnell aus dem Weg räumen müssen. Halten Sie sich zwischen den Kämpfen nicht zu lange auf. Der Gegner verfügt über unbegrenzten Nachschub.

Danach kommen Sie zur Übungshalle. Die Orks links und rechts sind ins Training vertieft und prügeln sich auf bis zu 30 Prozent herunter, bevor sie auf volle Energie zurückspringen. Warten Sie mit dem Angriff also geduldig, bis sie bei etwa 35 bis 40 Prozent angekommen sind, dann haben Sie deutlich weniger Arbeit. Am Besten werden die Gruppen mit einer Eisfalle verlangsamt und dann vorsichtig, aber gnadenlos mit Flächenzaubern bearbeitet. Ihre Heiler sollten auf der Hut sein, denn die Gladiatoren verfügen über Tödlichen Stoß.

Dieser Teil kann übrigens auch übersprungen werden, wenn Sie sehr vorsichtig durch die leer geräumte Mitte rennen.

## Kriegshetzer O'mrogg

Der zweite Boss der Instanz ist klar schizophren. Das ist zwar lustig, allerdings auch Auslöser für unkontrollierte Aggro-Wechsel. Ein Albtraum für Stoffträger, denn der Boss ist außerdem immun gegen Reizen. Seien Sie also darauf vorbereitet, dass der zweiköpfige Oger mitten im Kampf beschließt, den Tank zu ignorieren und auf Priester oder Magier einzuschlagen.

O'mrogg wirkt gelegentlich einen Flächen-Furchtzauber und verfügt über Donnerknall, was die Geschwindigkeit seiner Angreifer deutlich reduziert. Der Effekt kann und sollte schnell entfernt werden, damit Fernkämpfer und Heiler mobil und auf Distanz bleiben können. Denn er verfügt über eine schmerzhafte Druckwelle, der Sie so gut wie möglich ausweichen sollten.

## Kriegshäuptling Kargath Messerfaust

Seien Sie vorsichtig zwischen dem verrückten Oger und dem Endgegner. Hier lauern wieder Auftragsmörder. Beim Angriff auf den Kriegshäuptling erscheinen zwei neue Schurken am Eingang der Arena. Bevor Sie den Boss angehen, sollte sich daher die ganze Gruppe auf den Stufen sammeln und gemeinsam vorrücken.

Der Tank zieht Kargath zur Mitte und etwas in Richtung der gegenüberliegenden Seite, während es sich die restlichen Spieler in verschiedenen Ecken gemütlich machen. Die Positionierung ist in diesem Kampf enorm wichtig, denn Kargath heißt nicht ohne Grund Messerfaust: Seine wichtigste Spezialattacke ist der Schwerttanz, bei dem er in hoher Geschwindigkeit durch die Arena wirbelt.

Zusätzlich erscheinen während des Kampfes regelmäßig Begleiter, die schnell aus dem Weg geräumt werden müssen. Stellen Sie für diese Aufgabe ein bis zwei Schadensklassen ab, die sich in den Ecken neben dem Eingang aufhalten – Jäger oder Hexenmeister sind ideal.

Neigt sich die Lebensenergie des Bosses dem Ende, dann können die kleinen Orks auch mit Frostnova, Verzaubern und Furcht hingehalten werden, während Sie sich voll auf Kargath konzentrieren. Der Kampf erfordert etwas Übung und ausreichend DPS für Begleiter und Boss. Das Wichtigste ist jedoch die Positionierung der Gruppe. Verteilen Sie sich gut im Raum und in der Nähe der Ecken, dann werden Sie auch diesen Bösewicht bald meistern.

**Moritz Menzel**

## QUESTS

| NAME | FRAKTION | STARTET BEI | QUESTSTRANG |
|---|---|---|---|
| Keyquest: Heißer als die Hölle | Beide | Allianz: Dumphry [51/60 Ehrenfeste]<br>Horde: Rohok [53/38 Thrallmar] | Präparierte Schlüsselform, Drop von Schmied Gorlunk [67/36 Schattenmondtal] |
| Das Schicksal wenden | Allianz | Truppenkommandant Danath Trollbann [56/66 Ehrenfeste] | – |
| Der Wille des Kriegshäuptlings | Horde | Nazgrel [55/35 Thrallmar] | – |
| Teufelsglut | Allianz | Magus Zabraxis [53/65 Ehrenfeste] | – |
| Der Stolz der Höllenhorde | Beide | Allianz: Feldkommandeur Romus [Ehrenfeste]<br>Horde: Schattenjäger Ty'jin [Thrallmar] | – |
| Träne der Erdenmutter | Beide | David Wayne [77/38 Wälder von Terokkar] | Splitter des Illidaribanns, Drop von Aufseher Fetzsäge [24/35 Schattenmodtal] |
| Kalynnas Bitte | Beide | Kalynna [32/63 Nethersturm] | Medivs Tagebuch von Erzmagier Alturus [47/75 Gebirgspass der Totenwinde] |

# Anno 1701 für Nintendo DS

Das Strategiespiel ist auf dem PC super-erfolgreich. **Doch wie gut lassen sich die Rieseninseln auf der lütten Handheld-Konsole Nintendo DS besiedeln?** Wir haben's ausprobiert.

CYLINK
CYNAMITE
ZLN
Ihr CyLink-Code

4 TRAILER
TRAILER

Keine Sorge – PC PowerPlay wird nicht zu DS PowerPlay. Aber dieser Artikel ist ein doppeltes Experiment: Zum einen wollen wir ausprobieren, wie sich das komplexe PC-Aufbauspiel **Anno 1701** auf Nintendos Winzling mit Doppelbildschirm und Stylus-Stift spielt. Zum anderen möchten wir wissen, wie sehr Sie so ein Artikel-Seitensprung interessiert: Wollen Sie öfter etwas über die Portierungen von PC-Hits (**Siedler**, **Age of Empires**) auf die kleinen Konsolen lesen – oder lässt Sie das Thema kalt? Schreiben Sie uns einfach: redaktion@pcpowerplay.de, Betreff »DS«.

## Abrüstung

Grundsätzlich spielt sich das DS-**Anno** wie der große PC-Bruder. Wir besiedeln Inseln, errichten eine Stadt, versorgen die Bürger mit Futter, Stoffen und irgendwann Luxusgütern wie Pralinen und Schmuck. Weil nicht auf jeder Insel jeder Rohstoff aufzutreiben ist, müssen wir auch ferne Inseln zupflastern. Hier gibt's den ersten Abstrich: Anders als auf dem PC schicken wir keine Schiffe mit den Waren umher. Stattdessen wandert jeder Rohstoff in ein »Überkontor« – wenn wir auf Insel A eine Pralinenportion produzieren, steht sie auch den Bürgern auf Insel B zur freien Futterverfügung.

Schiffe gibt's natürlich trotzdem: Mit Erkundungsschiffen klären wir die Karte auf, diese Pötte können wir außerdem gleich in ein Kontor umwandeln – umständliches Baumaterial-Ausladen entfällt. Kriegsschiffe (zweifach aufrüstbar) dienen ausschließlich als Truppentransporter und können selber nicht kämpfen. Die Gefechte sind simpel: Wir besetzen Werften, Kontore und Kasernen mit Soldaten. Um ein feindliches Gebäude zu erobern, schicken wir einfach eigene Truppen hin, der Kampf wird dann automatisch ausgefochten, entscheidend ist die Anzahl und Stufe der Kämpfer (ebenfalls zweimal aufrüstbar).

## Klein, aber oha!

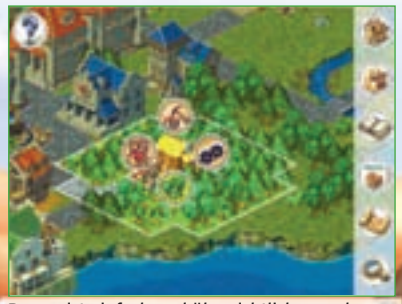
Das klingt, als sei das Mini-**Anno** kampflos harmlos? Von wegen: Weil Ihre Untertanen mindestens genauso quengelig sind wie ihre PC-Vettern, sind Sie nonstop beschäftigt. Vor allem in der Kampagne, in der ein Ziel das nächste jagt. Schön mit Nebenaufgaben gespickt: In einer Mission etwa sollen wir der Königin 15 Einheiten Schmuck als Tribut zahlen, doch ein Händler verspricht uns für je sechs Einheiten edlen Geschmeides just die Ware, »die wir am dringendsten brauchen«. Da fällt die Entscheidung oft nicht leicht.

Bei all der angenehm stressigen Hektik fällt der niedrige Wuselfaktor nicht weiter auf: Auf dem kleinen Hauptdisplay des DS tut sich nicht allzuviel – Feuersbrünste und Vulkanausbrüche sind noch gut zu erkennen, umherschleichende Diebe hingegen kaum. Dank gut unterscheidbarer Symbole behalten wir trotzdem immer den Überblick. Auch die Steuerung per Stylus-Stift funktioniert echt gut – wenn Sie nicht gerade eine Pflasterstraße verlegen müssen, während Ihr Bus über eine Pflasterstraße rumpelt ...

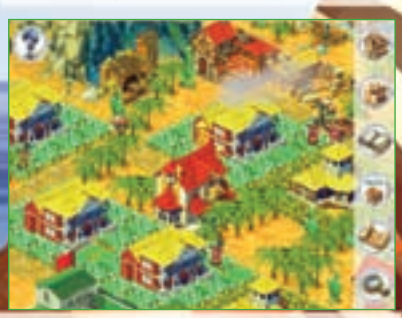
**Martin Deppe**




Der **Doppelbildschirm** des DS: Unten bauen und produzieren wir, oben gibt's Infos.



**Bauen** ist einfach und übersichtlich, nur das Straßenverlegen etwas fummelig.



Wie im PC-Vorbild wächst nicht jede Pflanze auf jeder Insel – **Expansion** ist angesagt.



### MARTIN DEPPE

Meine Wertung **9,0** von 10

Die DS-Variante ist bei Handel und Kampf zwar kastriert, doch immer noch schön fordernd-tüftelig. Klasse vor allem die Kampagne – die ist viel besser als die Einzelszenarios des PC-Vorbilds.

### FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Aufbaustrategie |
| Entwickler | Keen Games |
| Version | Verkaufsversion |
| Termin | erhältlich |

# Alles Gute zum 20. Geburtstag, Larry!



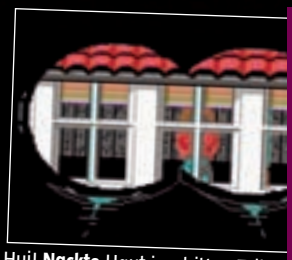
Was bei Moses die Zehn Gebote sind, ist bei unserem Freund Larry **der weiße Polyesteranzug**: ein nicht wegzudenkendes Symbol.



**Larry 1:** Ist sie nicht reizend?



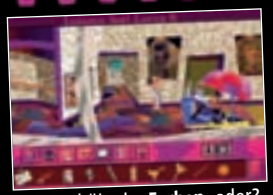
Hier startet Larrys **zweites** Abenteuer.



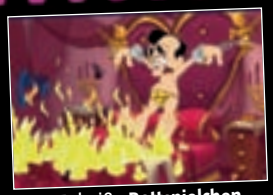
Hui! **Nackte** Haut im dritten Teil.



Teil 5: Larry im **Film-Archiv**



Larry 6: hübsche **Farben,** oder?

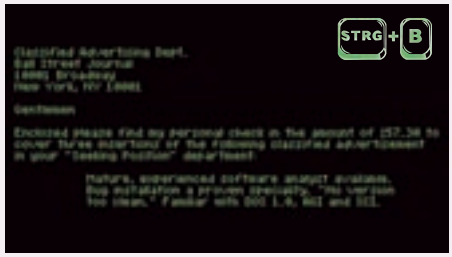


Larry 7: heiße **Bettspielchen.**



## WISSENSWERT: DIE BOSS-TASTE

Leisure Suit Larry 2 war das erste Spiel mit einer so genannten Chef-Taste. Der Boss-Key diente Bürohengsten, die während der Arbeitszeit fleißig den Larry mimten, als Schutz vor der Entdeckung durch den Vorgesetzten. Durch Drücken von Strg + B verschwanden die Spielszenen vom Monitor, ein unauffälliger Screen wurde eingeblendet. Allerdings konnte man von diesem Bildschirm aus nicht mehr ins Spiel zurückkehren und musste daher neu starten. Die Chef-Taste war geboren.




Im Jahre 1987 erblickt ein kleiner, notgeiler Pinsel namens Larry Laffer im weißen Zwirn das Licht der Computerspielwelt. Der Beginn einer Legende. Die Schöpfung von Entwickler Al Lowe schafft es trotz (oder wegen) der Erwachsenen-Thematik auf Anhieb, eine treue Fangemeinde um sich zu scharen.

### Das Spiel, das es nicht gibt

Die Nachfolger lassen nicht lange auf sich warten, Teil zwei und drei erscheinen bereits in den beiden folgenden Jahren. Inhaltlich dreht sich wie bisher alles um die nicht ganz alltäglichen Missgeschicke und die (mitunter peinlichen) Probleme des selbsternannten Alpha-Aufreißers Larry Laffer. Dass es keinen vierten Teil gibt, hat natürlich auch seinen Grund: Al Lowe schließt nach der Fertigstellung des dritten Teils eine Fortsetzung kategorisch aus.

Ein Jahr später ändert er seine Meinung. Da das Ende von **Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals** ein Sequel erschwerte, leidet Larry im fünften Teil von 1991 an Gedächtnisschwund und kann sich daher nicht mehr an die Geschehnisse des (natürlich imaginären) vierten Teils erinnern. Ein genialer Schachzug. Der vierte, nie erschienene Teil trägt in den Reihen der Fans deshalb den Titel **Leisure Suit Larry: The Missing Floppies** (die fehlenden Disketten).

### Das Ende einer Legende

In den Anfang bis Mitte der 90er Jahre erscheinenden Abenteuern entwickelt sich Larry zumeist optisch weiter, bis 1996 mit **Yacht nach Liebe!** der »letzte« Abschnitt aus Larrys Leben über die Bildschirme flackert und Al Lowe damit die Kult-Serie beendet.

**Magna Cum Laude** von 2004 wird unterdessen nicht zu den »richtigen« Larry-Spielen gezählt. Im Gegensatz zu den Vorgängern lebt das Spiel nicht mehr von den mehr oder weniger kniffligen Rätseleinlagen vergangener Teile, sondern setzt vielmehr auf zumeist simple Geschicklichkeitsspiele.

Auch der Protagonist ist nicht mehr derselbe. Larry Laffer, der in den vorhergehenden Teilen die Hosen anhat (und oft auch aus), wurde durch seinen Neffen Larry Lovage ersetzt. Der wird zwar von Oliver Pocher synchronisiert, tritt aber ohne den zum Markenzeichen avancierten, weißen Polyester-Anzug auf (obgleich sich dieser im Laufe des Spiels erwerben lässt). Ein weiterer entscheidender Knackpunkt für die treue Fangemeinde: Al Lowe hat bei der Entwicklung von **Magna Cum Laude** nicht mitgewirkt.

**Sascha Adermann**

### Larrys Biographie

| | |
|---|---|
| Genre | **Adventure** |
| Entwickler | **Sierra On-Line/Sierra Entertainment** |

**1987:** Leisure Suit Larry 1: In the Land of the Lounge Lizard

**1988:** Leisure Suit Larry 2: Goes Looking for Love (In Several Wrong Places)

**1989:** Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals

**1991:** Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work

**1993:** Leisure Suit Larry 6: Reiß auf oder schieb ab! [orig.: Shape Up or Slip Out!]

**1996:** Leisure Suit Larry 7: Yacht nach Liebe! [orig.: Love for Sail!]

**2004:** Leisure Suit Larry: Magna cum Laude




# Die Sucht für Zwischendurch

Schlechte Grafik, komplex und schwer zugänglich – auf den ersten Blick scheinen Browser-Online-Rollenspiele wenig attraktiv. Warum werden sie aber dann von Hunderttausenden gespielt? **Wir begaben uns auf die Suche nach dem Ursprung dieser Faszination.**

Glaubt man den begeisterten Anhängern, dann ist das wichtigste Verkaufsargument für Browser-Rollenspiele nicht unbedingt das Spiel selbst, sondern vielmehr das Drumherum. Das Erlebnis, die Community und so weiter. Nichts, was einem direkt ins Gesicht springt. Moderne Grafik oder aufwendiger Sound sind fast gar nicht vorhanden, was natürlich daran liegt, dass es sich um Online-Rollen- bzw. Strategiespiele handelt, die innerhalb des Internet-Browsers (etwa dem **Internet Explorer**) gespielt werden. Und dort sind die technischen Möglichkeiten selbstverständlich sehr beschränkt. Auch gibt es keine ausführlichen Marketingkampagnen, die einem das Ganze schmackhaft machen könnten.




Aber trotz dieser fehlenden äußeren Reize ist das Browser-MMO (Massively Multiplayer Online) ein sehr erfolgreiches Subgenre: hunderttausende Spieler verteilt über ein Meer von Titeln, Fan-Treffen in ganz Deutschland, aktive Community-Message-Boards. Das Browser-Spiel lebt in den Zeiten von High-Definition und DirectX 10 scheinbar erfolgreicher als jemals zuvor.

Und dieser anhaltende Erfolg führt zu Veränderungen. Seit unserem letzten Report zu diesem Thema (PC PowerPlay 02/2005) ist unsere damalige Prognose zumindest zum Teil eingetroffen. Immer mehr Spiele bewegen sich langsam, aber sicher Richtung fortgeschrittener Kommerzialisierung. Waren zunächst fast alle Games umsonst spielbar, werden im Moment bei zahlreichen Titeln Premium-Accounts eingeführt. Man zahlt, wie beim echten MMO, eine meist monatliche Gebühr und erhält bevorzugten Service, Zugriff auf spezielle Server, besondere Items oder zumindest eine werbefreie Spiele-Webseite.

## Abschreckend

Aber gehen wir zwei Schritte zurück. Für viele, die mit dem Genre noch nie zu tun hatten, scheint es etwas unnatürlich, für so ein Spiel zu zahlen. Sind Brower-Spiele doch eher das krasse Gegenteil der Toptitel aus den Charts. Mit ihren komplexen Welten und Dynamiken wirken sie fast ein bisschen anachronistisch. Schließlich geht der Trend in allen anderen Bereichen und Genres der Spielebranche in eine ganz andere Richtung: leichte Zugänglichkeit ist Trumpf, ein gutes, ausführliches und geduldiges Tutorial Pflicht, ein übersichtliches Interface ebenso. Und das gilt vor allem bei komplexen Spielen. Denn natürlich ist das beste Spiel wertlos, wenn es niemand versteht, und die kaum überzeugende Grafik steigert den Reiz der ersten Begegnung nicht wirklich.

Deshalb wirkt das für uns Außenstehende alles etwas neblig. Wenn mich 40 Euro teure Spiele für vielleicht zwei Wochen begeistern, wie soll mich dann ein krudes Browser-MMO nächte- und monatelang fesseln? Um diesem Phänomen auf die Spur zu kommen, haben wir uns selber in die Welt dieses Genres ge-




Die **Übersichtsseite** zeigt unseren Planeten und vor allem unsere Punktzahl, die hier auf dem Bild bei beachtlichen Null steht.

stürzt. Und zwar genau so, wie ein völlig unbedarfter Neueinsteiger die Welt erlebt.

## OGame: Das Experiment beginnt

Das Spiel unserer Wahl heißt **OGame**, das größte Browser-Spiel (OGame.de) in Deutschland (siehe Kasten auf Seite 109). Zunächst müssen wir uns einen Namen geben und eine Galaxie aussuchen, in der wir unser Unwesen treiben wollen. Dabei sind einige Galaxien empfohlen, was sofort an klassische Serverempfehlungen bei **World of WarCraft** erinnert. Wir nehmen gleich die Erstbeste, Galaxie 34. Hört sich doch super an.

