August 2007

www.cynamite.de

PC POWER PLAY



2,99€

VON DEN ANKH-MACHERN:
JACK KEANE
DEMO ★ VIDEO ★ TEST



HARRY POTTER
UND DER ORDEN DES PHÖNIX
DEMO ★ VIDEO ★ TEST



CLIVE BARKER'S JERICHO
VIDEO

WEITERE VIDEOS

BLACKSITE ★ ANNO 1701: DER FLUCH DES DRACHEN ★ OVERSPEED ★ DRIVER 4 ★ HELLGATE LONDON ...

EXKLUSIV!
VIDEO ★ BILDER

HELLGATE LONDON

Exklusivbesuch bei den Diablo-Machern:
Alle Infos über Skills, Klassen, Kämpfe!

MIT VIDEO!

DRIVER 4

Großer Test: Ist die Serie endgültig tot?
So spielt sich der GTA-Konkurrent wirklich

BIOSHOCK

Lagebericht kurz vor Verkaufsstart: Wir haben uns durch die Beta gekämpft!
Reinrassiger Ego-Shooter? Action-Rollenspiel? Beides? Wir schreiben Klartext!

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

16

CyPress
VOGEL



Martin Deppe,
Chefredakteur

Hellgate auf Weltreise

Unser **Hellgate London**-Video zur Titelstory hat schon viel erlebt: Das gute Stück wurde in San Francisco von Amerikanern aufgenommen, landete dann per Download bei uns in Deutschland.

Blöderweise war das Video defekt – so was passiert natürlich ausgerechnet am 4. Juli, dem amerikanischen Unabhängigkeitstag. Also war niemand im Entwicklerbüro, um das Video neu auf den Server zu stellen. Wir kontaktieren EA in Köln, die sich wiederum an ihr Hauptquartier in der Schweiz wenden, wo ein Schwede sich um das Video kümmert. Versehentlich schickt er nur den E3-Trailer – unser Video ist aber viel länger. Die Rettung: Ein australischer PR-Mann organisiert uns das begehrte Video. Aus London ...



Das taucht!

Bioshock ist fast fertig, Ende August soll das Unterwasserabenteuer starten. Schon seit der E3 2006 trägt der Ausnahmetitel unsere Einschätzung »hervorragend«. Zu Recht? Diskutieren Sie mit, im Forum auf

www.rapture.cynamite.de

Denn unsere Webseite ist offizieller Partner von Publisher Take 2 und Entwickler Irrational Games – hier finden Sie exklusive Infos und jede Menge Material zum Ego-Shooter-Action-Unterwasser-Rollenspiel mit Taktik-Elementen.

Viel Spaß mit dem neuen Heft,

Ihr Team von PC PowerPlay



Unser Freier Redakteur Jochen Gebauer (rechts) quetscht bei seinem Exklusivbesuch in San Francisco Flagship-Frontmann **Bill Roper** aus. Der gute Bill ziert sogar die inoffizielle Hellgate-Artwork ...



INHALT

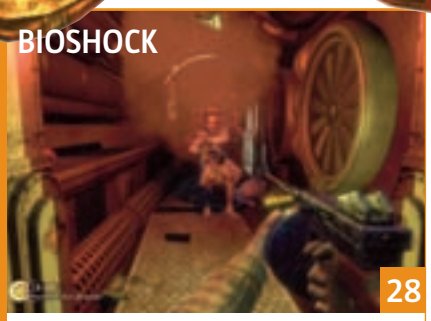
TITELGESCHICHTE | HELLGATE LONDON



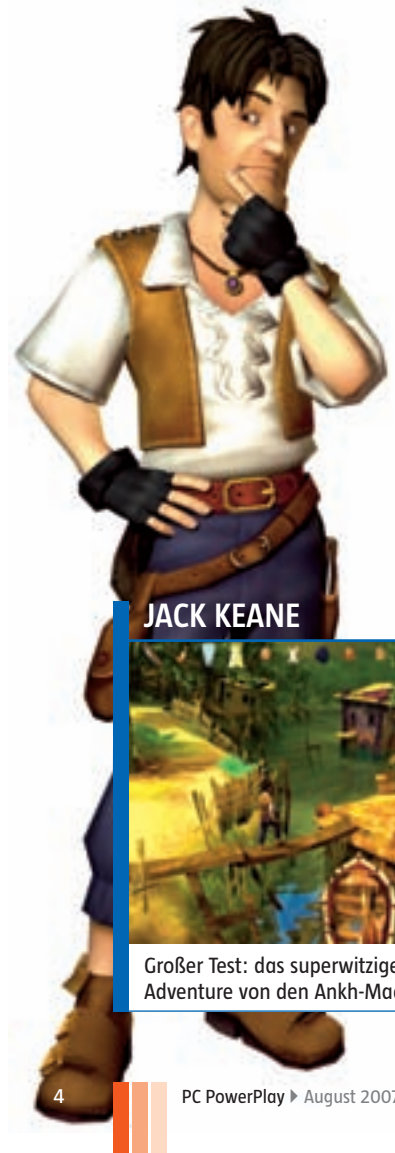
Wir warem exklusiv für Sie in San Francisco, um uns in die aktuelle Version des packenden Action-Rollenspiels zu werfen. Und sind überzeugt: Dieser Titel wird der Hammer! 14



BIOSHOCK



Ego-Shooter? Kein Ego-Shooter? Ja was denn nun? Unsere Vorschau klärt auf. 28



JACK KEANE

Großer Test: das superwitzige, kunterbunte Adventure von den Ankh-Machern. 90

VORSCHAU

12 Termin-Kalender

Update

8 Battle Worlds
8 Half-Life 2
8 PC PowerPlay auf der Games Convention
8 Leser-Charts
10 Assassin's Creed
10 Fear: Perseus Mandate
10 Gears of War
10 Stalker: Clear Sky
10 World of WarCraft
11 Crysis
11 Handballmanager 2008
11 Tabula Rasa

Kolumne

8 Hellshock: ein gewagtes Experiment?

Vorschau

14 Hellgate London
24 Jericho
28 Bioshock
32 Blacksite
43 Company of Heroes: Opposing Fronts
44 World in Conflict
46 Overclocked
48 Anno 1701: Der Fluch des Drachen
50 Turning Point
54 Supreme Commander: Forged Alliance
55 Speedball 2
56 Guild Wars: Eye of the North
58 Reprobates
60 NBA Live 08
61 NHL 08
62 Pro Evolution Soccer 2008
64 So Blonde



TEST

66 Teamseite
68 So testen wir
70 Hitlisten
102 Budgetliste

Actionspiele

74 Driver 4
78 Harry Potter und der Orden des Phönix
82 18 Wheels of Steel Haulin'
83 Attack on Pearl Harbor

Strategiespiele

84 Civilization 4: Beyond the Sword
86 Space Empires 5
87 World Poker Championship 2
88 Rita Brentrups Fetch!

PRO EVOLUTION SOCCER 2008



Antreten gegen Fifa: Schwalben und adaptive KI sollen neue Maßstäbe setzen.