Und so landen wir auf dem Spielbildschirm, der Übersicht. Links ein Menü, oben Rohstoffmengen, die hoffentlich uns gehören. In der Mitte ein Planet, unser Heimatplanet. Schön blau, genau, wie das gesamte Design der Seite. Alles wirkt angenehm reduziert.

Wir versuchen erstmal, ohne Tutorial und den Hilfe-Button auszukommen, und gucken, was das Menü so alles an Optionen für unser neu gegründetes Imperium hergibt. Hier stoßen wir auf die Unterpunkte des Menüs am linken Bildrand. Wir können Gebäude bauen, neue Technologien erforschen und so sehen, wie viele Rohstoffe pro Stunde produziert werden. Nach einigen Minuten wildem Klicken wird uns das Spielprinzip langsam klarer. Jeder Spieler besitzt zu Beginn einen Planeten. Die Rohstoffe, die oben angezeigt sind, werden in Echtzeit, also einer echten Stunde, in unseren Minen abgebaut. Verbessern wir unsere Minen, steigern wir deren Produktivität und kommen so schneller an mehr Rohstoffe. Da wir von den Ressourcen nie genug haben können, bauen wir erstmal die Metallmine aus. Die ist nämlich, wie in der Onscreen-Hilfe beschrieben, Hauptrohstofflieferant für die Herstellung von Schiffen. Schiffe, sehr gut, schließlich wollen wir so schnell wie möglich durch den Weltraum fliegen. Der Bau des Gebäudes dauert knapp zwei Minuten. Danach ist erstmal wieder Pause angesagt. Denn unsere Rohstoffe reichen jetzt für nichts mehr, was es hier zu bestellen gibt.

## Der Grundstein unseres Imperiums

In der Hoffnung, ein Gefühl für den weiteren Ablauf des Spiels zu kriegen, nutzen wir die Wartezeit, um ein wenig durch die Seite zu klicken. Und unter dem Menüpunkt Technik werden dann die Zusammenhänge deutlich. Rohstoffe und Energie gleich neue Gebäude, die in Kombination mit Forschung, welche auch mit den Rohstoffen Metall, Kristall, Deuterium und Energie bezahlt wird, wiederum neue Gebäudetypen zum Bau freischaltet. Und am Ende dieser Kette steht dann auch irgendwann die Raumschiffwerft. Hier beginnt dann das »echte« Spiel: eine schlagkräftige Flotte aufstellen, um aggressiv seine Nachbarn zu nerven. Aber bis dahin ist es noch ein weiter Weg.

Der nächste Schritt ist eine Roboterfabrik, aber wieder fehlen essenzielle Rohstoffe, weil die Deuteriumfabrik, die in sieben Minuten fertig ist, wieder unsere gesamten gesparten Vorräte aufgebraucht hat. Scheint so, als ob wir zunächst auf diesem Planeten festsitzen würden und es noch ein bisschen länger als er-



Bevor es in die große Raumschlacht geht, müssen wir uns ausführlich um den Aufbau einer funktionierenden **Wirtschaft** kümmern.



Auf dem **Technikbildschirm** sehen wir, welche Kombination aus Forschung und Gebäudebau schließlich weitere Bauten freischaltet.

wartet dauert, bis wir endlich, endlich den ersten Präventivkrieg anfangen können. Um dafür gut vorbereitet zu sein, schauen wir unter dem Menüpunkt Galaxie doch mal nach, wer sich als geeignetes Ziel anbietet. Dort erkennen wir, dass wir a) eine sehr kleine Nummer in dem Universum sind und b) fast alle anderen Spieler sich in schlagkräftigen Clans organisieren. Unser anfänglicher Optimismus, was die Eroberung der Galaxie angeht, erhält seinen ersten Dämpfer.



Der Beginn einer wunderbaren Flotte. Wir haben gerade den Bau unseres ersten **leichten Jägers** in Auftrag gegeben. Bis daraus eine Armada wird, dauert aber noch jede Menge »Runden«.

## Der Preis der Freiheit ...

... ist vermutlich die Popup-Werbung auf der Tutorial-Seite, die wir nach ein paar Stunden Blindflug doch mal geklickt haben. Und dort am Anfang des Tutorials finden wir eine Beschreibung dessen, was wir in unseren ersten Erfahrungen mit **OGame** und vermutlich auch anderen Browser-Spielen erlebt haben:

» OGame ist kein Spiel für zwischendurch. Wer bloß einmal die Woche spielen möchte, braucht an dieser Stelle gar nicht weiter zu lesen. Einmal am Tag sollte man wenigstens online sein, um vernünftig spielen zu können. Macht euch klar, ihr spielt mit tausenden Irren. Um euch herum spielen massenhaft Freaks, die 24 Stunden jeden Tag online sind und genau drei Sachen wollen: euer Metall, euer Kristall und euer Deuterium. Viele dieser krankhaften Zocker sind wirklich fast ständig on. Besonders beliebte Überfallzeiten sind ab drei Uhr Nachts. Also stellt euch darauf ein, dem zu begegnen ... «

Ob das eine wirklich gute Taktik ist, um neue Spieler zu finden? Doch die Zahlen geben den **OGame**-Machern Recht. Wir loggen jetzt mal aus. Ob wir auch einloggen, wenn dieser Text längst gedruckt ist, wissen wir jetzt noch nicht.

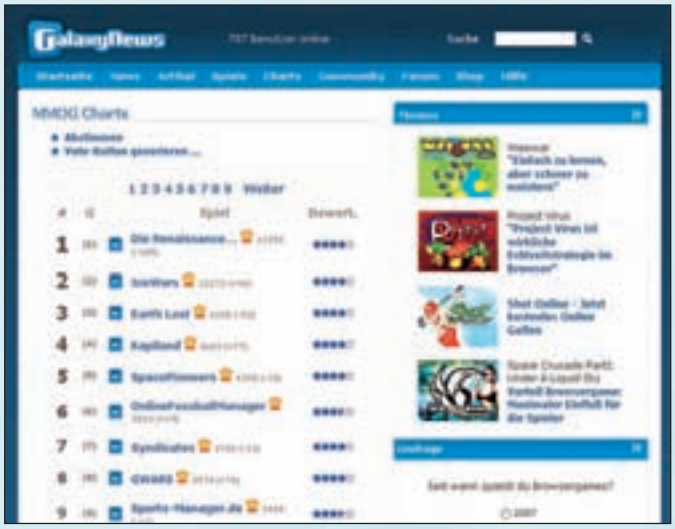
Aber langsam können wir die ganzen Browser-MMO-Fans durchaus verstehen. Faszinierend ist der Gedanke immer, aus dem Nichts etwas Großes zu erschaffen – ob es nun 3D-animiert präsentiert wird oder nicht. Und überrascht hat uns dabei das sehr schöne und professionelle Artwork der Planeten, Gebäude und Schiffe. Dadurch kriegt **OGame** trotz der nüchternen Browseroberfläche eine sehr eigene, charakteristische Atmosphäre.

## Ein Spiel ist ein Spiel

Browser-MMOs sind ein Paradoxon. Denn was aussieht wie ein komplexes Spiel für Zwischendurch, für die kleinen Momente während der Arbeit oder für ein paar Minuten am Abend, ist dann doch wesentlich mehr. Die meisten Browser-MMOs sind auf lange Zeit angelegte Strategiespiele, was einen richtig schnellen Einstieg unmöglich macht. Es liegt in der Natur der Sache. Das Problem dabei ist, dass man im Gegensatz zu normalen Online-Rollenspielen zu Beginn kaum etwas macht außer Forschen und Bauen, was mit ein paar Mausklicks alle paar Stunden getan ist. Erst wenn diese Hürde genommen ist, geht das eigentliche Spiel los und man interagiert mit anderen Parteien. Es ist ein bisschen wie das eigentliche Endgame der großen MMOs.

Fazit: Auch wenn sich Zugänglichkeit und Grafik verbessert haben, bleiben Browser-MMOs bewusste Nischenprodukte. Lässt man sich als Spieler drauf ein und meistert die ersten Hindernisse, bieten sie eine ganz eigene Welt, die in dieser speziellen Form einzigartig ist in der Spiele-Landschaft.

**Thomas Sieben**




**Galaxy-News.de** ist eine der führenden Info- und Community-Seiten der Browser-Szene im Internet, die auch neue Spiele ausführlich vorstellt.




**Gamesdynamite.de** bietet neben News rund um die Browser-Games auch Neuigkeiten zu normalen MMOs wie World of WarCraft.

## THE OGAME: DER INTERNATIONALE TABELLENFÜHRER

**(WWW.OGAME.DE)**

Auf dem Papier ist **OGame** das Erfolgreichste, was es im Genre der Browser-MMOs gibt. Es startete im Jahr 2002 und ist bis heute in 18 verschiedene Sprachen übersetzt worden. Von schwedisch über Koreanisch bis Türkisch. **The OGame** steht symbolisch für eine Vielzahl von Weltraum-orientierten Browser-MMOs, die sich im weitesten Sinne immer mit dem Aufbau eines eigenen Imperiums in Verbindung mit Kämpfen Spieler gegen Spieler (PvP) beschäftigen. Es hat den Ruf, einer der zugänglichsten Vertreter seiner Art zu sein, was sich unter anderem im so genannten Newbie-Schutz zeigt: Spieler, die eine bestimmte Punktezahl noch nicht erreicht haben, können nicht angegriffen werden.

Das Spiel selber ist in einzelne Universen unterteilt, in denen jeweils bis zu 4.000 Teilnehmer gegen- und miteinander spielen. Und das ist ein wichtiger Punkt von **OGame** und den meisten Browser-MMOs: Das ganze Spiel ist auf PvP bzw. auf Raids angelegt. In der Kombination mit bestimmten Spielmechaniken führt das auch immer wieder zu Kritik. Denn die von den Spielern beherrschten Planeten verschwinden nicht, wenn der Besitzer ausloggt, und sind somit immer angreifbar – auch und ganz besonders, wenn man schläft. Diese Mechanik kann, so behaupten Kritiker, suchtähnliches Verhalten fördern, etwa auf tief in der Nacht gestellte Wecker.

Aber **OGame** ist nur ein Beispiel für die zahlreichen Browser-MMOs unseres Internets. Um die ganze Vielfalt zumindest anzuschneiden, stellen wir Ihnen weitere interessante Titel mit drei verschiedenen Szenarios vor.

## CTHULHU NATION: DIE KULT-LIZENZ

**(WWW.CTHULHUNATION.COM)**

Der Anfang des 20. Jahrhunderts schreibende Autor Howard Philips Lovecraft schuf mit seinen Geschichten rund um den Cthulhu-Mythos einen der wichtigsten Kanons der modernen Horrorliteratur. Das Browser-MMO **Cthulhu Nation** bedient sich genau dieser Lizenz und zieht zusätzliche Inspiration aus dem bekannten Pen&Paper-Rollenspiel **Call of Cthulhu**.

Gesteuert über eine etwas umständliche Oberfläche tritt unsere Spielfigur in die Dienste der mysteriösen »Gruppe« und wird von da an rund um die Welt geschickt, um die diffusen Mächte der Alten Götter aufzuhalten und andere okkulte Ungerechtigkeiten aus dem Weg zu räumen. Gemäß der Vorlage spielt Cthulhu Nation in Lovecraft-typischen Irrenhäusern, Höhlen und Universitäten im Jahr 1920.

Wie beim Pen&Paper-Vorbild schleicht sich auch hier langsam der Wahnsinn an unsere Spielfigur heran, denn jede Begegnung mit dem Übernatürlichen kratzt nicht nur an der Lebensenergie, sondern auch an unserer geistigen Stabilität.

Ganz klassisch wird unsere Spielfigur für gelöste Aufgaben und besiegte Monster mit Erfahrungspunkten belohnt, die uns langsam durch die Levels aufsteigen lassen. Nach der Tutorial-Insel können wir zwischen verschiedenen Berufen wählen, die wie erwartet verschiedene Fähigkeiten besitzen. Im späteren Spielverlauf kann unser Held auch die Seite wechseln und mittels einer bestimmten Quest selbst zum Kultist avancieren, der daraufhin andere Spieler angreifen kann. Einfach gesagt: Es gibt auch PvP.

Fazit: Trotz des etwas klobigen und unübersichtlichen Interface' ist **Cthulhu Nation** wegen seiner guten Atmosphäre und der schön geschriebenen Quest-Texte vor allem für echte Lovecraft-Fans zumindest einen ausführlichen Blick wert.

## HOLY WAR: GOTT GEGEN DEN REST DER WELT

**(WWW.HOLY-WAR.DE)**

Ebenfalls stark an klassischen Rollenspiel-Elementen angelegt ist **Holy War**. Auch hier gibt es ein level-basiertes Charaktersystem samt Eigenschaften, Lebensenergie und Equipment. Wie der Name schon ahnen lässt, spielt **Holy War** zur Zeit der Kreuzzüge. So gibt es drei Parteien, auf deren Seite der Spieler kämpfen kann: christliche Ritter, muslimische Sarazenen oder gottlose Heiden.

Passend zum Titel ist der Großteil des Spiels auf Kampf ausgelegt. Die richtigen Schlachten, die dem Setting von **Holy War** gerecht werden wollen, finden zwischen zahlreichen Spielern gleichzeitig statt. Die einfachere Variante ist ein Überfall auf einen anderen Mitspieler, also der Kampf Mann gegen Mann. Wenn das Gegenüber besiegt ist, verliert es einen geringen Teil seines Goldes an den Angreifer. Mit diesem Gold können wir dann unsere Ausrüstung verbessern oder Handel betreiben, um unseren Reichtum zu vermehren. Das und auch die meisten anderen Aktionen pas-




Gerade für Browser Games ist die Community der zentrale Dreh- und Angelpunkt. Hier sehen wir das Message-Board von **OGame**.



**Cthulhu Nation** bietet Browser-Abenteuer für Okkultisten. Oft umständlich zu steuern, aber doch mit Liebe zum Horror-Detail programmiert.




**Holy War** stürzt sich in die Anfänge eines Krieges, der heutzutage irgendwie immer noch nicht vorbei zu sein scheint.

sieren in der Stadt. Vom Schmied bis hin zu einer Söldnerbörse, bei der man sein Kampftalent anderen Spielern anbietet, ist hier alles vorhanden, was **Holy War** auszeichnet. Auch das »Player Housing«, also die »Privatwohnsitze« der einzelnen Spieler, können mit der Zeit ausgebaut werden, um sich besser vor feindlichen Überfällen zu schützen.

Fazit: Grafisch durchaus liebenswert und anspruchsvoll bietet **Holy War** viel Mittelalter und noch viel mehr Kampf für Browser-Ritter.

## URBAN DEAD: LAST MAN STANDING

**(WWW.URBANDEAD.COM)**

Einen ganz anderen, viel direkteren Weg geht **Urban Dead**. Das Setting ist jedem Computerspieler gut bekannt. Eine amerikanische Kleinstadt voller Zombies und eine handvoll Überlebender liefern sich in den Straßen und Einkaufszentren eine zermürbende Schlacht. Dabei ist alles auf das Nötigste reduziert. Einfachste Visualisierung, keinerlei Handel zwischen Spielern, nur der Kampf und das langsame Steigern der eigenen Fähigkeiten.

Das nur in Englisch laufende Spiel funktioniert über »Action Points«. Pro Stunde generiert jeder Teilnehmer zwei davon, die er für jeweils eine Aktion benutzen kann, zum Beispiel zur Fortbewegung oder für einen Angriff. Zu Beginn wählt man zwischen Zombie oder Mensch. Als Mensch entscheidet man sich außerdem zwischen den Charakterklassen Soldat, Wissenschaftler oder Zivilist. Während Zombies hauptsächlich auf Nahrungssuche durch die Straßen taumeln, haben Menschen die Möglichkeit, sich in den Gebäuden zu verbarrikadieren und sich so vor den Massen an Untoten zu schützen.

Wird ein menschlicher Charakter von Zombies getötet, steht er als Untoter wieder auf und muss auf der anderen Seite weiterspielen. Zumindest so lange, bis er von einem Wissenschaftler mit den entsprechenden Fähigkeiten wieder in einen Menschen zurückverwandelt wird.

Fazit: Durch das Action-Point-System und die klare Zielvorgabe ist **Urban Dead** ein ideales Spiel für die Mittagspause von Zombiefans und Survival-Horror-Anhängern.



Resident Internet: Der ewige Kampf Menschen gegen Zombies in einer amerikanischen Klischee-Kleinstadt hält dank **Urban Dead** nach Spielekonsolen und Kino auch Einzug in die Browser-MMOs.

## PARDUS: DER NEWCOMER AUS ÖSTERREICH

**(WWW.PARDUS.AT)**

Ein weiteres Browser-MMO mit Science-Fiction-Setting kommt aus Österreich und heißt Pardus. Die Entwickler wollen sich von den zahlreichen großen, aber inhaltlich und technisch oft austauschbaren Konkurrenten abzusetzen. Wie genau sie das machen wollen, erzählen sie Ihnen am besten selber: PC PowerPlay hat mit Michael Szell und Werner Bayer über ihr Spiel, die Entstehung und die Zukunft gesprochen.



Aus einem Studentenprojekt wurde ihr Hauptberuf: Michael Szell (links) und Werner Bayer (rechts) sind die Köpfe hinter dem österreichischen Spiel Pardus.

**Wie ist die Idee zu Pardus entstanden, wie lange arbeitet ihr schon an dem Spiel und woher kommt der Name?**

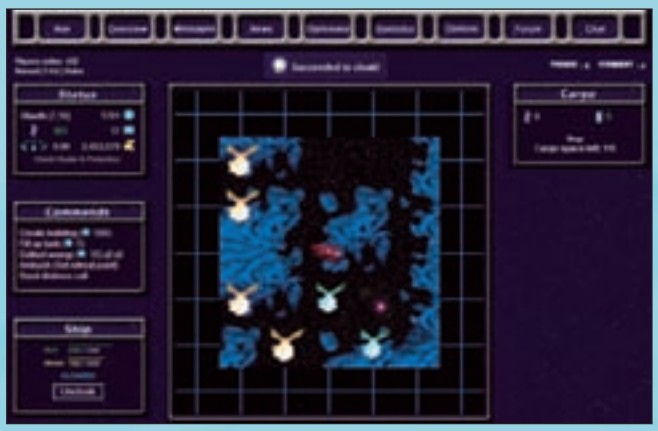
Pardus hat im Sommer 2003 als ein Programmierhobby dreier befreundeter Informatikstudenten begonnen, aus dem Bedürfnis heraus, den vorhandenen Browser-Games eine interessante Alternative entgegenzustellen. Mittlerweile gibt es in Pardus an die 18.000 aktive Spieler, was uns kürzlich zur Eröffnung neuer Spiel-Universen veranlasst hat.

Der Name Pardus ist lateinisch für Panther und war zunächst nur ein gut klingender und leicht zu merkender Projektname. Als später die Hintergrundstory geschrieben wurde bekam er eine sinnvolle Rolle; auch das Zentrum des Spieluniversums ist nach ihm benannt.

**Was zeichnet Pardus aus, wie unterscheidet es sich von den anderen, zahlreichen Space-Browser-MMOs?**

Browser-MMOs gibt es wie Sand am Meer. Fast alle laufen immer nach denselben Schemas ab: Armee aufbauen, Waffen erforschen, Feind niedermähen. Das höchste der Gefühle ist da eine Stein-Schere-Papier-Strategie, wirklichen Tiefgang gibt es aber meistens nicht.