CIVILIZATION 4 BEYOND THE SWORD



Kapitalgesellschaften, Superspione und kaufbare Imperien: ein muss für Civ-Fans!

DRIVER PARALLEL LINES



Großer Test: Endlich wieder ein gutes Driver-Spiel, das auf Freude am Rasen setzt!

DIE TOP 10 DER REDAKTEURS-FLOSKELN



Nicht nur PR-Manager haben Floskeln drauf, sondern auch wir Redakteure – angeblich!

Abenteuer- & Rollenspiele

90 Jack Keane

Sportspiele

96 Overspeed
99 Race: Caterham
100 Radsport Manager Pro 2007

Budgetspiele

104 Hitman 4
105 Black & White 2

TIPPS

Kurztipps & Cheats

108 Black & White 2
108 Hitman 4
109 Driver 4
109 Harry Potter und der Orden des Phönix
109 Jack Keane

HARDWARE

126 PCP-Testcenter
126 Aktuelle Rechner-Empfehlungen
127 FAQ: Sie fragen, wir antworten
145 Bestenlisten
150 Einbau-Ratgeber, Teil 14: Wasserkühlung

Hardware-News

128 Asus 8600 GT
128 Auzentech Prelude 7.1
128 Hiper HPU-5K770 und HPU-5M730
128 Saitek Cyborg Rumble Pad
129 Art Lebedev Folderix
129 Goodram USB-Sticks
129 Neue Festplatten-Generation

Tests

130 Plantronics Audio 370 Headset
130 Gigabyte 3D Galaxy II Wasserkühlung

Schwerpunkt

137 Sound für Ihren PC
138 X-Fi: Der heilige Soungral?
140 Die X-Fi-Alternativen
142 Goldkehlchen oder Krähe?
144 Der Audio-Olymp

MAGAZIN

110 World of WarCraft Trading Card Game: Der Geschmolzene Kern
112 Die Siedler für Nintendo DS
113 Retro: Speedball 2
114 Top 10: Die zehn wichtigsten Redakteurs-Floskeln
116 Report: Moderne Heldensagen
124 Leserbriefe

SPIELE-INDEX

18 Wheels of Steel Haulin' | Test 82
Anno 1701: Der Fluch des Drachen | Vorschau 48
Assassin's Creed | Update 10
Attack on Pearl Harbor | Test 83
Battle Worlds | Update 8
Bioshock | Kolumne 8
Bioshock | Vorschau 28
Black & White 2 | Budget 105
Black & White 2 | Tipps 108
Blacksite | Vorschau 32
Civilization 4: Beyond the Sword | Test 84
Company of Heroes: Opposing Fronts | Vorschau 43
Crysis | Update 11
Die Siedler für Nintendo DS | Magazin 112
Driver 4 | Test 74
Driver 4 | Tipps 109
Fear: Perseus Mandate | Update 10
Gears of War | Update 10
Guild Wars: Eye of the North | Vorschau 56
Half-Life 2 | Update 8
Handballmanager 2008 | Update 11
Harry Potter und der Orden des Phönix | Test 78
Harry Potter und der Orden des Phönix | Tipps 109
Hellgate London | Vorschau 14
Hitman 4 | Budget 104
Hitman 4 | Tipps 108
Jack Keane | Test 90
Jack Keane | Tipps 109
Jericho | Vorschau 24
NBA Live 08 | Vorschau 60
NHL 08 | Vorschau 61
Overclocked | Vorschau 46
Overspeed | Test 96
Pro Evolution Soccer 2008 | Vorschau 62
Race: Caterham | Test 99
Radsport Manager Pro 2007 | Test 100
Reprobates | Vorschau 58
Rita Brentrups Fetch! | Test 88
Sacred 2 | Update 8
So Blonde | Vorschau 64
Space Empires 5 | Test 86
Speedball 2 | Retro 113
Speedball 2 | Vorschau 55
Stalker: Clear Sky | Update 10
Supreme Commander: Forged Alliance | Vorschau 54
Tabula Rasa | Update 11
Turning Point | Vorschau 50
World in Conflict | Vorschau 44
World of WarCraft | Update 10
World Poker Championship 2 | Test 87

SERVICE

3 Editorial
4 Inhalt
6 DVD-Inhalt
6 HiRes-Videos
152 Ausblick
152 Impressum
153 DVD-Inlay

DVD-INHALT

DEMOS

JACK KEANE



Rätseln Sie sich mit dem tollpatschigen Jack durch das neue Comic-Abenteuer der Ankh-Macher. Die Demo umfasst die kompletten ersten drei Kapitel des Point&Click-Adventures.

Genre	Adventure	Minimum	2,0 GHz Prozessor; 512 MB RAM
Installationsgröße	550 MB	Sprache	deutsch

HARRY POTTER UND DER ORDEN DES PHÖNIX



Die Demo zum neuesten Abenteuer des Nachwuchsmagiers macht Hogwarts zum Spielplatz. Hier testen Sie die neuen Zaubersprüche und plaudern mit allerlei bekannten Charakteren aus den Büchern und Filmen. Außerdem können Sie Hogwarts nach Herzenslust erkunden.

Genre	Action-Adventure	Minimum	1,6 GHz Prozessor; 256t MB RAM
Installationsgröße	460 MB	Sprache	deutsch

RATATOUILLE



Genre	Action-Adventure
Installationsgröße	200 MB
Minimum	800 MHz Prozessor; 512 MB RAM
Sprache	englisch

18 WHEELS OF STEEL HAULIN'



Genre	Simulation
Installationsgröße	540 MB
Minimum	1,4 GHz Prozessor; 256 MB RAM
Sprache	englisch

BEE-MOVIE



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

WEITERE DVD-INHALTE

PATCHES

- Battlefield 2142 Patch 1.40 Beta
- Battle of Britain Patch 2.06.1
- Falcon 4.0 Allied Force Patch 1.0.12
- Geheimakte Tunguska Patch 1.3
- Genesis Rising Patch 1.044
- Gothic 3 Community-Patch 1.3.1
- Loki Patch 1.0.5.0
- Overlord Patch 1.1
- Quake 4 Patch 1.42
- Warhammer: Mark of Chaos Patch 1.72

TOOLS

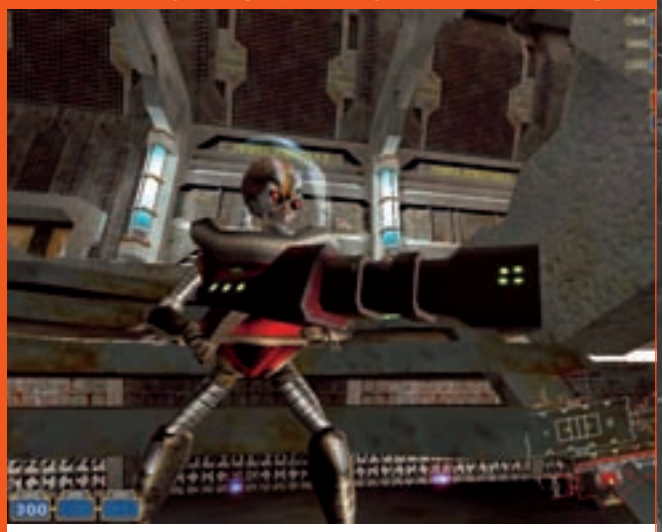
- Ati Catalyst 6.11
- DirectX
- Fraps 2.8.2
- Nvidia Forceware 158.22
- Windows Media 9 Codec 98/ME
- Windows Media 9 Codec XP
- Windows Media Player 10
- Windows Media Player 9 98/ME
- Windows Media Player 9 XP
- WinZIP

TRAILER

- Aion: Tower of Eternity - Der Kampf
- Aion: Tower of Eternity - Die Charaktere
- Aion: Tower of Eternity - Die Welt
- Blacksite
- Blacksite: Walkthrough-Video
- Civilization 4: Beyond the Sword
- Cynamite.de
- Empire Earth 3
- Legend: Hand of God
- Radsport Manager Pro 2007
- Rita Brentrups Fetch!
- Siedler 6: Walkthrough-Video
- Turning Point: Fall of Liberty

DEMOS

ARENA WARS RELOADED MULTIPLAYER-DEMO



Genre	Echtzeit-Strategie
Installationsgröße	340 MB
Minimum	2 GHz Prozessor; 512 MB RAM
Sprache	deutsch

ALIEN ARENA 2007



Alien Arena 2007 ist ein kostenloser Multiplayer-Shooter im Stil von Unreal Tournament. Auf über 20 Karten liefern Sie sich in verschiedenen Spielmodi spannende Gefechte. Ein komfortabler Server-Browser ist bereits integriert. Bevor Sie sich in Kämpfe mit echten Spielern stürzen, können Sie auch offline gegen clever agierende Bots trainieren. Grafisch nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit, macht Alien Arena 2007 mit seinem flotten Spielablauf und tollen Karten richtig Laune.

HIRES-VIDEOS

HELLGATE LONDON



JACK KEANE



ANNO 1701: DER FLUCH DES DRACHEN



DRIVER: PARALLEL LINES



HARRY POTTER UND DER ORDEN DES PHÖNIX



WEITERE VIDEOS: BLACKSITE, OVERSPEED, CLIVE BARKER´S JERICHO, RITA BRENTUPS FETCH!, ATTACK ON PEARL HARBOR, 18 WHEELS OF STEEL HAULIN´, BUDGET: BLACK & WHITE 2, BUDGET: HITMAN 4

UPDATE

KOLUMNE



HELLSHOCK: EIN GEWAGTES EXPERIMENT?

Mit Hellgate London und Bioshock stehen uns zwei Spiele ins Haus, die nicht von der Stange kommen. Keinen Vorgänger haben. Nicht mit einem Satz zu erklären sind. In keine Schublade so richtig passen.

Ich bin gespannt, wie sich die beiden verkaufen werden. Die meisten »ernsthaften« Spieler jammern ja ständig über die vielen Fortsetzungstitel, über 08/15-Storys und Ideenarmut. Um dann doch wieder zu Fifa XX und Ghost Recon XY zu greifen? Beispiele dafür gibt's genug: Ungewöhnliche Titel wie Fahrenheit oder Psychonauts verkaufen sich bestenfalls mäßig, aber auf jeden Fall unter Wert.

Hellgate London mit seinen gewöhnungsbedürftigen Charakterklassen und Bioshock mit seinen kleinen Mädchen und dicken Vätern werden es da nicht leicht haben.

Martin Deppe



HALF-LIFE 2: EPISODE 2
ACTION IN ORANGE

Voraussichtlich dauert es noch knapp drei Monate, bis die Brecheisen- und Hornbrillen-Party wieder steigen kann: Am 9. Oktober soll das Spielepaket Orange Box im Laden stehen. Es enthält neben **Half-Life 2** und **Half-Life 2: Episode One** den Multiplayer-Shooter **Team Fortress 2**, das Knobel-Actionspiel **Portal** sowie die brandneue **Half-Life 2: Episode 2**. Mehr als die bereits bekannten Details halt Valve zur E3 nicht verraten, dafür aber einige sehr schöne Screenshots spendiert. Wir freuen uns schon auf ein Wiedersehen mit Gordon, Alyx, Dog und den anderen Charakteren aus dem **Half-Life**-Universum – schließlich inszeniert kaum jemand lineare Ego-Shooter besser als Gabe Newell und sein Valve-Team.

Hersteller: Valve | Termin: 9. Oktober 2007



LESER-CHARTS



1	NEU		**Command & Conquer: Generäle**
2	(3)	▲	Call of Duty 2
3	(2)	▼	GTA San Andreas
4	(4)	–	Max Payne 2
5	(7)	▲	Command & Conquer 3
6	NEU		Spellforce
7	NEU		WarCraft 3
8	NEU		Gothic 2
9	NEU		Half-Life 1
10	NEU		Lost Planet

PC POWERPLAY AUF DER GAMES CONVENTION 2007

Im August ist's wieder soweit: Am 23. öffnet die Messe Leipzig ihre Tore für alle Spielebegeisterten – und die, die's werden wollen. Wir sind natürlich vor Ort! Sie finden unseren Stand in Halle 3, Platz A01. Am Donnerstag tummeln wir uns von 17:00 bis 18:00 Uhr in der **Sacred 2**-Arena in der Halle des Electronic Sports World Cup. Dann geht's ans Eingemachte: Sie können nicht nur **Sacred 2** gegen unsere Redakteurin Susanne Braun spielen – der Sieger staubt auch noch einige hübsche Preise ab. Mitmachen lohnt sich!



GC GAMES CONVENTION



BATTLE WORLDS
BATTLE ISLE LÄSST GRÜßEN

Mit **Battle Worlds** soll es zurückkommen, das gute alte **Battle Isle**-Feeling. Rundenweise schieben wir bunte, futuristische Einheiten umher. Seit unserer Vorschau im Mai hat King Arts vor allem am Erfahrungssystem geschraubt – kampferprobte Truppen können Sie zweimal befördern und jeweils aus zwei Boni wählen. Aber Vorsicht: Wenn Sie etwa dem Raketenpanzer »Hydra« die Feuerreichweite erhöhen, steigt auch seine Mindestreichweite.