Was Pardus von den tausenden anderen Space-Browser-MMOs unterscheidet, ist die Vielfalt der Möglichkeiten und Freiheiten, die dem Spieler als Raumschiffpilot offen stehen. In einem riesigen Universum erlebt man Abenteuer rund um Handel, Piraterie, Auftragsarbeiten, Schmuggelgeschäfte, eine aufwendi-



Grafik ist nicht alles. Trotz seiner simplen optischen Aufmachung ist **Pardus** technisch schon eines der aufwändigeren Browser-MMOs.



Gemäß seinem Vorbild **Elite** steuern wir in Pardus ein Raumschiff durch das Weltall, auf der Suche nach unserem Pilotenglück.

ge Weltall-Industrie, und vieles mehr. Zu welcher Laufbahn sich der Spieler entscheidet, ist allein ihm überlassen. Vorgegebene Klassen wie »Händler« oder »Kämpfer« gibt es nicht.

Eine Besonderheit von Pardus ist auch die grafische Navigation als Pilot in einem eigenen Raumschiff. Man verwaltet nicht abstrakte Kolonien, sondern fliegt von Planet zu Planet und System zu System, treibt Handel, errichtet Gebäude oder gar eine Sternenbasis, die von Freunden versorgt werden kann, schottet Regionen des Universums für seine Allianz ab oder nimmt Teil an Hinterhalten, um von anderen Piloten platzierte Kopfgelder einzusacken. Man spielt einen handfesten Charakter, wie in einem normalen MMORPG.

Ein weiterer Grund für den Erfolg von Pardus ist seine Community und das Spielprinzip. Action Points bieten die Grundlage für jegliche Handlung im Universum – sei es Kampf, Navigation oder Handel. Sie laden sich mit der Zeit auf. Innerhalb von wenigen Minuten kann eine Tagesration aufgebraucht werden. Damit reicht es, sich am Tag einmal einzuloggen und seine Handlungen vorauszuplanen. Es sind die im Vorteil, die zuerst denken und dann handeln. Das hat dazu geführt, dass in der Community eine für MMOGs überdurchschnittlich intelligente, freundliche und hilfsbereite Atmosphäre herrscht. Die Spieler schreiben keinen Online-Slang, sind im Schnitt zwischen 20 und 30 Jahre alt und spielen oft von der Uni oder Arbeit aus.

### Wie seid ihr selber zu den Browser-Games gekommen, und wie vom Spielen zum Selber-Entwickeln?

Als leidenschaftliche Spieler wollen wir natürlich immer das Neueste ausprobieren. Browser-Games sind noch dazu oft kostenlos (wie Pardus), also geht man kein Risiko ein, wenn man einfach alles durchprobiert. Das Schlimmste, was dir passieren kann, ist, dass ein Spiel nicht gut ist, dann lässt du es sein.

Wie wir schnell bemerkten, hat uns aber kein einziges Browser-Game so wirklich mitgerissen. Klar, für ein paar Tage kann es schon ganz lustig sein auf den Upgrade-Button zu drücken und dann die virtuelle Stadt/Kolonie/Raumbasis deines besten Freundes niederzumetzeln, aber nach kurzer Zeit siehst du nur noch Zahlen und es wird langweilig.

Nachdem wir auch begeisterte Programmierer sind und aus eigenen Hobbyprojekten Erfahrung mit Spiele-Entwicklung schöpfen konnten, dauerte es nicht lange, bis die Idee eines eigenen Spiels geboren war. Zunächst nur rein aus Spaß und zur Unterhaltung von Freunden. Doch wir erkannten bald, dass aus Pardus einmal »was Großes« werden könnte.

Wer jetzt aber glaubt, das einfach so nachmachen zu können, sei gewarnt. Es stecken tausende Stunden und Jahre an harter Arbeit hinter einem Projekt dieser Dimension. Man muss genau wissen, was man will, was realisierbar ist, und Sitzfleisch beweisen, sonst hat man keine Chance.

### Warum sollten sich eurer Meinung nach normale PC-Spieler mit den zunächst oft unübersichtlichen Browser-Games beschäftigen? Was ist das besondere an Browser-Games, was man nicht in normalen Spielen erleben kann?

Das Spezielle an Browser-Games ist normalerweise, dass man nicht viel Zeit zum Spielen aufwenden muss oder es einfach gestaltete Spielprinzipien gibt. In gute Browser-Games einzusteigen sollte kein Problem sein. Es muss genug Starthilfe geben, um den Einstieg so unkompliziert wie möglich zu gestalten. In Pardus haben wir das während der Testphase erkannt und ein ausführliches Tutorial mitsamt Hilfssystem eingebaut, wo erfahrene Spieler den Neuankömmlingen im Help-Chat rund um die Uhr mit Antworten auf ihre Fragen zur Verfügung stehen.

Der Community-Aspekt ist oft eine Besonderheit von Browser-Games. Viele unserer Spieler haben auf natürliche Weise enge Freundschaften und soziale Netzwerke aufgebaut. Die im Vergleich zu Riesen wie World of WarCraft relativ kleine Fangemeinde intensiviert diese Beziehungen – man macht sich schnell einen Namen. Regelmäßige Allianz-Meetings oder einfach nur allgemeine Community-Treffen in diversen europäischen Hauptstädten sind da absolut keine Seltenheit.

### Wie schnell kam der Erfolg, und wie habt ihr euch (vermutlich ohne echtes Marketing-Budget) vermarktet?

Der finanzielle Erfolg begann nach unserer Firmengründung, am 1. Oktober 2006, als die Testphase offiziell vorbei war und wir die damals eingeführten »Premium-Accounts« aktivierten. Diese optionalen, kostenpflichtigen Accounts bieten neben ein paar Extra-Features den Zugang in den zentralen Pardus-Cluster. Das Gute daran ist, dass die kostenlosen Free-Accounts keinen spielerischen Nachteil haben. Damit kann man uns in der Aufrechterhaltung und Weiterentwicklung des Spiels gegen eine geringe Gebühr unterstützen, oder man zockt einfach gratis, kommt dann aber nicht in den Genuss des vollen Angebots.

Wie gesagt, im Oktober 2006 hatten sich alle unsere Erwartungen übertroffen. Von den damals 6.000 Spielern nahmen sich fast 1.000 einen Premium-Account. Mit diesen Einnahmen war es uns möglich, eine kleine Werbekampagne zu starten. Die wertvollste Quelle neuer Spieler war aber immer das Weitererzählen und Hörensagen.

### Wie sieht die Zukunft von Pardus aus? Gibt es Pläne, das Spiel in eine kommerziellere Richtung zu treiben?

Erst kürzlich, am 10. Juni, haben wir aufgrund des großen Andrangs zwei neue Spiel-Universen eingebaut. Wir haben vor, Pardus wie gewohnt ständig weiterzuentwickeln und neue Inhalte einzubauen – auch wenn die offizielle Entwicklungsphase schon seit Monaten vorbei ist. Unsere ToDo-Listen wachsen täglich an, auch die Spieler helfen leidenschaftlich und bringen neue Ideen ein.

Wir haben viel vor – schließlich ist Pardus für uns ein Vollzeitjob, von dem wir leben. In diesem Sinn ist das Spiel kommerziell, kostenlos wird man Pardus aber immer spielen können. Unsere größte Triebfeder ist die Pardus-Community, und das wird auch so bleiben.

**Das Interview führte Thomas Sieben**

# DIE TOP 10

## ... der beliebtesten PR-Floskeln

PR-Manager müssen ihre Spiele »verkaufen«, also uns Redakteuren schmackhaft machen. PC PowerPlay deckt auf: Die zehn häufigsten Standardsprüche – und was sie wirklich bedeuten.

**Text: Martin Deppe**



»Das Testmuster habt ihr morgen auf dem Tisch!«

Wir haben bis heute keine Ahnung, wo dieser Tisch genau steht – aber auf gar keinen Fall in der Redaktion. Auch der Begriff »morgen« ist seeehr dehnbar. Es ist vielmehr ein arabisch-südamerikanisches Wort und kann so ziemlich alles bedeuten. Außer morgen. Klar, wir Deutschen sind als Hektiker verschrien, aber muss man ein wichtiges Testmuster denn wirklich per Fahrradkurier verschicken – von Texas aus?

»Ich möchte euch zu einem tollen Studiobesuch einladen!«

Ach Du scheiße. Jetzt ist Vorsicht angesagt. Wenn wir nicht aufpassen, sitzen wir übermorgen im Flieger nach ... nach ... verdammt, wo fliegen wir eigentlich hin? Denn es gibt grundsätzlich zwei Kategorien von Studiobesuchen: Zuerst die wichtigen – darum kümmern wir uns selber, weil sie spannend sind. Und dann die anderen. Vorzugsweise am Allerwertesten der Welt, mit Zwischenstopps auf Thule Air Base, Tristan Da Cunha (links vom Kap der guten Hoffnung) und in der Vulkaneifel.




»Wir wissen auch, dass der Vorgänger nicht so toll war. Aber ...




... das ist uns doch völlig egal!« Der Vorgänger hat sich nämlich entweder wie blöde verkauft, oder der neue Teil ist saubillig, oder die Lizenz erstreckt sich über ganz viele Folgetitel. Oh, und dann gibt es noch die Serientäter, die von jedem Teil ihrer Serie zehn verkaufen (nicht zehntausend!), aber Spaß am Entwickeln haben. Vielleicht kauft ja diesmal jemand die elfte Schachtel.

**»Die Bugs werden natürlich alle noch gefixt!«**




Natürlich! Sind ja noch sechs Stunden Zeit bis Goldmaster-Abgabe, das reicht dicke für ein ausführliches Mittagessen nebst Bugfixing. Wegfindung, KI-Routinen und diese komischen Abstürze an Werktagen wird der QA-Leiter mit seinem Team schon hinkriegen.

Oh – es gibt gar kein Team? Und der Leiter schult grad um auf Fleischfachverkäufer? Das macht nichts, dann gibt uns der PR-Manager gerne eine Liste namens »Known Issues«: Darauf sind alle Fehler vermerkt, die der QA-Leiter vorm Umschulen noch schnell gefunden hat, über die wir aber nichts zu schreiben brauchen. Weil das ja Zeitverschwendung ist, denn die Bugs sind ja in sechs Stunden eh tot. Natürlich!



**»Wir spielen das hier alle selber begeistert!«**

Klar spielt ihr das. Unter Androhung der Kündigung. Oder Waffengewalt. Aber die Wahrheit klingt ja auch blöd: »Du, wir müssen das halt auch mal spielen. Weil unser Agenturchef das so will. Dabei ist der Titel der letzte Mist, den würden wir privat nicht mit der Zange anpacken. Aber die Lizenz war doch so furchtbar teuer!«

**»Alle anderen Magazine geben eine super Wertung, nur ihr nicht!«**

Achtung! Weil ein gewiefter PR-Manager das JEDEM Magazin sagt, kann sich die Prophezeiung schnell erfüllen. Zumindest theoretisch: Weil uns völlig egal ist, was die anderen Zeitschriften für Wertungen geben, interessiert uns auch diese »alle sind lieb, nur ihr nicht!«-Taktik nicht wirklich. Wir wundern uns nur gelegentlich im Nachhinein, dass dann doch fast alle Magazine schwache Wertungen erteilen. Bis auf www.hinterhof-spieletester.de und diese Loseblattsammlung aus Weißrussland, die der PR-Mann so gerne für hohe Wertungen heranzieht. Und für Zitate auf den Schachteln.




**»Zeigt bloss nicht das Interface, da ändert sich noch alles!«**



Ein typisches **Interface** vorher (links) und nachher (rechs). Finden Sie die alle Unterschiede?

Stimmt! Der Button für Schnellspeichern wird gerade kräftig überarbeitet – von einem zarten Lindgrün zu einem zarten Mintgrün. Das dauert zwar, wird dem »Spiel aber ein ganz anderes Look&Feel-Gameplay« verpassen, sodass wir die ansonsten fertigen, winzigen, kaum dechiffrierbaren Buttons noch nicht auf Screenshots und in Videos zeigen sollen.

Die Wahrheit: Die hässlichen Knöpfe sind eh alle von Anfang an drin, da haben sich die Entwickler dran gewöhnt, die bleiben so. Auch wenn sonst kein Mensch die Symbole kapiert. Außer Ägyptologen, Kindergärtnern und Erich von Däniken vielleicht.



»Das ist ein exklusiver Termin, da seid nur ihr …

… und ziemlich viele Redakteure aus Andorra, Wipperfürth und den Warschauer-Pakt-Staaten.« Weil das Wort »exklusiv« ein furchtbar inflationär gehandeltes ist, verwenden Pressesprecher es so gern. Und sind verwirrt, wenn wir nachhaken: »Ah, exklusiv – es sind also nur wir da?« Kurzes Schweigen. »Ja, fast. Es kommen noch englische, spanische und finnische Magazine mit, aber ihr seid die einzigen aus Deutschl… Baye… Unterfranken! Ist das nicht toll?«




»Ich habe hier ganz viele Artworks für euer Cover!«

Das kann zweierlei bedeuten, und beide Male nichts Gutes. Variante 1: Der PR-Spezialist ist selber dermaßen von seinem Schützling überzeugt, dass sein Spiel einfach aufs Cover MUSS. Alles andere ist Blasphemie, Ignoranz oder Doofheit. Obwohl auch der achte Teil seines Cyber-Online-Bungee-Jumping-Epos' keinen interessiert.

Variante 2: Das Spiel ist spannend, aber jede Artwork schrottig. Held von hinten, Held im Gegenlicht, Held von oben, Held als schwarzer Punkt am Horizont, Held als Wachsmalzeichnung, Held ist hässlich, Held steht lustlos rum, ist angeschnitten, nur mit zartem Mintgrün-Filter zu kriegen. Untauglich sind auch die schleunigst hervorgekramten Motive mit wahlweise Heldin, Monster oder dem PR-Manager am Urlaubsstrand.

»Spielen könnt ihr nicht, aber Interviews führen!«



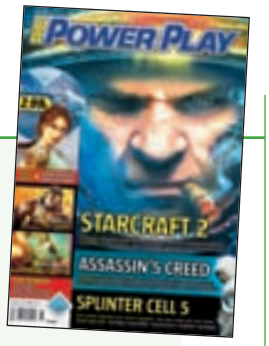

Verehrte PR-Damen und -Herren: Interviews ohne Spiel sind langweilig! Fast immer. Es gibt wenige Ausnahmen, wo Interviewpartner spannende Infos preisgeben, wenn wir nachhaken. Alle anderen sagen das gleiche. Immer. Weil sie's müssen oder nicht anders können: Dass sie stolz sind, dass ihr Team so prima ist, das Spiel sowieso, dass die Schnellspeicher-Buttons jetzt zart-mintgrün werden. Ist ja auch klar: Sie werden fast immer das gleiche gefragt. Darum streuen wir gerne mal Statements in Artikel, aber seitenlange Interviews? Doch bitte höchstens dann, wenn kein PR-Wächter dahinter steht.

## PS: Liebe PR-Manager und -innen,

ja, wir haben euch durchschaut! Aber das ist nicht schlimm, wir haben euch trotzdem gern. Und ihr dürft euch natürlich wehren, wir Redakteure haben ja bestimmt auch Floskeln. Also her mit eurer Top 10 der wichtigsten Redakteurs-Sprüche! Wir drucken die besten Beiträge ab. Versprochen. Schon morgen habt ihr die Liste auf dem Tisch!

# LESERBRIEFE

## STARCOFFEE 2




**MORITZ STREUBEL**
Die Top 10 der doofsten Spielenamen in der Juni-Ausgabe sind genial. PC PowerPurple wäre aber auch ein schöner Name für Ihr Magazin.

Das neue Design ist auch spitze. Aber das Cover der Juni-Ausgabe wäre mit Sam Fisher optisch viel besser gewesen. Dieses hässliche Gesicht mit der Zigarre gefällt mir überhaupt nicht. Ich weiß, es ist ein altes Thema, aber das Cover ist doch nur wieder ein Beweis für den WoW/Blizzard-Hype.

So, nun habe ich aber noch eine Frage: Darf der neue Mitarbeiter Christian Iff eigentlich schon selbst testen? Ich habe keinen Artikel gefunden, den er geschrieben hat. Aber vielleicht habe ich es auch einfach übersehen.

***MARTIN DEPPE*** *Hype hin oder her: StarCraft 2 ist ein superspannendes Thema und war bei Redaktionsschluss in aller Munde – darum haben wir uns für den Zigarren-Marine und gegen Sam entschieden. Fast einstimmig übrigens, nur Layouterin Sara Stehlin wollte unbedingt den wuscheligen Sam haben.*

*Unser Praktikant Christian schreibt ausschließlich auf Cynamite.de. Da er aber auch PC-News und einen gar hervorragenden Kaffee verfasst, haben wir ihn beim Team ausnahmsweise mit aufgeführt.*

**ALEX BREHM** In aller Kürze: Am Juni-Heft stimmt mal wieder so gut wie alles! Bei Two Worlds wart ihr für meinen Geschmack lediglich ein klein wenig zu kritisch; ich hätte mir Neuigkeiten zu Loki gewünscht (aber dafür könnt ihr ja nichts; ich habe es schon im Forum gelesen) und auch gerne Sam Fisher auf dem Cover gesehen, aber grundsätzlich finde ich es richtig, dass auf die News von Blizzard und die ausgehungerte Fangemeinschaft von StarCraft eingegangen wurde; Splinter Cell kommt im Moment ja recht häufig. Ansonsten ist es wieder ein Super-Paket aus Tests, Vorschauberichten (Assassin's Creed!) und News – und dabei habe ich mir die Reportagen und die DVD noch gar nicht mal intensiv angesehen ...

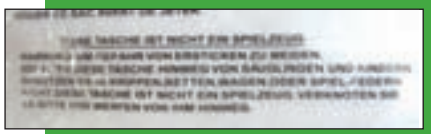
Ganz vielen Dank für den Abdruck meines Leserbriefs vom letzten Monat; muss ich mir wie ein Fanboy vorkommen, wenn ich es mit Verlaub gesagt sehr geil finde, meinen Namen im Heft abgedruckt zu sehen? Und jetzt habt Ihr Tomb Raider Anniversary (ideal für meine Frau) als Aboprämie – das Abo ist geordert!

***MARTIN DEPPE*** *Ach so ist das! Unsere Aboprämien werden also dazu missbraucht, Gattinnen und Freundinnen ruhig zu stellen, um selber auf Kneipentour oder zum Fußballgucken zu gehen. Unglaublich ...*

## TRAUMJOB SPIELETESTER

**JOHN S.** Ich hab da mal ein paar fragen die ich umbedingt wissen möchte, also euer Beruf könnte man Spieletester nennen won man das Spiel testen muss alo spielen und seine Bewertung abgeben muss wie das Spiel so ist ob es Grafikfehler hat usw. oder lieg ich da falsch? Wenn nicht würde ich gerne wissen was für Schulische Leistung man haben muss und ob mann ein gewisses alter haben muss um diesen Beruf auzuführen zu können. Da ich mich sehr viel mit meinem pc beschäftige würde mich der Beruf brennent interresieren mein Freund hat mir gesagt das wenn ich ein Spiel teste und es wäre ein ps3 Spiel und ich besitze keine ps3 würde ich eine kostenfrei zugeschiekt bekommen und ich bin mir nicht sicher ob das stimmt. Und eine letzte frage wäre da noch unzwar mus man als pieletester ins Geschäft gehen oder kann man da zu Hause bleiben? Ich hoffe ihr könnt mir meine fragen beantworten.