Termin: Oktober 2007

ASSASSIN'S CREED | AUF DER FLUCHT



Auf der abgespeckten E3-Messe in Los Angeles gab's neue Bilder und neue Abschnitte aus dem viel versprechenden Action-Adventure zu sehen. So demonstrierten die Entwickler beispielsweise, wie Held Altair nach einem erfolgreichen Attentat aufgebrachten Bürgern und Wachleuten entkommen muss. Diese Sequenzen sollen fester Bestandteil eines jeden Auftrags werden und erfordern schnelle Reaktionen. Immer wieder muss Altair Haken schlagen, um seine Verfolger abzuschütteln. Bleibt zu hoffen, dass sich die Einsatzorte voneinander unterscheiden, damit es nicht zu langweilig wird.

Entwickler: Ubisoft Montreal | Termin: November 2007



KURZ UND KNACKIG

SPIELE-SENDUNG IM FREE-TV

Auf MTV läuft ab dem 9.August 2007 GAME ONE, Thema der ersten Sendung der Staffel: **World in Conflict**

GEARS OF WAR NICHT IN DEUTSCHLAND

Aufgrund der Indizierung der Xbox-360-Version des Ego-Shooters wird es keine deutsche PC-Version zu **Gears of War** geben, da beide Fassungen identisch sind.

FEAR-ADDON UND NACHFOLGER

Während Vivendi auf der diesjährigen E3 das nächste allein lauffähige Addon zu **Fear** (**Perseus Mandate**) vorstellt, wird bei Monolith schon am inoffiziellen Nachfolger zum Hauptprogramm gearbeitet.

WORLD OF WARCRAFT ZENSIERT

In China sind Knochen und Skelette aus dem **World of WarCraft**-Addon The **Burning Crusade** verschwunden, damit eine »gesunde und harmonische Online-Umgebung« geschaffen wird. Was mit den untoten Spieler-Charakteren passiert ist, wurde nicht berichtet.

ADDON ZU STALKER

2008 gibt's das erste Addon zu **Stalker**, dem Ego-Shooter mit Rollenspielanteil. **Clear Sky** spielt ein Jahr vor den Geschehnissen in **Stalker** und erklärt vor allem die Entstehung der Zone. Wir sind gespannt, ob's wirklich 2008 erscheint ...

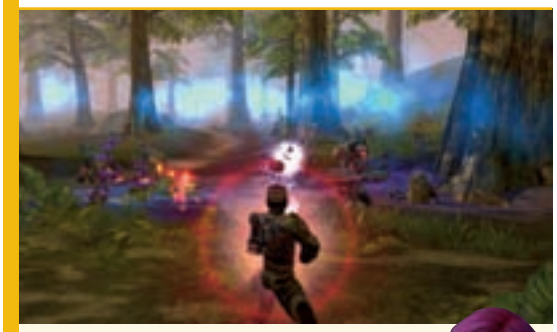
CRYSIS
ALONE IN THE JUNGLE

Auch von **Crysis** gab es auf der E3 neue Screenshots zu sehen. Die Bilder zeigen Gefechtsszenen vor einer prächtigen, aber nicht gerade reichlich bevölkerten Dschungel-Kulisse. Die wenigen erkennbaren Gegner sind auch zu weit entfernt, als das wir uns an der hohen Detailstufe der KI-Soldaten erfreuen könnten. Wir wollen endlich alles sehen!
Entwickler: Crytek
Termin: 4. Quartal 2007

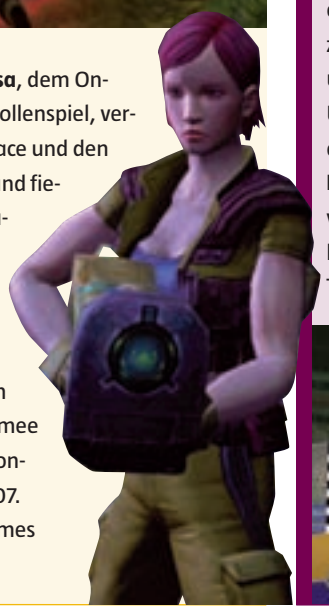





TABULA RASA
BILDER VON DER ALIEN-HATZ



Frische Bilder zu **Tabula Rasa**, dem Online-Mix aus Shooter und Rollenspiel, verraten mehr über das Interface und den Kampf zwischen Rebellen und fiesen Aliens. Doch Gefahr lauert nicht nur in Form der Außerirdischen »Banes« – auch Spieler-gegen-Spieler-Modi wie Duelle oder Gildenkriege erwarten zukünftige Rekruten der Armee der Aufständigen. Das Action-Spektakel kommt Ende 2007.
Entwickler: Destination Games
Termin: 4. Quartal 2007



HANDBALLMANAGER 2008
HEIMSPIEL SETZT AUF DEN MEISTERTITEL

Deutschland ist Handball-Weltmeister! Das freut nicht nur Schnauzbartträger, die dank Nationaltrainer Heiner Brand auch außerhalb von Polizeiwachen wieder salonfähig sind. Nein, es freut auch die Games Company, deren **Heimspiel**-Serie mit dem **Handballmanager 2008** einen Schub kriegen soll. Die Schachtel ziert Stefan Kretzschmar, Ex-Profispieler und -Freund von unserer Schwimmfranzi. Und auch der freut sich: »Passend zum echten Managerjob kann ich mit dem **Handballmanager 2008** jetzt auch auf virtuellem Weg Leute für meinen Sport begeistern«. Na dann ...
Termin: 30. August 2007

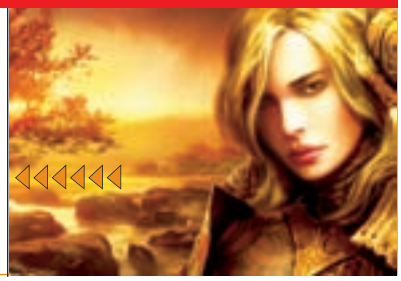




Terminkalender

Auf diesen Seiten erfahren Sie die aktuellen Erscheinungstermine der wichtigsten PC-Spiele. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit; alle Termine basieren auf den Herstellerangaben zum Redaktionschluss.



Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
23	24	25 HEUTE GIBT'S DIE NEUE AUSGABE DER PowerPlay	26	27 COMBAT MISSION: SHOCK FORCE		
30 18:00 UHR REDAKTIONS-SPRECHSTUNDE IM FORUM AUF CYNAMITE.DE!	31 Juli	01 August	02 	03	04	05 ...
... 20 August	21 	22	23	BIOSHOCK 		
27			30 ... MEDAL OF HONOR: AIRBORNE	FIELD OPS 		
				31 August REPROBATES GUILD WARS: EYE OF THE NORTH EVERLIGHT		

		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	4. Quartal 2007	HERVORRAGEND
		ASSASSIN'S CREED	A48	Actionspiel	Ubisoft Montreal	9. November 2007	SEHR GUT
		BATTLE OF BRITAIN	V88	Flugsimulation	Maddox Games	November 2007	SEHR GUT
		BATTLE WORLDS	P8N	Runden-Strategie	King Arts	Oktober 2007	SEHR GUT
		BIOSHOCK	DIQ	Ego-Shooter	Irrational Games	24. August 2007	HERVORRAGEND
NEU		BLACKSITE	TV6	Ego-Shooter	Midway	September 2007	–
		BROTHERS IN ARMS 3	A45	Taktik-Shooter	Gearbox	16. November 2007	SEHR GUT
		CALL OF DUTY 4	5C6	Taktik-Shooter	Infinity Ward	Herbst 2007	–
		CHRONICLES OF SPELLBORN	5EQ	Online-Rollenspiel	Spellborn	4. Quartal 2007	GUT
NEU		CLIVE BARKER'S JERICHO	2N6	Ego-Shooter	Codemasters	September 2007	GUT
		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	28. 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	4. Quartal 2007	SEHR GUT
		ESCAPE FROM PARADISE CITY	52V	Rollenspiel	Sirius Games	24. September 2007	–
		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 THE NORTH	0GM	Online-Rollenspiel (Addon)	Arenanet	31. August 2007	SEHR GUT
		HALF-LIFE 2: EPISODE 2	T9H	Ego-Shooter (Addon)	Valve Software	9. Oktober 2007	–
		HELLGATE LONDON	31G	Action-Rollenspiel	Flagship Studios	November 2007	HERVORRAGEND
		HEROES 5: TRIBES OF THE EAST	DDD	Runden-Strategie (Addon)	Nival Interactive	28. September 2007	SEHR GUT
		HUXLEY	9FU	Online-Shooter	Webzen	4. Quartal 2007	–
		JUICED 2	OW8	Rennspiel	Juice Games	21. 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	–
		MEDAL OF HONOR: AIRBO3RNE	NHT	Ego-Shooter	EA LA	30. August 2007	GUT
		MEDIEVAL 2: KINGDOMS	7PP	Echtzeit-Strategie (Addon)	Creative Assembly	30. September 2007	SEHR GUT
		MOTOGP 07	7WG	Rennspiel	Climax	September 2007	SEHR GUT
NEU		NBA LIVE 08	Q3Q	Sportspiel	EA Canada	4. Oktober 2007	SEHR GUT
		NEED FOR SPEED: PRO STREET	8QQ	Rennspiel	EA Black Box	31. Oktober 2007	–
NEU		NHL 08	WWY	Sportspiel	EA Sports	13. September 2007	SEHR GUT
		OBSCURE 2	622	Action-Adventure	Hydravision	September 2007	GUT
		OVERCLOCKED	A32	Adventure	House of Tales	12. Oktober 2007	SEHR GUT
		QUAKE WARS	6JL	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	4. Quartal 2007	SEHR GUT
		REPROBATES	VOA	Adventure	Future Games	31. August 2007	–
		SACRED 2	V0E	Action-Rollenspiel	Ascaron	1. Quartal 2008	SEHR GUT
		SIM CITY: SOCIETIES	2C4	Wirtschaftssimulation	Tilted Mill	November 2007	–
		SO BLONDE	KK6	Adventure	Wizarbox	2. November 2007	SEHR GUT
		SPEEDBALL 2	208	Actionspiel	Frogster	September 2007	–
		SPLINTER CELL 5: CONVICTION	CC9	Action-Adventure	Ubisoft	16. November 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
NEU		SUPREME COMMANDER: FOR. ALL.	8O7	Echzeit-Strategie (Addon)	Gas Powered Games	November 2007	–
		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	14. September 2007	SEHR GUT
		TIMESHIFT	Q87	Ego-Shooter	Saber Interactive	Oktober 2007	SEHR GUT
NEU		TURNING POINT: FALL OF LIBERTY	FK0	Ego-Shooter	Spark Unlimited	November 2007	GUT
		UNIVERSE AT WAR	3QA	Echtzeit-Strategie	Petroglyph	4. Quartal 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.	21. 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