***MARTIN DEPPE*** *Bei den schulischen Leistungen ist natürlich Deutsch sehr entscheidend, ebenso Englisch (schriftlich und mündlich!) und eine gute Allgemeinbildung. Angehende Physik-*



*Nobelpreisträger brauchen wir hingegen eher selten. Als Festangestellter muss man volljährig sein und sollte den Pkw-Führerschein haben.*



*Auch eine breite Streuung an Genre-Kenntnissen ist wichtig: Wer ausschließlich Ego-Shooter spielt, grenzt sich selber ein. Nicht unterschätzen, dass neben dem reinen Spielen viele andere Aufgaben warten: Recherche, Telefonate, Planung, Reisen für Studio- sowie Messebesuche – und die Artikel und Videos filmen sich auch nicht von allein.*







Eindrücke von der E3 2006

*Etwas anders sieht es bei freien, externen Mitarbeitern aus. Die können durchaus auch unter 18 sein, müssen aber natürlich ebenfalls spannend, informativ und korrekt schreiben. Tipp: Auf unserer Webseite cynamite.de können Sie unter »Community/meine Beiträge« eigene Vorschau-Artikel sowie Tipps & Tricks verfassen und bewerten lassen, ab Level 10 auch echte Tests von Spielen. Damit lässt sich prima üben.*

*Wir sind zwar eine PC-Zeitschrift, aber Ihre Frage, ob Ihnen eine PS3 zum Spieletesten zugeschickt wird, kann ich trotzdem verneinen. Redaktionen setzen voraus, dass ihre freien Mitarbeiter die Plattform auch besitzen, auf der sie testen – schließlich sind hier Vergleiche mit anderen PS3-Titeln wichtig. Auch unsere freien Mitarbeiter arbeiten auf ihren eigenen PCs.*

## SIEBEN JAHRE KOMA

**DIRK ADAM** Ich habe zufällig die PC PowerPlay seit Ewigkeiten wieder gekauft und war absolut positiv überrascht. Ich war seit Zeiten der Happy Computer Abonnent und habe noch alle Exemplare der PowerPlay von 1/1989 bis 3/2000. Nachdem ihr aufgekauft wurdet, ist die eigentliche PowerPlay gestorben. Besser gesagt mit neuem »pop-up«-Layout, kurzen, flachen Inhalten und gleichgeschalteter Berichterstattung wurde die alte PowerPlay von euch eingestampft und vernichtet.

Seitdem hatte ich keine einzige Ausgabe mehr gekauft!

Nun lachte mich die Mai Ausgabe 2007 irgendwie an. Siehe da, die PowerPlay ist wieder auferstanden :O)

Mit altbekannter Qualität und Ausführlichkeit. Keine Werbe-»Pop-ups« mitten im Text oder wild in den Text eingefügte Fremd-Themen-Schnipsel.

Ich weiss nicht, ob es nun eine Evolution der kleinen Schritte in den letzten sieben Jahren war oder ob die aktuelle Änderung es erst mit sich gebracht hat. Auf jeden Fall hat die jetzige PC PowerPlay alles, was sie wieder zu meiner Lieblings-Spielezeitung machen kann.

Danke für die zurück erlangte Qualität von Damals. (Bin 38 Jahre alt und seit 25 Jahren am Computer-Spielen)




Ausgabe 04/2000

Ausgabe 01/1988



Michael »Mikkl« Galuschka 1996: So bedröppelt guckt er heute noch, wenn er einen Abgabetermin überzieht.

***MARTIN DEPPE*** *Ihr Lob ist ja echt nett von Ihnen – aber wir haben mit der »aufgekauften PowerPlay von damals« rein gar nichts zu tun. Unser Heft entstand Ende 2004, wir haben lediglich einen Redakteur (Mikkl Galuschka), der bis Mitte 1997 bei der alten PowerPlay war. Der Heftname hat uns aber allen gefallen, und da er wieder zu haben war, haben wir zugeschlagen. Aber was, um Himmels Willen, sind Pop-up-Werbeanzeigen in Heften?*

# RECHTSBERATUNG




An dieser Stelle behandeln wir rechtliche Fragen rund ums Thema PC-Spiele.

## Beleidigungen in Foren und Onlinespielen

### In einem Diskussionsforum im Internet bin ich beleidigt worden. Muss ich mir das gefallen lassen?

Beleidigungen sind strafbar. Sie müssen sich also auch in Diskussionsforen nicht alles gefallen lassen. Eine Unhöflichkeit ist noch keine Beleidigung, sondern nur dann, wenn der andere wirklich seine Missachtung ausdrückt. Dabei kommt es auf den Zusammenhang an, in dem die Äußerungen fallen. Auch das, was Sie selbst vorher gesagt haben, kann eine Rolle spielen. Der alte Spruch »Wie man in den Wald hinein ruft, so schallt es heraus«, spielt also eine Rolle. Das heißt aber nicht, dass jeder beleidigt werden darf, der etwas sagt, was andere nicht hören mögen. Ein Beispiel: Wenn jemand sagt, dass StarCraft 2 überschätzt wird und die Bilder gar nicht so toll aussehen, darf ihn trotzdem niemand »Idiot« nennen.

### An wen muss ich mich wenden, falls ich massiv beleidigt werde?

Wenn es Ihnen darum geht, dass der entsprechende Beitrag gelöscht wird, können Sie sich an den Autoren des Beitrags wenden (wenn sie ihn kennen) oder an den Betreiber des Forums. Von demjenigen, der Sie beleidigt hat, können Sie auch Schadensersatz verlangen.

Da Beleidigungsdelikte Straftaten sind, können Sie zudem Anzeige bei der Polizei oder Staatsanwaltschaft erstatten. Allerdings sollte man nicht vergessen, dass der Schuss auch nach hinten losgehen kann. Wenn man jemandem ans Bein pinkeln möchte, sucht dieser meist nach Möglichkeiten, zurückzuschlagen. Erst einmal miteinander reden und Löschung des Beitrags verlangen ist also auf jeden Fall besser, als direkt zur Polizei zu rennen.

### Kann ich auch dann gegen den Betreiber des Forums vorgehen, wenn ich weiß, wer Autor des Beitrags ist?

Ja, der Bundesgerichtshof hat vor kurzem entschieden, dass der Beleidigte sowohl vom Beleidiger als auch vom Betreiber des Diskussionsforums Unterlassung (also: Löschung des Beitrags) verlangen kann. Schadensersatz können Sie vom Betreiber des Forums dagegen nur verlangen, wenn dieser Kenntnis von dem beleidigenden Beitrag hatte und diesen dann nicht gleich gelöscht hat.

### Ich bin zwar nicht beleidigt worden, habe aber auf meiner Homepage ein Diskussionsforum, und dort schlagen die Leute schon mal über die Stränge. Muss ich mir jetzt Sorgen machen?

Übertriebene Sorgen sind sicher nicht notwendig. Aber wenn Sie Kenntnis von Rechtsverletzungen haben, müssen Sie auch einschreiten, das heißt, die entsprechenden Beiträge löschen. Beschwerden von anderen Nutzern sollten Sie deshalb nicht auf die leichte Schulter nehmen. Dies gilt übrigens nicht nur für Beleidigungen, sondern auch für andere Rechtsverletzungen. Besonders »beliebt« sind natürlich Urheberrechtsverletzungen – von geklauten Bildern bis zu Links auf illegales Material.

### Dasselbe gilt dann auch für Beleidigungen in einem Onlinespiel?

Nicht unbedingt. Sofern die Beleidigung in einem Chat begangen ist, wird der Betreiber des Spiels wohl nicht haften, auch nicht auf Unterlassung. Dies dürfte so zu beurteilen sein wie bei Fernsehsendungen: Dort haftet der Fernsehsender normalerweise nicht für Beleidigungen, die im Rahmen einer Live-Sendung begangen wurden. Es spricht viel dafür, Beleidigungen in einem Chat genauso zu behandeln. Diese Frage wurde aber vom Bundesgerichtshof bisher nicht entschieden.



**Dr. Andreas Lober** ist ein mit Rechtsfragen der Spielebranche vertrauter Anwalt. Außerdem ist er Gründer der MMOG-Website Gamesdynamite.de

# FEHLERTÄUFEL



Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

## LINKS, ZWO, DREI, RECHTS!

**NIKLAS POST** Als ich den Artikel über Assassin's Creed in Ihrer Zeitschrift las und mir die Bilder anschaute, fiel mir etwas ins Auge. Auf dem Bild unten rechts auf Seite 33 befindet sich der Dolch des Meuchelmörders Altair an der rechten Hand. Auf dem Bild Seite 32 oben jedoch an der linken Hand. Das eigentliche Problem jedoch ist, das er auf beiden Bildern an der jeweils anderen Hand noch alle fünf Finger hat! Was eigentlich nicht sein kann, wie der Kasten »Tödlicher Ringfinger« auf Seite 33 beweist.

Da stimmt doch etwas nicht, auf Seite 35 hat er seine Waffe übrigens wieder links. Ist das ein Fehler der Spielmacher oder hat ihm da etwa jemand den Finger wieder angenäht und die Seite des Dolches gewechselt??



***SASCHA ADERMANN*** *Ja, das ist uns auch schon aufgefallen! Dafür gibt es höchstens drei höchst logische und höchst wahrscheinliche Erklärungen. Es geht ja bei Assassin's Creed unter anderem darum, dass Erinnerungen in den Genen weitergähnen, ääh weiterleben.*

*1. Die Gen-Experimente bei Ubisoft haben ihre Schattenseiten. Offenbar erinnert sich bei Ubisoft niemand mehr so ganz genau an Held Altair. Manche erinnern sich offensichtlich an einen verstümmelten Rechtshänder, andere an einen vierfingerigen Linkshänder.*

*2. Es ist ja bekannt, dass erst unser Gehirn die Bilder so darstellt, wie wir sie sehen. Eigentlich sehen wir alles verkehrt (vgl. Platons Höhlengleichnis). Wahrscheinlich ist die eine abweichende Aufnahme nur eine Reflektion auf der Netzhaut oder das Bild in der Linse des Auges. Oder sie stammt direkt aus dem Gehirnspeicher eines Versuchobjekts?!*

*3. Altair als solcher ist nur eine mentale Projektion, die der Spieler steuert. Zu Beginn des Spiels kann man sicherlich selber wählen, welcher Ringfinger gehen muss.*

*P.S. Und glauben Sie bloß nicht, dass Ubisoft das Bild versehentlich gespiegelt haben könnte ...*

## AUF UND AB

**MARCUS SCHINDLER** Mich würde mal interessieren, welche Wertung die Grafikkarte von Powercolor auf Seite 141 eigentlich hat.

Denn im Kasten oben hat sie 77 Gesamtpunkte und im Kasten unten hat sie 75 Gesamtpunkte? Nach meiner Rechnung hat sie 76 Gesamtpunkte!

***MIKKL GALUSCHKA*** *Das war ein Versuch durchs Hintertürchen, auch im Hardwareteil divergierende Meinungen samt Durchschnittswertung zu einem Produkt einzuführen! Ihre Rechenkünste sind aber auch nicht soviel weiter, denn die Karte kommt auf genau 76,85 Punkte, was gerundet natürlich 77 ergibt. Der Eintrag in der Liste ist also tatsächlich richtig.*




## 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

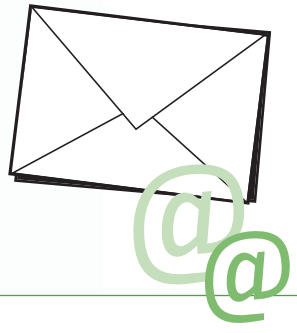
### DVD-REDAKTION

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 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

# HARDWARE

## AKTUELLE RECHNER-EMPFEHLUNGEN

Toller Einstieg in den Hardware-Sommer: Der Spätfrühlings-Preisnachlass ist auch diesen Monat zu spüren. Da sich die Speicherpreise derzeit noch auf niedrigem Niveau bewegen und auch andere Komponenten etwas nachgelassen haben, rutscht selbst unser Highend-PC unter 1.600 Euro.

| BUDGET-PC | CA. 680 EURO | MITTELKLASSE-PC | CA. 965 EURO | SPITZENKLASSE-PC | CA. 1.580 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. 180 Euro | Intel Core 2 Duo E6700 + Kühler | ca. 300 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. 350 Euro |
| **Laufwerke** | | **Laufwerke** | | **Laufwerke** | |
| DVD-Brenner | ca. 35 Euro | DVD-Brenner | ca. 40 Euro | (SATA-)DVD-Brenner, zusätzliches DVD-Laufwerk | ca. 60 Euro |
| **Festplatte** | | **Festplatte** | | **Festplatte** | |
| SATA-Festplatte 160 GB | ca. 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. 110 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. 965 Euro** | **Gesamtpreis** | **ca. 1.580 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 weitere Informationen 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.

### ATI RADEON HD 2900 XT

| | |
|---|---|
| Hersteller | Club 3D |
| ca. Preis | 360 Euro |
| Webseite | www.club3d.nl |
| Hersteller-Hotline | keine |

**EINZELWERTUNGEN**

| | | |
|---|---|---|
| Leistung | (50%) | 85 |
| Bildqualität | (25%) | 85 |
| Technik | (15%) | 81 |
| Ausstattung | (10%) | 77 |
| Preis/Leistung | | befriedigend |
| Bestenliste | **Platz 4** (von 29 getesteten PCIe-Karten über 250 Euro) | |

**FAZIT**

»Die reine 3D-Spieleleistung der HD 2900 XT ist gut, doch bei Stromverbrauch und Lautstärke hat Ati die Hausaufgaben nicht gemacht.«

**84**

**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.




## PCIE-STROMSTECKER

**OLIVER LOCHNER Bei einem Online-Händler gibt es derzeit eine Geforce 7800 GTX für nur 160 Euro – ein Schnäppchen, das ich mir nicht entgehen lassen will. Allerdings bin ich mir nicht sicher, ob mein Tagan-Netzteil (420 Watt) zu dieser Grafikkarte kompatibel ist, da es nur einen gewöhnlichen 4-Pin-Stromstecker für Grafikkarten besitzt. Weil die Geforce 7800 GTX aber über einen 6-Pin-Anschluss verfügt, bin ich nun ein wenig verunsichert, meine aber gelesen zu haben, dass man Grafikkarten mit 6-Pin-Anschluss auch mit dem alten Stromkabel betreiben kann.**

**PC POWERPLAY** Grundsätzlich ist das schon möglich. Allerdings brauchen Sie dafür einen Adapter (kostet rund zwei Euro), da die jeweiligen Anschlüsse mechanisch inkompatibel sind. Die Adapter liegen meist (aber nicht immer!) der jeweiligen Grafikkarte bei – wahrscheinlich auch der erwähnten 7800 GTX.




## NETZTEILE VON ATX

**THOMAS KESSELER Mir ist vor kurzem mein 300-Watt-Netzteil kaputt gegangen. Es roch stark nach geschmolzenem Plastik, daher gehe ich davon aus, dass es durchgebrannt ist. Nun möchte ich natürlich ein neues Netzteil kaufen, weiß jedoch nicht, welches das richtige für mich ist. Mein altes Netzteil ist von ATX. Näheres können Sie dem Bild im Anhang entnehmen. Ich brauche einfach nur ein Netzteil, das die gleichen Leistungen des alten erfüllt.**

**PC POWERPLAY** ATX ist kein Netzteilhersteller, sondern gibt den so genannten Formfaktor an. Ihrem Bild entnehmen wir, dass Sie bislang ein uraltes Noname-Netzteil hatten. Praktisch alle aktuellen Netzteile fallen immer noch unter die ATX-Spezifikation. Da gleichzeitig 350 Watt so ziemlich das Minimum sind, was derzeit angeboten wird, können Sie praktisch zu jedem verfügbaren Netzteil auf dem Markt greifen.




## VERBOGENE PINS SCHLIMM?

**SEBASTIAN PETERS Ich habe mir ein neues Mainboard gekauft (Sockel 775). Dummerweise habe ich beim Entfernen der Schutzhülle ein paar Pins vom Sockel verbogen. Kann man sie wieder richtig hinbiegen, und hat das einen Einfluss auf den Rest des Mainboards? Das Teil hat mir viel Geld gekostet.**

**PC POWERPLAY** In Zukunft besser aufpassen! Mit viel Geduld und einem feinen Werkzeug wie einer Pinzette oder einem kleinen Schraubenzieher ist es schon möglich, das wieder hinzubiegen. Allerdings neigen Pins dann sehr schnell zum Abbrechen. Solange es reine Massepins sind, ist der Betrieb des Prozessors eventuell trotzdem möglich, hier kommt es auf einen Versuch an. Wenn es nicht mehr klappt, ist der Einfluss auf das restliche Mainboard sehr einfach zu beschreiben: Es ist dann schlicht ein wirtschaftlicher Totalschaden und reif für die Mülltonne.




## EXTREME MAINBOARD-TEMPERATUREN

**DOMINIQUE BARTH Meine Hardware besteht aus einem Asus A8N-Sli Premium, einem Athlon 3500+ und einer Geforce 6600GT sowie 1 GB DDR-RAM. Wenn ich das Programm Speedfan starte, zeigt es mir eine Chipsatz-Temperatur von 125°C an, und das direkt nach dem Start! Ich habe den Chipsatz auch schon mal berührt, man kann sich die Finger daran verbrennen. Die Temperaturen meinen restlichen Systems sind normal: Prozessor (35-45°C), Gehäusetemperatur (25-30°C) und Grafikkarte 50°C. Ich habe im Internet auch ein Forum zu dem Problem gefunden, allerdings war dort nur beschrieben, dass die Heatpipe nicht richtig funktioniert, wenn man das Mainboard um 180° verdreht einbaut. Aber bei mir trifft dies nicht zu, ich hoffe auf Ihre Hilfe.**

**PC POWERPLAY** Auch wenn Sie es nicht so genau schreiben: Es hört sich so an, als würde Ihr PC dennoch stabil laufen, Sie also einem Problem nachjagen, das gar keines ist. Da 125° ungefähr das Doppelte bis Dreifache dessen sind, was ein Chipsatz so verträgt, gehen wir einfach mal von einem falsch ausgelesenen Wert aus.

Sollten Sie aber tatsächlich auch permanent Abstürze erleiden, so kann das tatsächlich an einem überhitzten Chipsatz liegen. In der Regel ist dann die allgemeine Gehäusedurchlüftung zu schlecht, das heißt, die von der Heatpipe abtransportierte Hitze staut sich, anstatt von einem kühlenden Luftstrom »abgeholt« zu werden. Dass der Chip zumindest so heiß wird, dass man sich die Finger daran verbrennen kann, ist aber ein ganz normales Phänomen.




## RUCKELN TROTZ 512 MB VIDEO-RAM

**OLIVER BOSSLET Ich habe einen PC mit einem AMD Athlon 64 X2 4200+, 1 GB RAM und einer Geforce 7300 GS mit 512 MB. Das sollte doch eigentlich reichen, trotzdem ruckeln bei mir fast alle Spiele. Den aktuellsten Grafikkartentreiber habe ich installiert.**

**PC POWERPLAY** Da helfen selbst der neueste Treiber und üppige 512 MB auf der Karte nichts mehr: Die Geforce 7300 GS ist einfach grundsätzlich zu langsam, deshalb ruckeln bei Ihnen fast alle Spiele. Mehr Video-RAM macht eine Karte übrigens nicht unbedingt schneller, gerade bei so einem langsamen Chip ist das eher als Marketing-»Gag« zu verstehen.