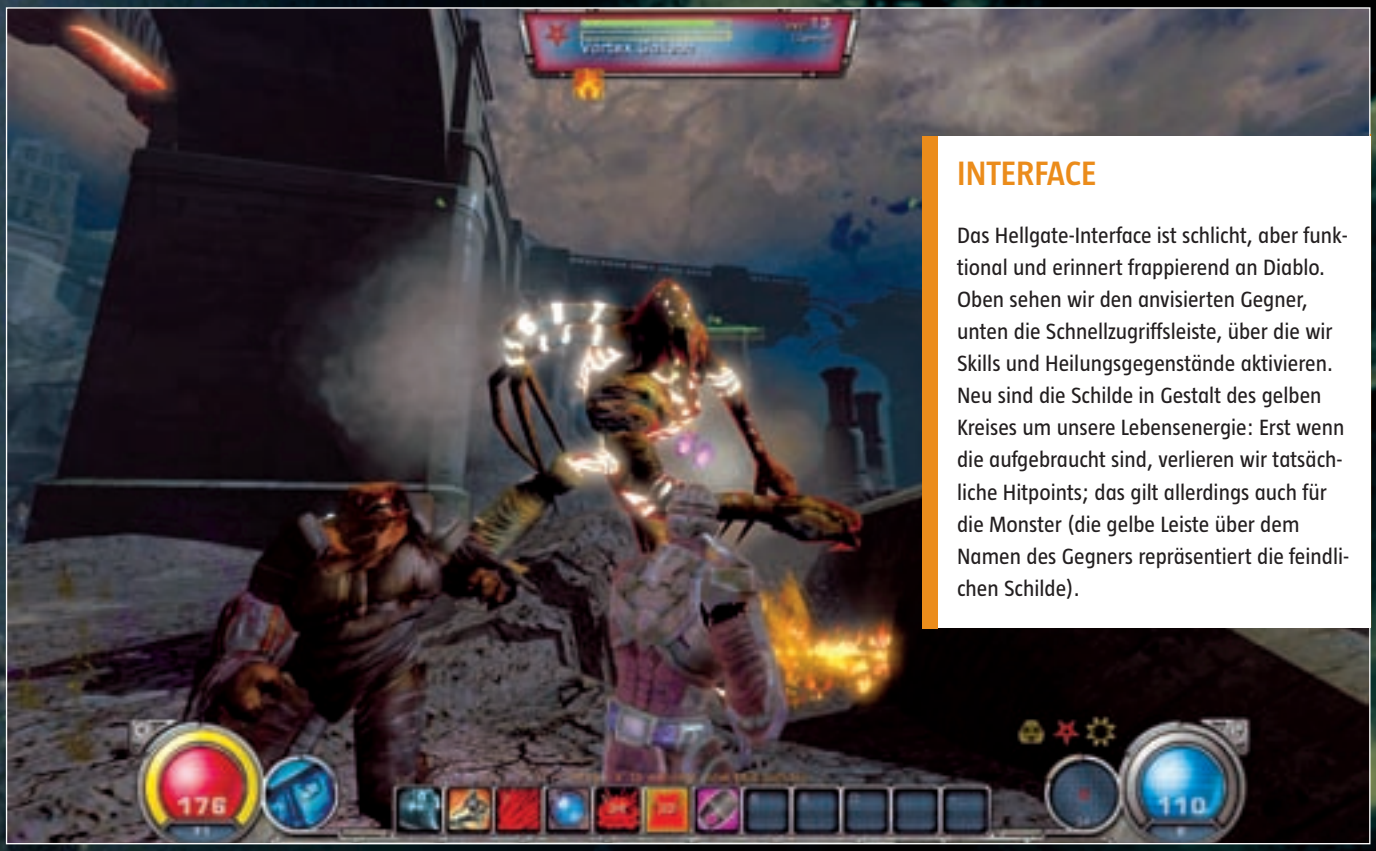






Hellgate London

Die Hölle öffnet ihre Pforten – das klingt normalerweise nach Apokalypse, Weltenbrand und anderen schlimmen Sachen. Normalerweise. Denn wenn Bill Roper die Höllentore öffnet, ist das ein guter Grund, nach San Francisco zu fliegen, um uns vor Ort davon zu überzeugen, dass Hellgate London tatsächlich **das beste Action-Rollenspiel seit Diablo 2** ist.



INTERFACE

Das Hellgate-Interface ist schlicht, aber funktional und erinnert frappierend an Diablo. Oben sehen wir den anvisierten Gegner, unten die Schnellzugriffsleiste, über die wir Skills und Heilungsgegenstände aktivieren. Neu sind die Schilde in Gestalt des gelben Kreises um unsere Lebensenergie: Erst wenn die aufgebraucht sind, verlieren wir tatsächliche Hitpoints; das gilt allerdings auch für die Monster (die gelbe Leiste über dem Namen des Gegners repräsentiert die feindlichen Schilde).

In San Francisco kann man eine Menge machen. Sich in Alcatraz einsperren lassen, zum Beispiel. Oder am Hafen Seelöwen gucken. Oder die krummste Straße der Welt bekraxeln. Was man in San Francisco gewöhnlich nicht machen kann, jedenfalls nicht, ohne bei Flagship Studios anzuheuern, ist **Hellgate London** spielen. Nachdem Bill Roper im Mai eine auf die ersten Spielabschnitte beschränkte Version in Genf präsentierte, durften wir uns nun als erstes deutsches Magazin direkt vor Ort durchs dämonenversuchte London kämpfen – und Missionen jenseits des ersten Aktes in Augenschein nehmen. Wie spielen sich die Klassen? Wie funktionieren die Skills? Wie originell sind die Quests? Kurz: Wie gut ist **Hellgate** wirklich?

London Reloaded

Über die grundlegende Spielmechanik von **Hellgate** wurde schon viel geschrieben – **Diablo** in London eben. Aber warum eigentlich London? Und nicht New York, Los Angeles oder San Francisco? »Wir wollten eine Stadt mit einer langen Geschichte«, erklärt Bill Roper. »Und mit dem Londoner U-Bahn-System haben wir quasi noch eine Stadt unter der Stadt, die wir in die Story integrieren können.« Reale U-Bahnhöfe wie Covent Garden oder Tottenham Court Road dienen in **Hellgate** nicht nur als sichere Zufluchtsstätten, in denen wir ungestört ein-



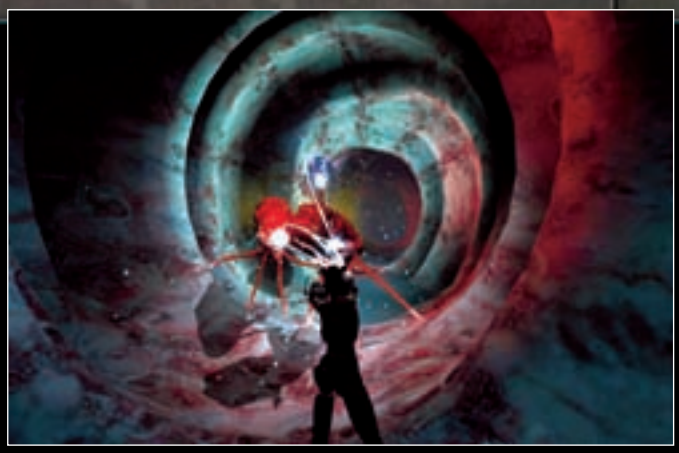
Umzingelt von Dämonen: In vielen Spielsituationen sehen wir uns einer **Gegnerübermacht** gegenüber.



Der **Schwertmeister** darf als einzige Klasse zwei Schwerter gleichzeitig schwingen.

FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Flagship Studios
Version	Alpha
Termin	November 2007



Im Geist eines verrückten Technikers treffen wir auf übellaunige **Hirngespinste**, während wir den Grund seines Wahnsinns erforschen.



Scharfschützen können per Tastendruck einen automatischen Feuerstoß abgeben; ideal, um mehrere Gegner auf einmal auszuschalten.

kaufen und Quests entgegennehmen können, sondern sind auch ein integraler Bestandteil des Handlungsrahmens: »Die Chefingenieure der Londoner U-Bahn waren tatsächlich Freimaurer«, sagt Roper. »Dass dich in der U-Bahn keine Monster angreifen, erklären wir damit, dass sie die Bahnhöfe extra für Dämonenangriffe gebaut und geschützt haben.«

Historische Fakten und Verschwörungstheorien also statt Fantasy-Einerlei – **Hellgate** bezieht einen nicht unerheblichen Teil seines Reizes aus dem unverbrauchten Szenario. Außerdem ist das endzeitliche London wunderbar in Szene gesetzt; wenn wir uns im Schatten des Big Ben, der aus der zerstörten Stadt ragt wie die verzweifelt empor gestreckte Hand eines Sterbenden, durch Zombiehorden schießen, fühlen wir uns tatsächlich als Teil eines apokalyptischen Fiebertraums.

Keine 08/15-Quests

Während die Quests in den ersten Spielstunden noch aus rollenspieltypischen »töte zehn dies und finde fünf jenes«-Allerweltsaufträgen bestehen, werden sie im weiteren Verlauf spürbar abwechslungsreicher und origineller. So stolpern wir im zweiten Akt über einen ganz fürchterlich gehirnalbernen Techniker, der seinen Boss zur Verzweiflung bringt, weil er nichts als unverständlichen Kauderwelsch vor sich hin plappert. Flugs öffnet der Vorgesetzte ein Portal in den Schädel des verrückten Kerls, wo wir es zunächst mit seinen Hirngespinsten zu tun bekommen und am »Limit der Vorstellungskraft« schließlich auf des Pudels Kern stoßen: Dort steht sein Boss und nörgelt ihn buchstäblich um den Verstand. Bevor wir ihn von der Psychose befreien können, müssen wir aber noch den Endgegner verhauen: sein eigenes Ego.

Am Ende des zweiten Aktes wartet dann das Millennium Battle auf uns. Im ausgetrockneten Themse-Flussbett unter der Millennium



Wo ein Evoker hinzaubert, wächst garantiert kein Gras mehr. Die offensiven Magier schöpfen aus einem großen Arsenal vernichtender **Zaubersprüche** und erinnern damit an die Zauberin aus Diablo 2. Die Effekte sehen live übrigens beeindruckend aus; allerdings soll Hellgate selbst auf älteren Rechnern laufen.



Mit dem Scharfschützen durchs **Flammenmeer**: Viele Schusswaffen haben einen breiten Streu- oder Explosionsradius, der viele Gegner schädigt.



Unter der Millennium Bridge treffen wir auf besonders große und fiese **Dämonen**. Da bietet sich ein vernichtender Sprungangriff förmlich an.

Bridge sind besonders große und fiese Dämonen gerade drauf und dran, die letzte Verteidigungsstellung der Menschheit zu durchbrechen – und wir werden als Verstärkung auserkoren. Die überlebenden Soldaten sind ob unseres Erscheinens freilich nur wenig begeistert: »Die haben nur einen Kerl geschickt?«, schallt es uns entsetzt entgegen. »Hoffentlich ist der wirklich gut.« Selbstverständlich ist er das: Vorsichtig snipern wir uns durchs Flussbett, weil unser Scharfschütze gegen die monströsen Dämonen keine Nahkampf-Chance hätte, und setzen dann die ausgefallenen Geschütztürme wieder in Gang. Mit deren Hilfe wiederum ist es anschließend ein Leichtes, die höllische Angriffswelle zurückzuschlagen.

Klasse Klassen

Ähnlich abwechslungsreich spielen sich auch die unterschiedlichen Klassen. Jäger oder Scharfschütze beispielsweise erfordern ein völlig anderes taktisches Vorgehen als der Schwertmeister, der erst zuschlägt und hinterher fragt – ganz wie der Barbar in **Diablo 2**. Beschützer und Evoker hingegen ähneln mit ihren Auren und Angriffszaubern dem Paladin und der Zauberin. Am Spannendsten fanden wir allerdings jene Klassen, die es so noch in keinem Action-Rollenspiel gab. Den Scharfschützen zum Beispiel, der aus **Hellgate** einen halben Ego-Shooter macht. Oder der Ingenieur, der im Gegensatz zum Beschwörer nicht ständig neue Begleiter herbeirufen muss, sondern seine Drohne über das gesamte Spiel liebevoll aufpäppeln und upgraden darf, so dass man quasi zwei Charaktere in einem spielt.

Je nach Klasse ändert sich auf diese Weise die Spielerfahrung: Während Schwertmeister zumeist aus der Third-Person-Ansicht agieren und entfernte Gegner per Spezialfähigkeit kurzerhand in Klingenreichweite ziehen, spielen geübte Scharfschützen idealerweise in der Ego-Perspektive. Per Mausrad dürfen wir jederzeit zwischen den beiden Perspektiven wechseln und nach Herzenslust rein- und rauszoomen, etwa um als Beschwörer einen Überblick darüber zu behalten, wen unsere kleinen Helferlein denn gerade beißen.

Der letzte Schrei

Angetan haben es uns auch die vielfältigen Möglichkeiten zur Individualisierung des eigenen Charakters. »Nach Level 10 ist es beinahe unmöglich, einem Charakter zu begegnen, der genauso aussieht wie du«, verspricht Roper. Ja, denken wir. Logisch. Was immer du sagst, Bill. Aber tatsächlich: Jedes Rüstungsteil hat einen eigenen Farbcode, den wir per Mausklick auf unser gesamtes Outfit übertragen können. Während des Spieles ertappen wir uns dabei, unsere Ausrüstung nicht nur anhand der Werte, sondern auch anhand des Coolness-Faktors auszuwählen – im schwarzen Fummel sieht unsere Beschwörerin so stylisch aus, dass uns der geringere Rüstungswert völlig Banane ist.

Ein Inventar-Slot ist für die so genannten Farbkits reserviert. Die erhalten wir im Laufe des Spiels als besondere Belohnungen und können damit unser Aussehen nach unseren Wünschen fast beliebig verändern – wo und wann wir wollen. Einen spielerischen Unterschied macht das natürlich nicht, aber vorbei sind die Tage, in denen jeder Jäger aussieht wie der andere; wie etwa bei **World of WarCraft**.

Cricket gegen Zombies

Die Individualisierungsmöglichkeiten beschränken sich aber nicht nur aufs Modische. Wenn wir eine Waffe upgraden – entweder mit Hilfe von Relikten, die wir bei getöteten Monstern finden, oder zugekauften Gimmicks wie Batterien – sehen wir ihr das auch prompt an. Gewehre bekommen ein Zielfernrohr, Schwerter funkeln mit elektrischer Ladung ... kurz: Unser Charakter macht während des gesamten Spiels auch optisch eine Entwicklung durch, die ebenso motivierend ist wie die Hatz nach dem nächsten Level, dem neuen Skill. Zur **Diablo**-typischen Sammelwut kommt also ein neuer Faktor hinzu: die Jagd nach coolen Accessoires und stylischen Upgrade-Möglichkeiten.

Diese Upgrades dürfen wir gegen einen kleinen Obolus auch wieder entfernen. Das ist

WARNUNG: ENTHÄLT WAHNSINN!

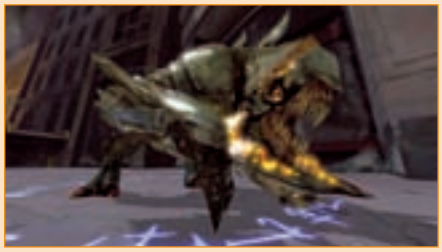
Eine E-Mail mit dieser Betreffzeile flatterte kürzlich ins Postfach der Flagship Studios. Und tatsächlich: Als die Entwickler das angehängte Foto öffneten, trauten sie ihren Augen nicht – ein durchgeknallter Fan hatte sich nämlich kurzerhand eines der zahlreichen Hellgate-Artworks auf den Oberarm tätowieren lassen. »Das ist mein Weg, euch wissen zu lassen, dass ihr einen verdammt guten Job macht«, so der Text der Mail. »Ich hoffe, ihr lacht euch darüber kaputt!« Und das taten sie dann auch. Und wie.



KLEINE MONSTER UND GROßE TEUFEL: SO SKILLT DER BESCHWÖRER



1 Die erste Kreatur, die ein angehender Beschwörer herbeirufen darf, ist das Elementar. Die kleinen Kerlchen gibt's in fünf verschiedenen Ausfertigungen (Feuer, Spektral, Macht, Sturm und Gift), je höher wir den jeweiligen Skill steigern, desto mehr Elemente dürfen wir beschwören. Investieren wir in die sekundäre Fähigkeit »Meister der Elemente«, verringern wir die Mana-Kosten und machen unsere kleinen Freunde stärker.