# HARDWARE UPDATE

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Auf cynamite.de: Aktuelle News aus der Hardware-Welt

## ASUS PG221, MW221C, LS201 | NEUE 22-ZOLL-MONITORE VON ASUS



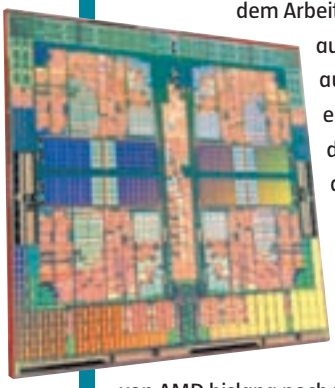
Auf der Computex-Messe in Fernost hat Asus drei neue Monitore vorgestellt, die mit niedrigen Reaktionszeiten speziell Spieler ansprechen sollen. Den Anfang macht der **PG221** mit einer Reaktionszeit von 2 Millisekunden, einem Kontrastverhältnis von 2.000:1 und einer maximalen Auflösung von 1.280 mal 1.050 Bildpunkten.

Der **LS201** ist zusätzlich mit einer besonderen Beschichtung ausgestattet, die optimalen Schutz vor Kratzern bieten soll – gut, wenn es beim Spielen mal nicht so läuft, und die Maus versehentlich das Display trifft. Dazu kommt eine Hintergrundbeleuchtung am Display-Rand, welche die Augen entspannen soll.

Den Abschluss macht der **MW221C**, der im derzeit angesagten 16:10-Format daherkommt. Neben dem Display sind Lautsprecher und ein Kopfhöreranschluss integriert. Infos zu Preisen und Terminen gibt es allerdings noch nicht.

**Hersteller: Asus**
**Termin: unbekannt**

## AMD PHENOM X2, X4, FX | ATHLON-NACHFOLGER STEHT IN DEN STARTLÖCHERN



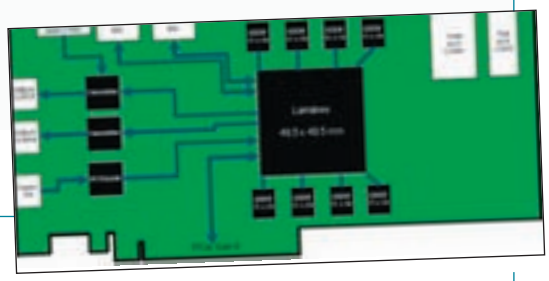
Der 1999 eingeführte **Athlon** steht kurz vor der wohlverdienten Rente. Nachdem Intel schon vor geraumer Zeit seine **Pentium**-Prozessoren mit der **Core**-Reihe aufs Altenteil geschickt hat, präsentiert AMD nun seine neue **Phenom**-CPU. Die bei Insidern unter dem Arbeitstitel Barcelona bekannten Chips sind bis auf die **X2**-Serie mit insgesamt vier Kernen ausgerüstet. Für leistungshungrige Highend-Freunde (worunter viele Spieler fallen dürften) interessant ist das Highend-Modell **Phenom FX**. Es unterstützt AMDs »Dual Socket Direct Connect«-Technologie (DSDC). Damit sind sogar zwei Quadcore-Prozessoren auf einem Motherboard nur noch eine Kostenfrage. Der Takt der **Phenom FX**-CPUs soll 2,8 GHz betragen, was von AMD bislang noch nicht bestätigt wurde.

Neben dem **FX** erscheinen zwei weitere Modelle mit der Bezeichnung **X2** und **X4**. Konkrete Preise und Termine sind bislang noch nicht bekannt. Lange kann es allerdings nicht mehr dauern, da AMD den Erscheinungszeitraum auf Mitte 2007 festgesetzt hat.

## INTEL LARRABEE
## INTEL MACHT ATI UND NVIDIA KONKURRENZ

Laut eines Artikels des taiwanesischen IT-Fachmagazins DigiTimes könnte Intel schon ab 2008 mit eigenen Grafikkarten auf den Markt kommen. Schon seit längerem gab es Gerüchte um den **Larrabee**-Chip, der seine Leistung vor allem über konsequente Multikern-Technik rausholen will. Es ist von einer Roh-Rechenleistung von bis zu einem Teraflop die Rede, was absolut konkurrenzfähig wäre. Zum Vergleich: Eine **Geforce 8800 GTX** schafft knapp 520 Gigaflops, also etwa die Hälfte.

Angeblich peilt Intel einen Preisbereich von bis zu 300 Dollar (ca. 250 Euro) an und würde damit in direkter Konkurrenz zur Oberklasse von Ati und Nvidia antreten. Zwar steht eine offizielle Bekanntgabe seitens Intel noch aus, mit der rechnen wir im vierten Quartal. Wenn alles glatt läuft, könnten laut Insidern von potenziellen Drittanbietern aber schon im zweiten Quartal 2008 tatsächlich die ersten Karten auf den Markt kommen.



## KURZ UND KNACKIG

### Windows XP nach wie vor Maß der Dinge

Microsoft hat mit Vista noch einen weiten Weg vor sich, Vorgänger Windows XP zu entthronen. Zumindest, wenn man die aktuelle Statistik unter Steam-Nutzern betrachtet, die Entwickler Valve (Half-Life 2) veröffentlicht hat. Demnach setzen von 380.000 Systemen ganze 93 Prozent nach wie vor auf XP. Vista kommt gerade mal auf schlappe 5 Prozent. Die komplette Statistik finden Sie auf steampowered.com.

### Ati R670 nur ein Märchen?

Zu dieser Ansicht gelangt Fuad »Fudo« Abazovic, Branchen-Kenner und Betreiber der oft sehr gut informierten Gerüchteküche Fudzilla.com. Fudo berichtet, die Gerüchte um den neuen Grafik-Chip seien absichtlich von AMD in die Welt gesetzt worden, um interne Informations-Lecks ausfindig zu machen. Sollte dies stimmen, sind Highend-Ati-Karten außerhalb der HD2000-Reihe derzeit reine Fiktion.

### Geforce 8 soll billiger werden

Falls Sie mit dem Kauf einer Geforce 8600 oder 8800 liebäugeln, sollten Sie sich noch etwas gedulden: Angeblich will Nvidia die Preise für entsprechende Karten zum Teil deutlich senken. So könnte eine Geforce 8800 Ultra statt 700 Euro nur noch 600 Euro kosten. Die Preissenkung soll auch Modelle vom Typ Geforce 8600 GTS und GT betreffen. Nvidia könnte so auf neue Modelle von Ati reagieren.

# Kampf um die Grafikspitze

Grafikkarten sind wie Athleten: Für manche zählen nur absolute Spitzenleistungen, für andere ist Dabeisein schon alles. Wir sagen Ihnen, wer **beim ewigen Duell Ati gegen Nvidia derzeit als Erster durchs Ziel läuft.**



Dass die Grafikkarte mit die wichtigste Einzelkomponente in einem Spiele-PC darstellt, ist den meisten Käufern wohl bewusst. Doch selbst von enthusiastischen Spielern kann man schlecht verlangen, dass sie sich im unübersichtlichen Grafikkartenmarkt permanent auf dem Laufenden halten. Dummerweise kann diese Unwissenheit viel Geld kosten.

Manche übertreiben es allerdings und denken, alleine mit einer **8800 GTS** oder gar **GTX** wird aus ihrer lahmen Kiste mit Billig-Mainboard, altem 2,4-GHz-Singlecore-Prozessor und maximal 1 GB RAM ein Überflieger, der auch noch **Crysis 2** mit jederzeit 60 fps packt.

Dem stehen oft Käufer gegenüber, die aus mangelndem Interesse sehr empfänglich für die Marketing-Maschinerien der Industrie sind. Besonders beliebt: schwächliche Grafikkarten mit besonders viel RAM auszustatten. Die knalligen »mit 512 MB Videospeicher!« machen sich im Prospekt wirklich toll und führen leider auch viel zu oft zum Erfolg. Das vermeintliche 59-Euro-Schnäppchen oder der ach so günstigtolle Komplett-PC erweisen sich hinterher oft genug als spieletechnische Rohrkrepierer.

## 2900 gegen 8800

Damit Sie von solchen Fehlgriffen verschont bleiben, wollen wir Ihnen einen Übersicht über die aktuellen Marktverhältnisse geben. Dabei dreht sich das meiste um die neuen DirectX-10-Generationen von Nvidia und Ati. Während Nvidias **Geforce 8800**-Reihe schon eine Zeitlang auf dem Markt ist und seitdem die Spitzenklasse fest im Griff hat, setzte Ati erst vor kurzem mit der **Radeon HD2900 XT** zum Gegenschlag an.

Wir vergleichen ausführlich die beiden Top-Reihen: Welche ist schneller? Welche macht die schöneren Bilder? Wo bekommen Sie insgesamt mehr für Ihr Geld? Neben der reinen Leistung interessierten uns auch zwei weitere Aspekte: zum einen die jeweilige Lautstärke. Schließlich leisteten sich sowohl Nvidia als auch Ati in dieser Beziehung mit röhrenden oder nicht regelbaren Lüftern immer wieder mal dicke Klöpse. Und zum anderen der Stromverbrauch der Karten. Leistung will schließlich auch bezahlt sein, in diesem Fall mit viel Geld für den zuständigen Energieversorger. Mit einem Messgerät haben wir dabei den Gesamtverbrauch des PC-Systems gemessen.

Doch Highend ist nicht alles. Selbst wenn das Geld keine Rolle spielt, können andere Faktoren wie Genrevorlieben oder der vorhandene Monitor eine teure Spitzenkarte überflüssig machen. Wir schauen uns deshalb auch im Mittelklasse- und Einstiegsbereich um. Schließlich kann auch eine Grafikkarte für nur 150 oder gar 100 Euro ihren Zweck genau so gut erfüllen.

Unser Testsystem bestand aus einem Intel Core 2 Duo E6400, den wir auf satte 3,2 GHz übertaktet haben. Damit schließen wir den Prozessor als limitierenden Faktor bei den Testergebnissen praktisch aus. Dazu kommen 2 GB DDR2/800-RAM von Crucial, dem Motherboard **Asus P5B-E Plus** und das extrem edle und teure Infinity-Netzteil von Enermax mit satten 720 Watt Spitzenleistung.

## Action auf dem Altenteil

Ein wenig problematisch stellt sich derzeit die Lage im Benchmark-Bereich dar. Schnelle, actiongeladene 3D-Shooter als die klassischen Testprogramme haben seit geraumer Zeit sowohl bei den Verkäufen als auch bei den Neuerscheinungen – was Quantität und Qualität angeht – einen rechten Durchhänger.

Gleichzeitig scheint es wieder aus der Mode gekommen zu sein, vernünftige Benchmark-Routinen serienmäßig einzubauen. Zwar lässt sich mit dem Tool **Fraps** so ziemlich alles messen. Das Prozedere ist mitunter aber extrem aufwändig und spuckt je nach Spiel dennoch nicht immer absolut gleichmäßig-zuverlässige Werte aus. Die verwendeten Programme mögen deshalb nur rudimentär den aktuellen Verkaufscharts entsprechen. Dennoch sind sie sehr aussagekräftig, was sowohl die absolute Leistung als auch die relative zum jeweiligen Konkurrenten von Ati und Nvidia angeht.

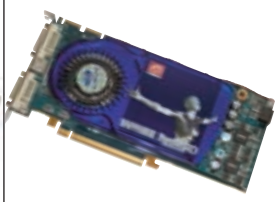
**Mikkl Galuschka**

## INHALT


| | |
|---|---|
| 3D-Zahlenpiele | Seite 129 |
| Radeon HD 2900 XT – der einsame Herausforderer | Seite 130 |
| Schöner Spielen | Seite 132 |
| Die Besten aller Klassen | Seite 134 |

# 3D-Zahlenspiele

Die **wichtigsten technischen Daten** der aktuellen Topmodelle von Ati und Nvidia im Überblick.

| | Geforce 8800 Ultra | Geforce 8800 GTX | Radeon HD2900 XT | Geforce 8800 GTS |
|---|---|---|---|---|
| |  |  |  |  |
| **Hersteller** | Nvidia | Nvidia | Ati/AMD | Nvidia |
| **Chip** | G80 | G80 | R600 | G80 |
| **Chiptakt** | 612 MHz | 575 MHz | 740 MHz | 500 MHz |
| **DX-Version** | 10 | 10 | 10 | 10 |
| **Pixel-Pipelines** | – | – | – | – |
| **Vertex-Shader** | – | – | – | – |
| **Shader-Einheiten** | 128 (unified) | 128 (unified) | 64 (unified) | 96 (unified) |
| **Shadertakt** | 1.512 MHz | 1.350 MHz | 740 MHz | 1.200 MHz |
| **Shader Model** | SM4 | SM4 | SM4 | SM4 |
| **Speicher** | 768 MB GDDR3 | 768 MB GDDR3 | 512 MB GDDR3 | 640 MB GDDR3 |
| **Speichertakt (DDR)** | 2.160 MHz | 1.800 MHz | 1.650 MHz | 1.600 MHz |
| **Speicher-Interface** | 384 Bit | 384 Bit | 512 Bit | 320 Bit |
| **Speicherbandbreite** | 101,25 GB/s | 84,4 GB/s | 102,5 GB/s | 62,5 GB/s |
| **ca.-Preis der Karten** | 650 Euro | 500 Euro | 350 Euro | 350 Euro |

| | Geforce 8800 GTS 320 | Geforce 7950 GX2 | Radeon X1950 XTX | Radeon X1950 XT |
|---|---|---|---|---|
| |  |  |  |  |
| **Hersteller** | Nvidia | Nvidia | Ati/AMD | Ati/AMD |
| **Chip** | G80 | G71 | R580+ | R580+ |
| **Chiptakt** | 500 MHz | 500 MHz | 650 MHz | 625 MHz |
| **DX-Version** | 10 | 9.0c | 9.0c | 9.0c |
| **Pixel-Pipelines** | – | 2x 24 | 16 | 16 |
| **Vertex-Shader** | – | 2x 8 | 8 | 8 |
| **Shader-Einheiten** | 96 (unified) | 48 | 48 | 48 |
| **Shadertakt** | 1.200 MHz | 500 MHz | 650 MHz | 650 MHz |
| **Shader Model** | SM4 | PS 3.0/VS 3.0 | PS 3.0/VS 3.0 | PS 3.0/VS 3.0 |
| **Speicher** | 320 MB GDDR3 | 2x 512 MB GDDR3 | 512 MB GDDR4 | 256/512 MB GDDR3 |
| **Speichertakt (DDR)** | 1.600 MHz | 1.200 MHz | 2.000 MHz | 1.800 MHz |
| **Speicher-Interface** | 320 Bit | 256 Bit | 256 Bit | 256 Bit |
| **Speicherbandbreite** | 62,5 GB/s | 2x 37,5 GB/s | 62,5 GB/s | 55,0 GB/s |
| **ca.-Preis der Karten** | 275 Euro | kaum noch verfügbar | 320 Euro | 200 Euro |

# Ati Radeon HD 2900 XT – der einsame Herausforderer

Atis neues Grafikkarten-Topmodell muss sich im Test einer ganzen Horde vom Geforce-8800-Karten stellen. **Hat die HD 2900 XT der nominellen Übermacht etwas entgegen zu setzen?**



Sie können einem fast leid tun bei Ati. Inzwischen wird es fast zur unschönen Tradition, dass die Kanadier bei der Vorstellung ihres neuen Highend-Modells der Nvidia-Konkurrenz gnadenlos hinterher hinken. Im Falle des aktuellen Schlachtschiffs **HD 2900 XT** mit der **R600**-GPU fiel die Verspätung besonders heftig aus: Ursprünglich hätte Atis erstes DX10-Modell noch 2006 erscheinen sollen!

## Treiber-Pannen

Und dennoch schaffte es Ati nicht, zum Launch am 14. Mai dieses Jahres passende Treiber fertig zu haben. Spieler mussten sich mit Krückenlösungen behelfen, erst seit dem Catalyst 7.5 von Ende Mai funktioniert das Zusammenspiel von Treiber und Hardware so, wie es sollte. Zum Test haben wir ein Sample von Club 3D bekommen. Deren **HD 2900 XT** mit der internen Produktbezeichnung CGAX-XT292 ähnelt den meisten Konkurrenten bis auf die letzte Schraube, verwenden doch alle dasselbe Referenzdesign. Die wichtigsten Basisdaten lauten 512 MB GDDR3-Speicher, DX10/SM4-Architektur mit 64 Unified Shadern und Taktraten von krummen 742 (Chip) bzw. 1.656 MHz (RAM). In weiten Teilen basiert der **R600** auf dem Xenos C1-Chip, den Ati für die Xbox 360 entwickelte. Mehr zur Technik, den neuen Features und den damit verbundenen Möglichkeiten finden Sie im folgenden, gesonderten Artikel sowie in der ausführlichen Tabelle mit den technischen Daten am Anfang dieses Schwerpunktes.



Gegen Nvidias Platzhirschen **Geforce 8800 GTX** und **GTS** musste sich die Ati im Test behaupten.

## Soundkarte erwünscht

Die Karte selbst ist ein echter Brocken, sauschwer und blockiert einen zusätzlichen Slot. Sie erinnert optisch ein wenig an den Vorgänger **X1950 XTX**. Gleich zwei PCIe-Stromanschlüsse – darunter auch ein moderner 8-poliger – an der Karte lassen bereits vermuten, dass sie mit der zugeführten Energie nicht eben sparsam umgeht. Doch dazu später mehr. An der Rückseite ist sie mit zwei Dual-Link-fähigen DVI-Ausgängen und einer ViVo-Buchse im klassenüblichen Rahmen bestückt.

Eher ungewöhnlich dagegen der bei der Club 3D (wie auch den anderen **HD 2900 XT**-Karten) beigelegte DVI-HDMI-Adapter. Damit lässt sich neben dem Digitalbild sogar 5.1-Sound auf das angeschlossene Gerät übertragen – etwa auf einen Fernseher oder Verstärker. Die Karte empfängt über den PCIe-Bus die Daten eines Onboard-Chip oder der Soundkarte und leitet ihn zur **R600**-GPU weiter. Dort wird er HDMI-tauglich encodiert und ausgegeben. Das führte vorab vielerorts zu der fälschlichen Annahme, die **HD 2900 XT** hätte eine Art Soundkarte integriert. Sie kann jedoch mitnichten entsprechende Hardware ersetzen.

## Teurer Billigheimer

Mit seiner aggressiven Preispolitik hat Ati der **HD 2900 XT** schon vorab ein wenig Last von den Schultern genommen. Denn obwohl sie das aktuelle Spitzenmodell ist, passt sie mit rund 350 Euro eher zur **8800 GTS** als zu der deutlich teureren **GTX**. Im Leistungstest zeigte sich dann die Richtigkeit dieser Maßnahme. Die Karte ist sehr schnell und liegt je nach Spiel deutlich bis sehr deutlich vor einer **GTS** – gegenüber einer **GTX** allerdings auch genauso deutlich zurück.

Mit den aktivierten Qualitätsverbesserern Antialiasing und anisotropische Filterung verschiebt sich das Bild ein wenig zu Ungunsten der **2900 XT**. Sie fällt dann teilweise hinter die **8800 GTS** zurück und muss sich mitunter sogar mit einer 100 Euro billigeren 320er-GTS um die Plätze balgen. Allerdings erscheinen die Treiber (wir benutzten den Catalyst 7.5) auch einige Wochen nach Release noch nicht hundertprozentig ausgereift zu sein. Hier lassen sich eventuell noch spürbare Verbesserungen erzielen.

Besser wird es auch durch extensives Übertakten: Die GPU unseres Serienexemplars konnten wir stabil deutlich über 800 MHz bringen, den 1 ns schnellen GDDR3-Speicher auf über 2.000 statt der normalen 1.650 MHz. Damit war eine in etwa zehnprozentige fps-Steigerung drin. Das Übertakten der RAMs trug dazu aber nur minimal bei. Offensichtlich ist die Bandbreite schon im Serientrimm mehr als ausreichend dimensioniert.



Über den HDMI-Adapter kann die 2900er nicht nur Bilder, sondern auch **Sound** ausgeben.



Die 2900er braucht gleich zwei **Stromanschlüsse**, einen davon am besten im neuen 8-poligen Format.



Nur mit angeschlossenem 8-poligen **Stromstecker** lässt sich die Karte per Catalyst übertakten.

Zur Performance unter DX10/Vista lässt sich noch kein abschließendes Urteil fällen. Hier gibt es nach wie vor keine vernünftige Auswahl an aussagekräftigen Testprogrammen. Damit bleibt die selbstsichere Behauptung Atis, unter DX10 gegenüber Nvidia aufzuholen, erst mal ungeprüft im Raum stehen.

## Der Stromdieb

In einem dezent anderen Licht erscheinen die insgesamt guten Leistungswerte, wenn man Aspekte wie Lautstärke oder Stromverbrauch dazu addiert. Schon im normalen Windows-Betrieb (»Idle«) ist die HD 2900 XT gut mit dabei. Bei ordentlicher 3D-Belastung zieht sie fast 350 Watt aus der Steckdose – mehr als eine 8800 GTX Ultra. Das freut den Energieversorger, belastet aber über Gebühr den Geldbeutel. Gerade in diesen sensiblen Zeiten ist das ein echter Tiefschlag seitens Ati, wofür es einen gewaltigen Rüffel von uns setzt.

Da hohe Leistungsaufnahme auch hohe Verlustwärmeabgabe bedeutet, ist die Kühlkonstruktion der **HD 2900 XT** entsprechend aufwändig ausgefallen. Ein massiver Kupferkühlkörper transportiert im Verbund mit Heatpipes die Hitze weg von der GPU. Der Lüfter saugt Frischluft an und fächelt sie über die Lamellen. Über Schlitze im Slotblech gelangt die Abwärme schließlich ins Freie. Die gemessenen 87 Grad GPU-Temperatur sind trotzdem hoch, wenn auch noch nicht im kritischen Bereich.

Der Lüfter arbeitet im 2D-Desktop-Betrieb angenehm leise – je nach den anderen Lärmquellen sogar quasi lautlos. Im anstrengenden 3D-Betrieb sieht es dann schon wieder ganz anders aus: Der derzeit beliebte Radiallüfter dreht dann ordentlich hoch und sorgt für eine ziemliche Geräuschkulisse. Bei gemessenen 55 Dezibel hatten wir zwar schon größere Radaubrüder im Test, doch die 6800er bleiben auch im 3D-Modus angenehm leise – ein klarer Punktsieg für Nvidia. Zudem ist bei Ati der Übergang zwischen leise und laut etwas unglücklich gewählt. Es kam nervigerweise (bei allerdings recht hohen Zimmertemperaturen) auch ohne 3D-Belastung hin und wieder vor, dass der Lüfter hochdrehte, um den Chip zu kühlen.

## Der Ultra-Rivale

Noch ein paar Worte zu Nvidias **Geforce 8800**-Reihe, besonders dem jüngsten Zuwachs. Sicher mag eine Ultra übertrieben wirken. Für schlappe 150 Euro wurden lediglich die Taktraten ein wenig hochgesetzt und das Kühlsystem gewechselt. Doch die Karte ist wohl eher als Nvidias genüssliche Reaktion auf Atis verzweifelte Versuche zu sehen, im DX10-Bereich endlich was auf die Beine zu stellen. Da kontert man mal eben mit einem neuen Topmodell und baut die 8800er zu einem kompletten Quartett aus. Das vom super Preis-Leistungs-Verhältnis bis hin zu absoluten Performance-Rekorden zudem alles bietet. Auch wenn die **Radeon HD2900 XT** nicht wirklich schlecht ist: Die Spitzenklasse hat Konkurrent Nvidia nach wie vor sicher im Griff.

**Mikkl Galuschka**

## BENCHMARKS

Die folgenden Messwerte ermittelten wir auf einem Rechner mit einem Core 2 Duo E6400 (auf 3,2 GHz übertaktet) und 2 GB DDR2/800-RAM.

| | Radeon HD 2900 XT | Geforce 8800 GTX | Geforce 8800 GTS |
|---|---|---|---|
| **3DMark 06 (in 3DMarks)** | | | |
| 1.280x1.024 | 10.931 | 11.298 | 9.276 |
| 1.600x1.200, 4AA/16AF | 5.541 | 6.442 | 5.063 |
| | | | |
| **Company of Heroes (in fps)** | | | |
| 1.280x1.024, HDRR | 124,3 | 140,7 | 99,7 |
| 1.600x1.200, 4AA/16AF | 38,4 | 46,9 | 32,5 |
| | | | |
| **Trackmania United (in fps)** | | | |
| 1.280x1.024 | 109 | 117 | 101 |
| 1.600x1.200, HDRR/4AA/16AF | 31,8 | 41,5 | 33,4 |
| | | | |
| **Lost Planet (in fps)** | | | |
| 1.024x768, HDRR | 62/57 | 68/62 | 57/54 |
| 1.600x1.200, HDRR/4AA/16AF | 23/29 | 32/37 | 25/30 |

## RADEON HD 2900 XT

| | |
|---|---|
| Hersteller | Club 3D |
| ca. Preis | 360 Euro |
| Webseite | www.club3d.nl |
| Hersteller-Hotline | keine |

**EINZELWERTUNGEN**

| | | |
|---|---|---|
| Leistung | (50%) | 85 |
| Bildqualität | (25%) | 85 |
| Technik | (15%) | 81 |
| Ausstattung | (10%) | 77 |
| Preis/Leistung | | befriedigend |

Bestenliste **Platz 3** (von 29 getesteten PCIe-Karten über 250 Euro)

**FAZIT**

»Die reine 3D-Spieleleistung der HD 2900 XT ist gut, doch bei Stromverbrauch und Lautstärke hat Ati die Hausaufgaben nicht gemacht.«

**84**

# Schöner Spielen

Neben einer gewaltigen 3D-Leistung sollen moderne Grafikkarten auch **viel fürs Auge bieten und wunderhübsche Bilder** auf den Monitor zaubern.

Nachdem die Leistungsmessungen für die **Radeon HD 2900 XT** ein annehmbares, aber nicht wirklich überragendes Ergebnis brachten, wollen wir uns jetzt der Qualitätsseite widmen. Schließlich ist das ein fast genauso wichtiger Aspekt, vielen Spielern ist eine auch nur minimal bessere Bildqualität gar wichtiger als das ein oder andere Frame mehr.

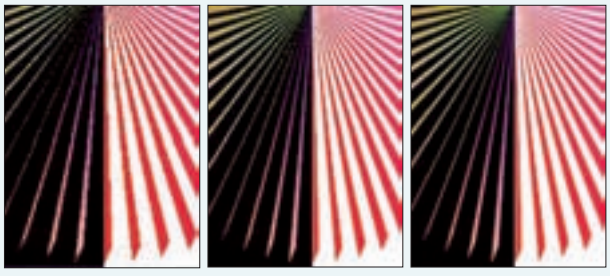
## Technik von heute für Spiele von morgen

Zumindest auf dem Papier wichtigster Unterschied zu den Vorgängern ist natürlich die volle DX10-Unterstützung. Der **R600** ist h≤undertpro DirectX10-konform und somit Shader-4.0-tauglich. Manche Dinge wie eine Tesselation-Engine schießen sogar übers Ziel hinaus, da sie vermutlich erst in DX10.1 oder gar DX11 auftauchen. Mit Tesselation lässt sich ein Polygon ohne großen Performanceverlust in viele kleine Polygone »aufbrechen«, wodurch etwa zusammen mit Displacement Mapping aus einer groben Grundform ein schon sehr detailliertes Modell wird, ohne die Hardware arg zu beanspruchen. Dass große Dinge von DX10 erwartet werden, mag auch mit dem zwangsweisen Umstieg auf ein neues Betriebssystem zusammen hängen – sowas macht man ja schließlich nicht alle Tage. Tatsächlich aber fehlt DX10 durchaus das absolute »Killer-Feature«, mit dem jedes x-beliebige Spiel auf einmal viel besser aussieht.

Es ist eher ein Rundumpaket aus mehr Freiheiten für die Programmierer, deutlich erweiterten Möglichkeiten, effizienterer Nutzung der vorhandenen Hardware und sicher auch der ein oder anderen optischen Spielerei. Kurzum sollen Spieleentwickler auf das gewaltige Potenzial, das in modernen Grafikkarten steckt, mit DX10 viel strukturierter und einfacher zugreifen können. Das wird zum Beispiel auch bedeuten, dass viele Features, die rein technisch auch schon mit DX9 machbar wären, erst in DX10-Titeln regelmäßig anzutreffen sein werden. Ein gutes Beispiel ist auch das DX10-gepatchte **Company of Heroes**, das mit vielen kleinen Optimierungen wie feiner aufgelösten Softshadows, exakterer Beleuchtung, besseren Partikeleffekten und schönerer Vegetation punktet.



Company of Heroes: Die vielen kleinen **Grafikaufwertungen** durch den DX10-Patch ergeben in der Gesamtheit eine sichtbar schönere Optik.



Mit diesem Testtool sieht man die Qualitätsunterschiede verschiedener Antialiasing-Stufen sehr schön. Links ganz ohne Antialiasing, in der Mitte 4-faches Multisampling-AA, rechts Atis neues 16-fach CFAA. Das Testobjekt ist übrigens keine Pixelgrafik, sondern ein 3D-Objekt.

## Die Wogen geglättet

Unabhängig von DX10-Tauglichkeit und irgendwelchen Shadermodels erlaubt auch die neue Architektur zusätzliche Features für eine verbesserte Bildqualität. Zunächst mal wurde das bei der X1x00-Serie auf maximal 6-fach begrenzte Multisampling-AA (MSAA) auf 8-faches Multisampling-AA aufgestockt. Und dann wäre da noch CFAA zu nennen. Das steht für Custom Filter Antialiasing und soll die Effizienz der Kantenglättung (Antialiasing, AA) verbessern, indem Filter zusätzliche Pixelsamples in die Berechnung mit einbeziehen. Das machen sie aber, indem sie (im Gegensatz zu herkömmlichen MSAA) auch Samples, also Farbwerte, benachbarter Pixel mit in die Rechnung einbeziehen. Diese Art der Kantenglättung funktioniert astrein und sorgt für sehr gute Ergebnisse. Allerdings führt das innerhalb einer Textur prinzipbedingt zu einem minimal verwaschenen Bild (»Blurren«). Mit dem Pixelmatsch von Quincunx-AA, mit dem sich Nvidia vor ein paar Jahren an einem ähnlichen Prinzip auf deutlich

niedrigerem Niveau versuchte, hat das allerdings nichts zu tun. Eine weitere Funktion namens »Edge Detection« soll das Blurren verhindern, indem es nur Pixel filtern lässt, die tatsächlich auf Polygonkanten sitzen. Zumindest im Catalyst 7.5 war sie aber noch nicht integriert und muss extra von www.ati.de heruntergeladen werden.

Ganz allgemein gibt es an Atis sehr guten AA-Leistungen wenig zu mäkeln. Das war aber schon zu den **X1x00**-Zeiten so, auch wenn 6-fach AA auf dem Papier nicht besonders beeindruckend klingt. So schöne Bilder der **R600** auch zaubert: Wie im Leistungstest bereits gezeigt, fällt er mit AA/AF gegenüber der Nvidia-Konkurrenz doch arg stark in seiner Leistung ab.

## Immer noch Zweiter



Mit den **Feedbackbildern** kommen die Veränderungen beim Catalyst viel anschaulicher rüber.

Etwas machen musste Ati auch bei der anisotropischen Filterung (AF). Nvidia war schließlich von der 7er- auf die 8er-Reihe ein richtiger kleiner Sprung gelungen. Wo **7x00er**-Geforces bei AF-Einsatz mitunter arg zum Flimmern neigten, bleibt das Bild bei den **8x00ern** schön ruhig. Um es kurz zu machen: Gegenüber dem Vorgänger (**R580**) kann sich der **R600** etwas besser in Szene setzen. Gerade bei maximalen Qualitätseinstellungen ist Nvidias 8er-Reihe aber der absolute AF-König. Brillant gefilterte Texturen ohne einen Hauch von Flimmern – da kommt der prinzipiell ordentlich arbeitende **R600** nicht ganz mit.

## Kinoerlebnis am PC

Bildqualität und technische Finesse beschränkt sich allerdings längst nicht mehr nur auf 3D-Programme. Die Hersteller tragen mit ihren Grafikkarten verstärkt dem langsam in Fahrt kommenden Trend des Wohnzimmer-PCs Rechnung. Er soll also nicht nur als Spielekiste und Arbeitsmaschine dienen, sondern auch als eine Art Multimediazentrale fungieren, über die man jede Art von elektronischer Unterhaltung steuern kann. Bei Ati geht das inzwischen schon beim Namen los: Statt des »X« bekommen die Karten nun ein »HD«-Vorabkürzel, was wohl für High Definition stehen soll.

Für diese Zwecke hat Ati einen leistungsfähigen Hardwarebeschleunigunger beim Decodieren aller üblichen HD-Formate wie H.264, MPEG-2 oder VC-1 in den **R600** integriert. Er nennt sich kurz und knackig UVD, was für Unified Video Decoder steht.

Gut, Ati hatte zumindest vor, UVD in den **R600** zu integrieren. Tatsächlich sind die entsprechenden Routinen anscheinend nicht funktionsfähig – viele gehen davon aus, dass die entsprechende Hardware tatsächlich zwar irgendwie vorhanden, aber schlicht kaputt ist und sich somit durch simple Treiberupdates auch nicht mehr einfach reaktivieren lässt. Die CPU-Auslastung fällt beim Abspielen von hochauflösendem Material dementsprechend hoch aus, das **HD** im Namen trägt die **2900er** somit bislang eigentlich zu Unrecht.

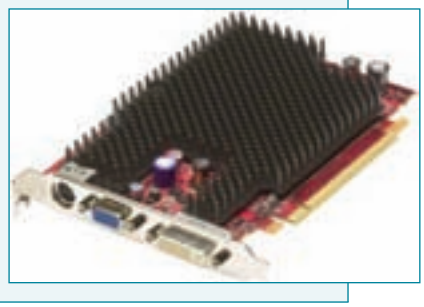
**Mikkl Galuschka**

## KLEINE GESCHWISTER

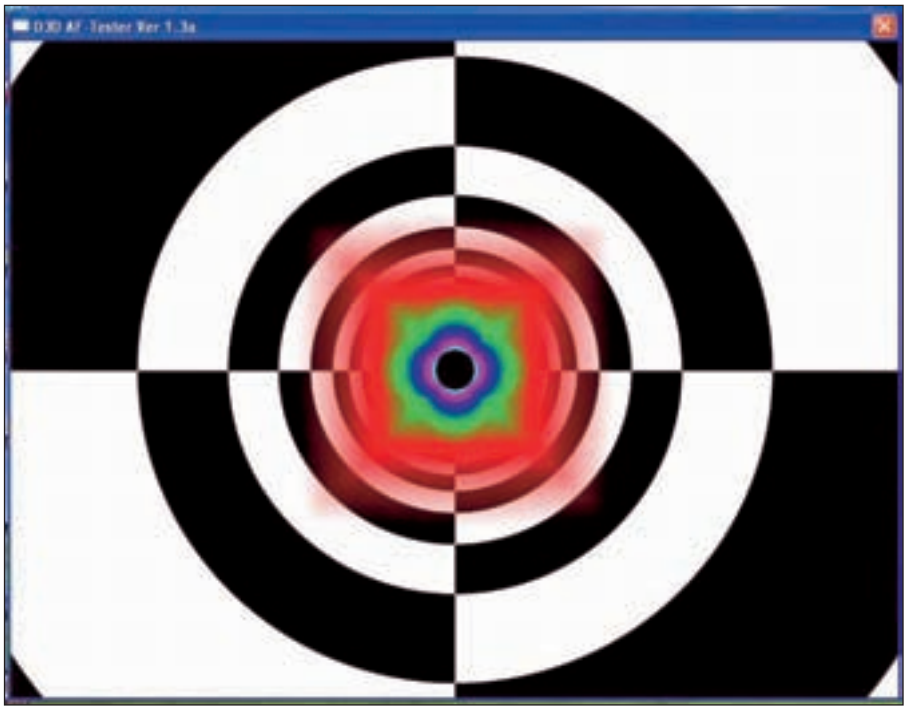
Auch die kleineren 2x00-Reihen haben Verspätung: Sie sollten ursprünglich zusammen mit der HD 2900 XT gelauncht werden, verschoben sich dann aber um ein paar Wochen nach hinten. Ati fährt wiederum dreigleisig: Zur 2900er-Reihe gesellt sich das Mittelklasse-Modell HD 2600 (RV630), das mit Nvidias Geforce 8600 konkurriert. Als Gegenüber der Geforce 8400/8500 kommt im Einstiegsbereich die HD 2400 zum Zug.



Beide kleineren Reihen beruhen grundsätzlich auf der gleichen vollwertigen DX10/SM4.0-Architektur mit Unified Shadern, sind aber in diversen Bereichen mehr oder weniger stark abgespeckt. So arbeiten auf der 2600er nur noch 24 statt 64 Unified Shader, auf der 2400er sind es gar nur noch deren acht. Die Taktraten sind aber jeweils recht hoch – bei der 2600er mit 800/2.200 MHz (Chip/Speicher) sogar höher als bei der 2900er.



Auch wenn Atis Mittelklasse-Karten voraussichtlich keine 3D-Bäume ausreißen werden: Zumindest sind sie auch entsprechend weniger leistungshungrig. Der Unterschied ist geradezu eklatant: Statt der für die HD 2900 XT angegebenen 215 Watt sollen sie nur 45 Watt (HD 2600 XT) bzw. sogar weniger als 25 Watt (HD 2400) konsumieren. Für Sparfüchse also genau das richtige.



Ordentliches AF beim HD 2900 XT: Die farbigen **Scheiben** sollen rund und ohne ausgefranste Zacken sein.

# Die Besten aller Klassen

Darf es vielleicht auch etwas weniger sein? Bitteschön: Hier haben wir für Sie die **derzeit besten Grafikkarten in vier Preisgruppen zwischen 69 und 249 Euro** aufgelistet.

Auf den vergangenen Seiten haben wir uns ausgiebig der aktuellen Spitzenklasse von Ati und Nvidia gewidmet. Doch so faszinierend und verflucht schnell diese High-Tech-Karten auch sein mögen: Nicht jeder ist gewillt, mehr als 250 Euro für perfekte Spielegrafik auszugeben. Die weitaus größeren Stück- und Umsatzzahlen werden im Preisbereich darunter gemacht. Wir haben ihn in 50-Euro-Spannen gestaffelte Kategorien aufgeteilt, erläutern kurz die Marktlage und empfehlen Ihnen die derzeit jeweils attraktivsten Modelle.

## 200 bis 249 Euro: die große Leere



**Radeon X1950 XT**: Preis/Leistung geht okay, die kleine 8800 GTS ist aber die bessere Alternative.

Diese noch zur Oberklasse gehörende Preisregion gehört eigentlich traditionell zu den beliebtesten. Derzeit herrscht aber ziemlich tote Hose: Es tummeln sich in erster Linie lediglich die **Radeon X1950 XT**, Luxusversionen der **Geforce 8600 GTS** und das ein oder andere Sonderangebot auslaufender Ex-Topmodelle darin.

Und das hat durchaus so seine Gründe; denn direkt darüber gibt es die fantastische **8800 GTS 320**, und darunter mit der **X1950 Pro** eine erste Oberklassen-Karte zum günstigen Mittelklasse-Preis.

## 150 bis 199 Euro: der 3D-PROfi




Das Angebot an Radeon X1950 Pros ist riesig: hier eine komplett **passiv** gekühlte Version von Club 3D.

Auch wenn Ati in den letzten zwei, drei Jahren öfters derbe Schlappen gegen Erzfeind Nvidia hinnehmen musste: Ati schafft es gerade in der oberen Mittelklasse immer wieder, echte Klassiker zu erschaffen. Die unvergessliche **Radeon 9800 Pro** etwa oder auch die **X800 GTO**. Seit gut einem halben Jahr arbeitet nun die **X1950 Pro** ebenfalls an diesem Status. Sie ist für praktisch alle aktuellen und auch die meisten zukünftigen Spiele noch ausreichend schnell und sinkt seit dem Erscheinen ständig im Preis. Inzwischen sind 256-MB-Exemplare für gut 130 Euro zu haben. Im Schnitt liegt die **X1950 Pro** aber bei rund 150 Euro.

Gleich zwei Nvidia-Angriffe konnte sie in ihrem noch jungen Leben inzwischen abwehren. Die **7950 GT** ist zwar etwas schneller, war aber immer um rund 60 bis 80 Euro teurer. Eine Differenz, den der Leistungsunterschied allerdings nicht rechtfertigt. Inzwischen befindet sich die Karte im Auslauf; lediglich die noch gut erhältlichen **XFX**-Modelle kosten inzwischen auch deutlich unter 200 Euro.

Die zweite Attacke ist noch ganz frisch: Auch Nvidias aktuelle Mittelklasse-Karte **8600 GTS** kommt an der **X1950 Pro** nicht vorbei. Sie ist ein gutes Stück langsamer (etwa 10 Prozent) und dabei im Schnitt aber 30 Prozent teurer: Da kann auch dank voller DX10-Kompatibilität eine gewisse Zukunftssicherheit nicht mehr viel retten – bisher entpuppt sich die **8600 GTS** als eine leise Enttäuschung.

## 100 bis 149 Euro: ein bunter Strauß



Die bewährte **Geforce 7600 GT** kommt langsam in die Jahre und wird von der 8600 GT ersetzt.

Unterhalb der **X1950 Pro** wird es mit den Empfehlungen schwierig. Das liegt aber weniger daran, dass das Niveau so bescheiden wäre. Vielmehr ist das Angebot hier üppig wie in kaum einer anderen Kategorie. Unter anderem betritt mit Nvidias **8600 GT** ein frischer Kandidat die Arena, Atis DX10-Mittelklasse **HD2400/2600** steht demnächst ebenfalls an.

Gleichzeitig ist das Angebot bei recht ähnlichen Leistungen preislich stark zerfasert, und die Leistungsunterschiede sind nicht so gewaltig wie in den gehobeneren Preisklassen. Und schließlich sollten Sie gerade hier den Kauf Ihrem Anforderungsprofil anpassen. So gibt es zum Beispiel aktuelle, grafisch exzellente Titel, die eher an die mögliche Bildqualität denn an die Rohleistung der Grafikkarte Ansprüche stellen. Spielen Sie andersrum vornehmlich fordernde 3D-Shooter, ist das reine fps-Potenzial vielleicht einen Tick wichtiger als die allermodernste Technik. Deshalb wollen wir in der Preisklasse bis 125 Euro keinen einzelnen Tipp herauspicken, sondern alle empfehlenswerten Karten kurz erwähnen. Weicht ein von Ihnen entdecktes Angebot deutlich von unserem Preisrahmen nach unten hin ab, darf es getrost als Schnäppchen angesehen werden.

Auf Seiten von Ati wäre da die noch recht neue **Radeon X1650 XT** zu nennen. Sie ist einen Zacken schneller als Nvidias etwas in die Jahre gekommener Dauerbrenner **Geforce 7600 GT**, kostet mit ca. 120 Euro aber auch ein bisschen

mehr. Größter Nachteil: Die wenigsten Hersteller haben sie überhaupt im Angebot. Ebenfalls bei 120 Euro liegt der erwähnte Neuling **Geforce 8600 GT**. Der preisliche Abstand zur **GTS** ist damit größer als der leistungsmäßige. Die **Radeon X1950 GT** schließt diese Klasse nach oben hin ab. Für rund 135 Euro kommt sie einer **Pro** halbwegs nahe, wird aber nur von Sapphire und Xpertvision angeboten.

## Bis 99 Euro: hart an der Schmerzgrenze

Wenn es noch nicht mal 100 Euro für eine Grafikkarte sein dürfen, fällt die Auswahl gleichzeitig leicht und schwer. Schwer deshalb, weil es bei diesem Preislimit hart an die Grenze dessen geht, was wir grundsätzlich noch als spieltauglich empfehlen können. Und leicht deshalb, weil besonders drei Modelle dieses Kriterium eindeutig noch am besten erfüllen. Da wäre die **Radeon X1650 Pro**, die sich knapp unter der 100-Euro-Marke einpendelt. Einen Tacken langsamer, aber auch noch mal rund fünf bis zehn Euro billiger sind die Modelle **Geforce 7600 GS** und **Geforce 8500 GT.**

Grundsätzlich gilt hier: Bei aktuellen, halbwegs anspruchsvollen Spielen sind diese Karten jenseits von 1.024x768 Pixeln aber schnell überfordert. Von noch billigeren Karten wie etwa einer **X1300** oder **Geforce 7300** raten wir denn auch dringend ab.

## AGP-Karten: alte Systeme aufgefrischt

Grafikkarten für den AGP-Steckplatz sind wie so mache Tierart: Eigentlich sollten sie längst ausgestorben sein, da sie einfach nicht mehr in die heutige Zeit passen. Schließlich werden nun schon seit fast drei Jahren neue Mainboards und Komplettsysteme überwiegend mit PCIe-Slot verkauft. Und trotzdem halten sich die AGP-Karten erstaunlich zäh, sodass die Hersteller auch immer wieder neue Karten nachschoben. Die Auswahl ist durchaus noch beachtlich, auch wenn die ganz schnellen Karten mit DX10-Support dann doch dem PCIe vorbehalten bleiben. Die zwei schnellsten erhältlichen AGP-Karten sind zudem echte Einzelkämpfer: Die **Radeon X1950 XT** gibt es für rund 200 Euro ausschließlich von Gecube. Knapp dahinter liegt die etwas teurere **Geforce 7950 GT**, die wiederum nur von XFX gebaut wird. Erneut ein Stückchen dahinter reiht sich die **X1950 Pro** ein. Sie ist wie auch für den PCIe-Slot ein absoluter Bestseller und daher bei fast jedem wichtigen Hersteller im Angebot zu finden. Die AGP-Oberklasse runden die **7900 GS** (von Gainward und XFX) sowie die **Radeon X1950 GT** (von Sapphire und Xpertvision) ab. Im Massenmarkt unter 150 Euro entspricht die Angebotsfülle noch in etwa dem der PCIe-Karten. Allerdings sind alle AGP-Pendants von der teuersten bis zur billigsten Karte rund 10 Prozent teurer. Neben dem fehlenden DirectX10-Support ein weiterer Nachteil.

**Mikkl Galuschka**



Die derzeit schnellste AGP-Karte ist eine **Radeon X1950 XT** und wird allein von Gecube angeboten.




**Geforce 8500 GT** für rund 80 Euro: Noch nie war Nvidias kleine Mittelklassekarte vom Start weg so günstig.

## RESTPOSTEN UND AUSLAUFMODELLE

Bei den Grafikkarten sind die Produktzyklen rasanter, als es die Anforderungen der Software eigentlich verlangen würden. Um sich nicht selbst das Geschäft zu versauen, nehmen die Chiphersteller bei einem Modellwechsel die älteren Generationen deshalb meist radikal vom Markt.



Dennoch finden sich immer wieder Hersteller von Grafikkarten oder Händler, die größere Restposten eigentlich längst verschwundener Modelle auf den Markt werfen. So finden sich etwa bei Alternate derzeit eine Geforce 6800 XT, 6800 GS und Radeon X800 GTO für rund 70 bis 80 Euro im Angebot. Sie sind den gleich teuren aktuellen Einstiegsmodellen wie der Geforce 7300 GT oder Radeon X1550 bei der Spieleleistung haushoch überlegen und somit ein echtes Low-Budget-Schnäppchen.

Für 69 Euro ein Schnäppchen: **Geforce 6800 XT**

# EINBAU-RATGEBER TEIL 13

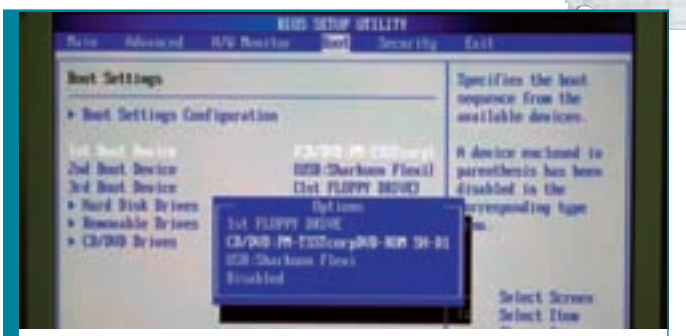
**Nach der Hardware folgt die Software:**
Wir erklären die grundlegenden Schritte einer Windows-Installation.




Ohne Betriebssystem nützen die besten Komponenten nichts. Deshalb ist dessen Einrichtung nach dem Zusammenbau ein unumgängliches Muss. Die mitunter vorhandene Panik vor einer Windows-Installation ist unbegründet: Das Aufspielen von XP und Vista ist kinderleicht. Haben Sie nach der Lektüre unseres Einbau-Ratgebers noch Fragen? Schreiben Sie uns eine E-Mail: hardware@pcpowerplay.de.

**Mikkl Galuschka**

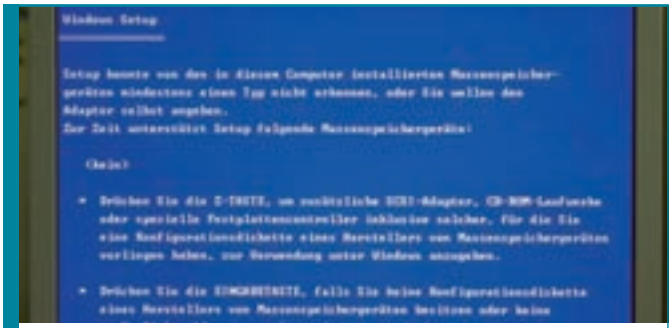
**Aufwand: 30 bis 60 Minuten**
**Benötigtes Werkzeug: Windows-CD/DVD**



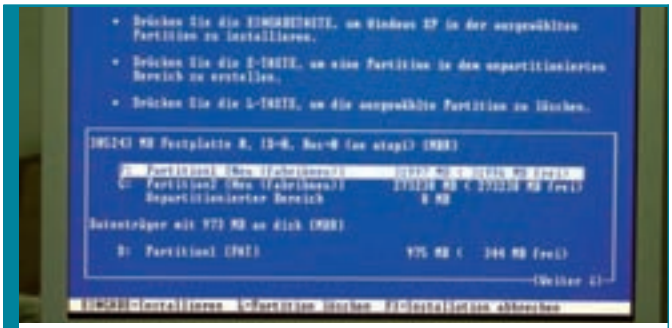

**1** **XP-Installation** Damit der Installationsvorgang starten kann, müssen Sie Ihr CD/DVD-Laufwerk als primäres Bootlaufwerk festlegen bzw. vor die Festplatte setzen. Gehen Sie dazu ins Bios und suchen Sie nach einer Option namens »Boot Sequence« oder »Boot Device Priority«. Zu finden ist sie bei aktuellen Asus-Boards im »Boot«-Menü, bei vielen anderen Marken unter »Advanced Bios Options«. Setzen Sie je nach Art der Option entweder Ihr CD/DVD-Laufwerk an die erste Stelle oder markieren Sie den Punkt »CDROM« (siehe Bild).



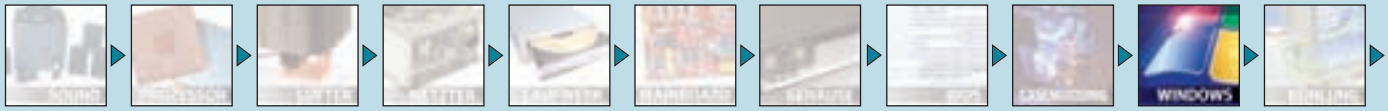

**2** Legen Sie nun die XP-Disk in das Laufwerk. Bei einem Neustart greift der PC nun zuerst darauf zu und erkennt die bootfähige Windows-CD. Bei einem bereits auf der Festplatte vorhanden Betriebssystem erscheint eventuell die Meldung, dass Sie zuerst eine beliebige Taste drücken müssen, damit der Rechner sich tatsächlich zuerst dem CD/DVD-Laufwerk widmet und nicht doch das Betriebssystem von der Festplatte bootet. Es erscheint nun das Setup-Programm von XP, unten am Bildschirmrand zeigt es an, welche Treiber es gerade lädt.

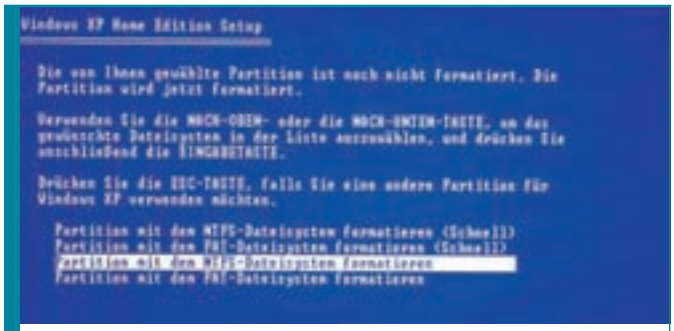



**3** An dieser Stelle folgt eine der wenigen kniffligen Stellen der XP-Installation. Bei SCSI- und (SATA-)RAID-Installationen brauchen Sie eine zuvor erstellte oder vom Mainboard-Hersteller mitgelieferte Treiberdiskette, die Sie über die Taste »F6« einbinden müssen. Bei einer einzelnen SATA-Platte lässt sich nicht eindeutig sagen, ob Sie eine Treiberdiskette brauchen: Das hängt vor allem vom verwendeten Chipsatz bzw. dem IDE/SATA-Controller und den dazugehörigen Bios-Einstellungen ab. Über die Thematik ließen sich ganze Bücher schreiben.

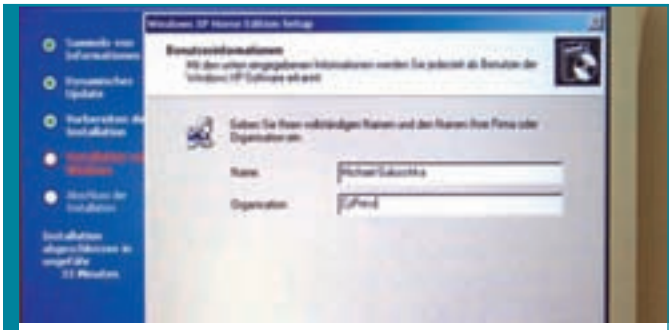


**4** Nun gibt Windows die möglichen Festplatten für die Installation vor. Hier sehen Sie, ob die gewünschte Platte richtig erkannt wird und die evtl. Treibereinbindung erfolgreich war. Nun können Sie das Laufwerk/Verzeichnis angeben, üblich ist C:\Windows. Bei einer neuen Festplatte muss zuerst noch eine entsprechende Partition (Taste »E«) erstellt werden. Wir empfehlen das moderne NTFS-Dateisystem und eine XP-Partition mit mindestens 16 GB. Daneben sollten Sie noch eine zweite Partition für Ihre Dateien und Programme einrichten.

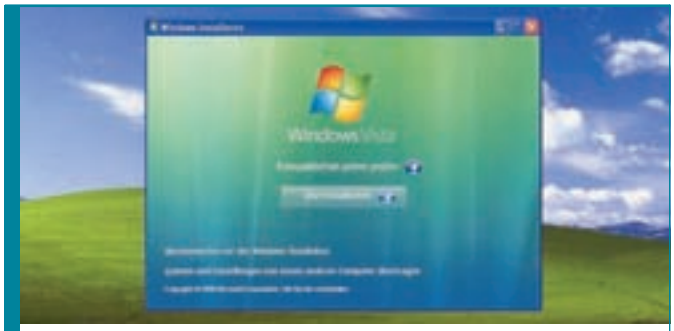


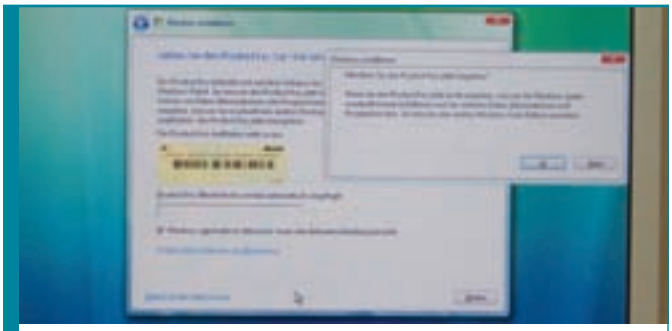

**5** Nun werden die Partitionen formatiert. Wenn Sie Zeit haben, ist die langsame, aber gründliche normale Formatierung der schnellen vorzuziehen. Falls Sie eine benutzte bzw. volle Festplatte verwenden, gilt das erst recht. Grundsätzlich empfehlen wir, XP nur auf eine »saubere«, also leere und formatierte Partition zu installieren. Wenn Windows keine Fehler auf dem Datenträger festgestellt hat, geht es endlich daran, die XP-Daten auf die Festplatte zu schaufeln. Die eigentliche Installation beginnt, was ein paar Minuten dauert.



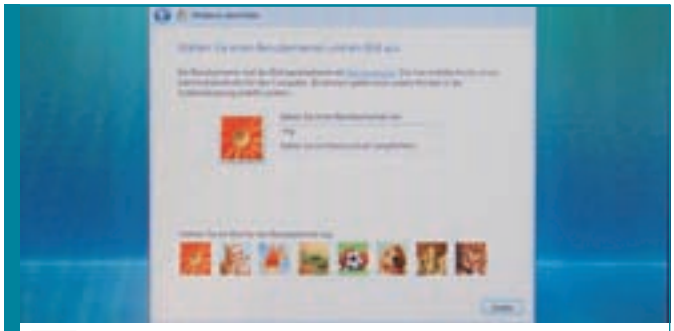
**6** Nach einem Neustart (nicht mehr von CD booten!) und der Geräteinstallation sind Sie wieder an der Reihe: Im bereits XP-typischen Design geben Sie den Product Key ein, der PC wird getauft, Sie stellen die Zeitzone und gewünschte Sprache ein, und das Netzwerk wird eingerichtet. Falls Sie auf all diese Sachen keine Lust haben: Das meiste lässt sich auch beim fertig installierten XP bewerkstelligen. Nach einem erneuten Hochfahren samt Eingeben des Benutzernamens haben Sie Ihr Ziel erreicht: Der blanke XP-Desktop lacht Sie an.



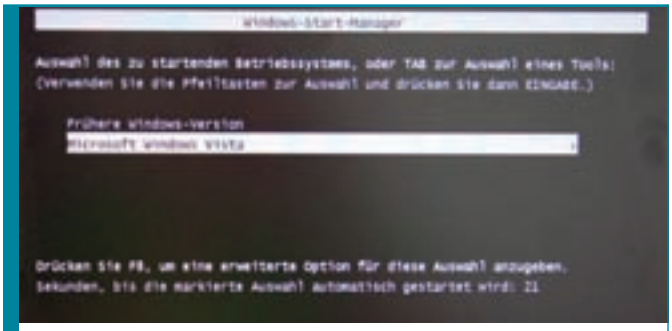
**7** **Vista-Installation** Gegenüber XP wurde bei Vista die Installation noch mal etwas vereinfacht. Machen Sie Ihr DVD-Laufwerk zunächst wieder bootfähig und starten Sie den PC. Vista startet nun das Installationsprogramm. Nachdem Sie als erstes einige Ländereinstellungen getroffen haben, erscheint der »Jetzt installieren«-Bildschirm. Das entsprechende Feld anklicken; die Reparaturoptionen können Sie bei einer Neuinstallation außer Acht lassen.



**8** Jetzt kommt das Feld zum Eingeben des Product Keys. Sollten Sie den just nicht zur Hand haben, können Sie das innerhalb von 30 Tagen nachholen. Falls Sie jetzt eine andere Version als die erworbene auswählen, müssen Sie Vista allerdings später neu installieren. Nach dem Akzeptieren der Lizenzbestimmungen folgt die Auswahl zwischen Upgrade und »frischer« Installation. Anschließend wählen Sie die gewünschte Festplatte für die Installation aus. Wie bei XP haben Sie die Möglichkeit, Partitionen zu erstellen, zu löschen und zu formatieren.



**9** Damit ist die Arbeit erstmal erledigt. Vista installiert sich nun und startet zwei Mal neu. Zum Abschluss müssen Sie noch ein Benutzerkonto erstellen, dürfen dem PC einen Namen geben, den Desktophintergrund festlegen und über die automatischen Updates entscheiden. Vista überprüft nun noch überflüssigerweise die Systemleistung. Danach erscheinen der Anmeldebildschirm und endlich der ersehnte Vista-Desktop.




**10** Die Vista-Installation klappt auch von einem existenten XP aus. Während des Vorgangs haben Sie die Auswahl zwischen einem Upgrade und einer normalen Installation; bei einem Upgrade wird XP überschrieben. Bei einer normalen Installation erscheint künftig während des Startvorgangs ein Bildschirm, bei dem Sie dann zwischen XP und Vista als Betriebssystem wählen dürfen. Beachten Sie, dass dafür XP unbedingt vor Vista installiert sein muss. Wir empfehlen außerdem, für Vista eine eigene Partition mit mindestens 20 GB Platz auszuwählen.



## TECHNISCHE DATEN

**Prozessor**
Intel Core 2 Duo E4300 (3,0 GHz)

**Mainboard**
Abit Fatality FP-IN9 SLI

**Hauptspeicher**
OCZ DDR2/800 Gold Edition XTC (2 GB)

**Grafikkarte**
XFX Geforce 8800 GTS 320

**Festplatte**
Samsung HD500LJ (500 GB)

**DVD-Brenner**
Samsung SH-S182D

**Gehäuse**
Coolermaster Centurion 5

**Netzteil**
Xilence Power 600W

# Der Renner

Ultraforce Aeroflow X-68 Xtreme 8800 GTS:
**Schneller PC für die Fans schneller Autos.**

Den Begriff »Komplettsystem« nimmt Ultraforce absolut wörtlich. Denn der **X68** ist nicht einfach nur ein schnöder Rechner, sondern ein echtes Komplettpaket vor allem für begeisterte Rennfahrer. Zum PC selbst gesellen sich nämlich ein **Logitech Momo Racing**-Lenkrad, ein Rennsitz von Playseats und – recht exotisch – ein 32-Zoll-LCD von Protek.

Der im bewährten **Coolermaster Centurion 5**-Gehäuse verpackte PC schlägt genau mit der Hälfte der insgesamt 2.000 Euro zu Buche. Es handelt sich um eine derzeit typische 999-Euro-Spielemaschine, die für einen knappen Tausender einen erstaunlichen Material-Gegenwert bietet: einen von 1,8 auf stramme 3,0 GHz übertakteten **Intel Core 2 Duo E4300**, eine **Geforce 8800 GTS 320 MB** und 2,0 GB DDR2/800-RAM. Das verspricht für jeden Bedarf ausreichende Leistungsreserven.

## Alles drin, alles dran

Die meisten Komponenten sind nicht nur von etablierten Markenherstellern, sondern gehören auch zur Oberklasse der jeweiligen Produktgruppe. Eine Ausnahme macht hier lediglich das relativ billige Xilence-Netzteil. Dafür war sogar noch für Extravaganzen Platz: Als CPU-Kühler werkelt der gigantische **Coolermaster Gemini**, der mit seinen gleich zwei 120-mm-Lüftern (ebenfalls von Xilence) quasi der gesamten oberen Mainboardhälfte Frischluft zufächelt. Er hat bei einer annehmbaren Lautstärke den Prozessor-Heißsporn gut im Griff. Als Kehrseite der Medaille kommt man an die Speicherriegel nicht mehr richtig ran. Insgesamt ist der PC für das verlangte Geld ein guter Griff mit vielen Stärken und nur ganz wenigen Schwächen.

Bei der Peripherie geriet die Auswahl nicht immer ganz geglückt. Etwa beim Lenkrad, wo man sich für das unattraktivste der drei Logitech-Topmodelle entschieden hat. Für das – an sich sehr gute – **Logitech Momo Racing** veranschlagt Ultraforce übertriebene 125 Euro; der Straßenpreis liegt bei rund 100. Das sogar ein wenig bessere **Driving Force Pro** gäbe es schon für gut die Hälfte, und das fantastische **G25** ist mit 200 Euro auch nicht viel teurer. Wenig zu meckern gibt es dagegen über die sehr gute **Playseats Evolution**-Renngestell/Schalensitz-Kombo, für die saftige 350 Euro fällig werden.

## Interaktives Fernsehprogramm

Eine zwiespältige Angelegenheit ist schließlich der 550 Euro teure, 32 Zoll große **Protek HT3209 LCD-TFT**. Zwar funktioniert das Zusammenspiel Flachbild-TV und PC inzwischen ganz ordentlich. Einen klassischen Monitor kann der Fernseher trotz der immerhin 1.366x768 Pixel Auflösung gerade im Office-Betrieb nicht dauerhaft ersetzen. Zumal das Gerät selbst nur mäßige Qualitäten aufweist und mit einem guten Toshiba oder Samsung nicht mithalten kann. Für den Preis wäre ein herkömmlicher, großformatiger PC-TFT die wohl bessere Wahl gewesen.

Alles in allem ist das **Ultraforce X68**-Set für all diejenigen besonders interessant, die vornehmlich mit Rennspielen unterwegs sind. Sie finden hier schnell und bequem ein attraktives Komplettpaket, ohne dabei groß in die Hardware-Materie eintauchen zu müssen.

**Mikkl Galuschka**



Der gewaltige **Geminii-Kühler** passt ganz knapp ins eher schmächtige Centurion-Gehäuse.





## ULTRAFORCE AEROFLOW

| | |
|---|---|
| Hersteller | Ultraforce |
| ca. Preis | 2.000 Euro |
| Webseite | www.ultraforce.de |
| Hersteller-Hotline | 0800/227 779 9 (kostenlos) |

**EINZELWERTUNGEN**

| | | |
|---|---|---|
| Leistung | (30%) | 85 |
| Aufbau/Verarbeit. | (30%) | 83 |
| Komponenten | (20%) | 83 |
| Ausstattung | (20%) | 89 |
| Preis/Leistung | | gut |
| Bestenliste | | Platz 6 (von 18 getesteten Komplett-PCs) |

**FAZIT**

»Ein rundes Rennspiel-Paket zum akzeptablen Preis. Der Rechner ist top, an der Peripherie sollte noch etwas gefeilt werden.«

**85**



Der Online-Auftritt der PC PowerPlay – www.cynamite.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 | 350 Euro | Geforce 8800 GTS | 02/07 | gut | 84 | 86 | 88 | 75 | 84 |
| 3 | CLUB 3D RADEON HD2900 XT | 360 Euro | Radeon HD2900 XT | NEU | befriedigend | 85 | 85 | 81 | 77 | 84 |
| 4 | FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320 MB | 300 Euro | Geforce 8800 GTS | 04/07 | sehr gut | 82 | 79 | 83 | 83 | 82 |
| 5 | XFX GEFORCE 7950 GX2 570 XXX | 500 Euro | Geforce 7950 GX2 | 09/06 | ausreichend | 82 | 79 | 83 | 83 | 82 |
| 6 | SAPPHIRE RADEON X1950 XTX | 340 Euro | Geforce X1950 XTX | 12/06 | gut | 80 | 81 | 80 | 75 | 80 |
| 7 | SAPPHIRE RADEON X1900 XTX | 500 Euro | Radeon X1900 XTX | 09/06 | mangelhaft | 78 | 81 | 82 | 80 | 80 |
| 8 | HIS RADEON X1900 XTX ICEQ 3 | 420 Euro | Radeon X1900 XTX | 09/06 | ausreichend | 78 | 81 | 80 | 77 | 79 |
| 9 | POINT OF VIEW GEFORCE 7900 GTX | 420 Euro | Geforce 7900 GTX | 09/06 | ausreichend | 77 | 79 | 80 | 68 | 77 |
| 10 | XFX GEFORCE 7800 GTX | 340 Euro | Geforce 7800 GTX | 08/05 | ausreichend | 75 | 79 | 79 | 79 | 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 | 06/06 | 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 | 300 Euro |
| Gesamtwertung | 82 |

## POWERCOLOR X1950 PRO




| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | PCIe-Grafikkarte |
| ca. Preis | 160 Euro |
| Gesamtwertung | 77 |

## 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 | 70 Euro | 07/06 | gut | 75 | 69 | 76 | 81 | **75** |
| **Surround-Boxensets** | | | | | | | | | |
| 1 | TEUFEL CONCEPT G THX 7.1 | 250 Euro | 09/05 | sehr gut | 90 | 86 | 90 | 78 | **88** |
| 2 | CREATIVE GIGAWORKS S750 | 360 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 | 90 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 | 90 Euro | 07/05 | befriedigend | 79 | 77 | 81 | 81 | **79** |
| **Surround-Headsets** | | | | | | | | | |
| 1 | RAPTOR-GAMING H1 | 80 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 | 06/06 | befriedigend | 86 | 84 | 81 | 83 | **85** |
| 2 | ENERMAX BIG CHAKRA | 120 Euro | 06/06 | gut | 84 | 80 | 82 | 80 | **83** |
| 3 | ANTEC NINE HUNDRED | 105 Euro | 06/06 | gut | 82 | 83 | 74 | 87 | **82** |
| 4 | APLUS CASE TWIN ENGINE | 100 Euro | 06/06 | sehr gut | 83 | 78 | 75 | 86 | **82** |
| 5 | CHIEFTEC GIGA GX-01 | 85 Euro | 06/06 | gut | 82 | 75 | 80 | 80 | **81** |

## PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

### TEUFEL CONCEPT C 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 |

## 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 | 70 Euro | 07/06 | gut | 75 | 69 | 76 | 81 | **75** |
| **Surround-Boxensets** | | | | | | | | | |
| 1 | TEUFEL CONCEPT G THX 7.1 | 250 Euro | 09/05 | sehr gut | 90 | 86 | 90 | 78 | **88** |
| 2 | CREATIVE GIGAWORKS S750 | 360 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 | 90 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 | 90 Euro | 07/05 | befriedigend | 79 | 77 | 81 | 81 | **79** |
| **Surround-Headsets** | | | | | | | | | |
| 1 | RAPTOR-GAMING H1 | 80 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 | 06/06 | befriedigend | 86 | 84 | 81 | 83 | **85** |
| 2 | ENERMAX BIG CHAKRA | 120 Euro | 06/06 | gut | 84 | 80 | 82 | 80 | **83** |
| 3 | ANTEC NINE HUNDRED | 105 Euro | 06/06 | gut | 82 | 83 | 74 | 87 | **82** |
| 4 | APLUS CASE TWIN ENGINE | 100 Euro | 06/06 | sehr gut | 83 | 78 | 75 | 86 | **82** |
| 5 | CHIEFTEC GIGA GX-01 | 85 Euro | 06/06 | gut | 82 | 75 | 80 | 80 | **81** |

## PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

### TEUFEL CONCEPT C 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 |

## 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 | 70 Euro | 07/06 | gut | 75 | 69 | 76 | 81 | **75** |
| **Surround-Boxensets** | | | | | | | | | |
| 1 | TEUFEL CONCEPT G THX 7.1 | 250 Euro | 09/05 | sehr gut | 90 | 86 | 90 | 78 | **88** |
| 2 | CREATIVE GIGAWORKS S750 | 360 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 | 90 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 | 90 Euro | 07/05 | befriedigend | 79 | 77 | 81 | 81 | **79** |
| **Surround-Headsets** | | | | | | | | | |
| 1 | RAPTOR-GAMING H1 | 80 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 | 06/06 | befriedigend | 86 | 84 | 81 | 83 | **85** |
| 2 | ENERMAX BIG CHAKRA | 120 Euro | 06/06 | gut | 84 | 80 | 82 | 80 | **83** |
| 3 | ANTEC NINE HUNDRED | 105 Euro | 06/06 | gut | 82 | 83 | 74 | 87 | **82** |
| 4 | APLUS CASE TWIN ENGINE | 100 Euro | 06/06 | sehr gut | 83 | 78 | 75 | 86 | **82** |
| 5 | CHIEFTEC GIGA GX-01 | 85 Euro | 06/06 | gut | 82 | 75 | 80 | 80 | **81** |

## PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

### TEUFEL CONCEPT C 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 | 50 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 | 220 Euro | 11/06 | sehr gut | 93 | 85 | 91 | 87 | 90 |
| 2 | LOGITECH DRIVING FORCE PRO | 55 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 | 55 Euro |
| Gesamtwertung | 86 |

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

# Ausblick 08/2007

## Ab dem 25.07.2007 am Kiosk

### BIOSHOCK

Das wird ein Action-Geplansche erster Kajüte: Bioshock nähert sich der Vollendung, wir absolvieren ein letztes Tauchtraining im Unterwasser-Shooter.



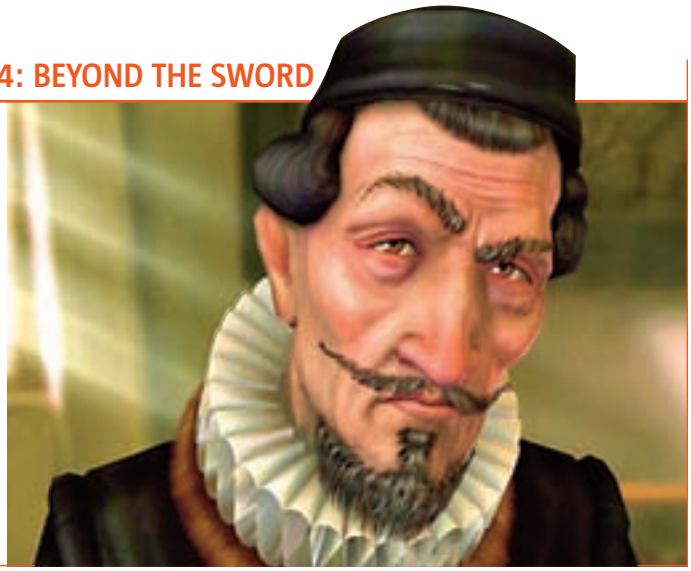
### EA SPORTS



Tiger Woods, NBA, NHL, Madden und Nascar: EA Sports bläst zum Saisonstart. Wir spielen die kommenden Sporttitel ausführlich Probe!

### CIVILIZATION 4: BEYOND THE SWORD

Wettrennen im Weltraum: Wie gut wird die umfangreiche Erweiterung des Kult-Strategiespiels Civilization 4?






# 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

**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



Bei CyPress erscheinen außerdem:

GAMES AKTUELL · DVD VISION · play3 · CYNAMITE.DE my entertainment network

# PC POWER PLAY

Juli 2007

## DEMOS

Colin McRae: Dirt
Overlord
Pacific Storm: Allies
Tomb Raider Anniversary

## VIDEOS

Anno 1701 (Nintendo DS): 4 Trailer
Black Buccaneer
Blazing Angels 2:
Secret Missions of WWII Trailer
Brothers in Arms 3 Trailer
Die Siedler 6
Die Siedler 6 Trailer
Overlord
Pirates of the Caribbean 3
Rayman Raving Rabbids 2 Trailer
Shadowrun
Speedball 2 Trailer
Splinter Cell Conviction Trailer
StarCraft 2 Artwork Trailer
StarCraft 2 Cinematic Trailer
StarCraft 2 Gameplay Trailer
World of WarCraft: Die Dampfkammer
World of WarCraft: Die zerschmetterten Hallen

## FREISCHALTVERSION

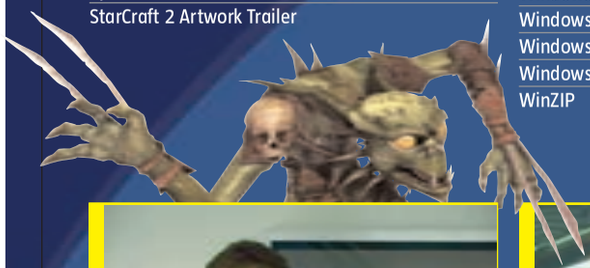
Tomb Raider Anniversary:
Spielen & Freischalten

## PATCHES

Company of Heroes Patch 1.00 auf 1.70
Company of Heroes Patch 1.61 auf 1.70
Halo 2 Update 1
Loki 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






VIDEO Die Siedler 6



VIDEO StarCraft 2

PC POWER PLAY Juli 2007

TOP-DEMOS Overlord | Tomb Raider Anniversary




CyPress

# PC POWER PLAY

Juli 2007

## TOP-DEMOS

◆ Colin McRae: Dirt ◆ Overlord ◆ Pacific Storm: Allies ◆
◆ Tomb Raider Anniversary ◆

## VIDEOS

◆ Anno 1701 (Nintendo DS): 4 Trailer ◆ Black Buccaneer ◆ Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII Trailer ◆
◆ Brothers in Arms 3 Trailer ◆ Die Siedler 6 ◆ Die Siedler 6 Trailer ◆ Overlord ◆ Pirates of the Caribbean 3 ◆
◆ Rayman Raving Rabbids 2 Trailer ◆ Shadowrun ◆ Speedball 2 Trailer ◆ Splinter Cell Conviction Trailer ◆
◆ StarCraft 2 Artwork Trailer ◆ StarCraft 2 Cinematic Trailer ◆ StarCraft 2 Gameplay Trailer ◆
◆ World of WarCraft: Die Dampfkammer ◆ World of WarCraft: Die zerschmetterten Hallen ◆

## DEMOS

Colin McRae: Dirt
Overlord
Pacific Storm: Allies
Tomb Raider Anniversary

## VIDEOS

Anno 1701 (Nintendo DS): 4 Trailer
Black Buccaneer
Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII Trailer
Brothers in Arms 3 Trailer
Die Siedler 6
Die Siedler 6 Trailer
Overlord
Pirates of the Caribbean 3
Rayman Raving Rabbids 2 Trailer
Shadowrun
Speedball 2 Trailer
Splinter Cell Conviction Trailer
StarCraft 2 Artwork Trailer
StarCraft 2 Cinematic Trailer
StarCraft 2 Gameplay Trailer
World of WarCraft: Die Dampfkammer
World of WarCraft: Die zerschmetterten Hallen



DEMO & HIRES-VIDEO Overlord

## FREISCHALTVERSION

Tomb Raider Anniversary: Spielen & Freischalten

## PATCHES

Company of Heroes Patch 1.00 auf 1.70
Company of Heroes Patch 1.61 auf 1.70
Halo 2 Update 1
Loki 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

PowerPlay Juli 2007
TOP-DEMOS Overlord | Tomb Raider Anniversary



CyPress

# PC POWER PLAY

Juli 2007