2 Während Elementare klein, flink und zerbrechlich sind, ist der Carnigore das genaue Gegenteil: groß, langsam und verflixt zäh. Das macht ihn zum idealen Tank für schwachbrüstige Beschwörer. Erhöhen wir den Skill-Level, kann der Carnigore wesentlich besser »taunten«, sprich Gegner auf sich ziehen, damit wir sie in Ruhe aus der Ferne beharken können. Zudem erhöht sich seine Regenerationsrate ganz beträchtlich – um bis zu 80%.



3 Der Witch Doctor ist der ideale Begleiter für alle Beschwörer, die sich zur Abwechslung auch mal selbst ins Nahkampf-Getümmel stürzen wollen – er kann uns nämlich heilen, und das ziemlich gut. Für jeden Skill-Level erhält er einen weiteren Heilzauber; bis er auf Level 5 gleich fünfmal hintereinander unseren Allerwertesten retten kann. Allerdings ist der Witch Doctor im Nahkampf ein richtiger Waschlappen.



4 Beim Warper ist der Name Programm: Flink wie eine Rennmaus auf Speed teleportiert er sich übers Schlachtfeld und setzt den Gegnern mit diversen offensiven Zaubersprüchen ordentlich zu. Erhöhen wir den Level, steigt der angerichtete Schaden um mehrere hundert Prozent; zudem reduziert sich die Zeit, bis er seinen Angriff wieder benutzen darf. Wie der Witch Doctor ist auch der Warper kein Nahkampf-Begleiter, obwohl wir mit steigenden Level seine Schilde um insgesamt 200 Punkte verbessern können.





5 Gestatten, Reaper. Großer, fieser, gemeiner, in Hintern tretender Reaper. Wer diesen Dämonenlord beschwört, bekommt die ultimative Nahkampf-Maschine – dummerweise nur für ein paar Sekunden, denn der Reaper ist dermaßen stark, dass wir ihn nicht permanent herbeirufen dürfen. Allerdings können wir die Zeit, die er mit Hinterntreten verbringt, entscheidend verlängern: nämlich von 20 (Level 1) auf satte 36 Sekunden (Level 5).

6 Ein Skill aus der Abteilung »besonders hinterhältig« ist Broms Fluch. Derart verfluchte Gegner heilen nämlich jeden, der sie trifft – auch verbündete Gruppenmitglieder und herbeigerufene Begleiter des Beschwörers. Auf der höchsten Stufe heilt Broms Fluch sieben Prozent der Gesamt-Hitpoints des Feindes pro Treffer und hält satte 14 Sekunden – auch und gerade bei starken Gegnern und Bossen ein quasi unerlässlicher Skill.

7 Was tut ein Beschwörer, der sich unvermittelt von Gegnern umzingelt findet, die seinen schmächtigen Körper in Windeseile ins Nirwana prügeln? Er zaubert Wort der Angst. Das jagt auf dem Maximallevel nämlich selbst hochstufigen Gegnern einen Riesenschrecken ein und lässt sie panisch davonrennen – was sie zu einem leichten Ziel macht und uns wertvolle Zeit zum Heilen und Beschwören gibt. Die Mana-Kosten sind allerdings recht üppig.



In letzter Sekunde: Die computergesteuerten Soldaten sind uns beim Millennium Battle eine große **Hilfe**, vertragen allerdings nicht viel.



Typisch Action-Rollenspiel: **Zombies** in allen Farben, Formen und Größen gehören in den ersten Spielstunden zu den Standardgegnern.



Wer seinen **Scharfschützen** so nahe an einen Gegner manövriert, hat in der Regel schlechte Karten. Am Besten halten wir sehr, sehr viel Abstand.



Seltsames London: Je tiefer wir in Richtung Hölle vorstoßen, desto ausgefallener und **surrealer** werden Level- und Gegnerdesign.

insofern interessant, als dass uns das zum Beispiel die Möglichkeit eröffnet, das gesamte Spiel mit einem banalen, very britischen Kricketschläger zu bestreiten, den wir immer weiter aufwerten. Wir müssen also nicht ständig unsere Ausrüstung verkaufen, wenn wir etwas Besseres finden, sondern dürfen unsere Gegenstände auf Wunsch auch mit uns »wachsen« lassen. Finden wir mal ein paar Spielstunden lang kein brauchbares Upgrade, wandert der lieb gewonnene Schläger einfach ins Schließfach, das im Vergleich zur berüchtigten **Diablo**-Truhe mehr als doppelt so viel Stauraum bietet.

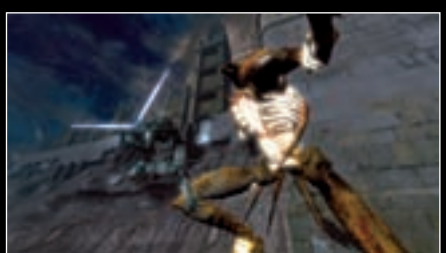
Mit 50 ist Schluss

Inzwischen sind wir auch ein paar Levels aufgestiegen und dürfen die Früchte unserer Arbeit ernten. Wie gewohnt können wir pro Stufe unsere fünf primären Attribute um insgesamt fünf Punkte erhöhen sowie einen Skill steigern. Während es in **Diablo 2** durchaus sinnvoll war, die Skillpunkte aufzuheben, um sie nicht am Ende nutzloserweise in eine später obsolet werdende Fähigkeit zu investieren, verspricht Roper für **Hellgate London** Besserung: »Wir haben ein Tool entwickelt, mit dem wir genau feststellen können, wie oft die Skills benutzt werden. Bei **Diablo 2** waren wir auf das Feedback der Spieler angewiesen und das war nicht immer objektiv. Wenn uns jetzt die Tester sagen, hey, mit der Klasse sterbe ich öfter als mit den anderen, dann können wir das nachprüfen und sagen, nein, tut ihr nicht, das kommt euch nur so vor. Und dann können wir überlegen, warum es ihnen so vorkommt.«

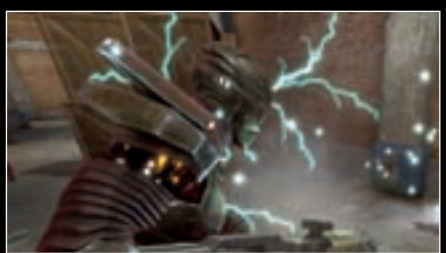
Das ausgefeilte Balancing hat seinen Preis: Die Maximalstufe in **Hellgate** wird bei Level 50 liegen. Zum Vergleich: Bei **Diablo 2** konnte man es bis Stufe 99 bringen. Allerdings gilt das nur für den Einzelspieler- und kostenlosen Online-Modus – wer sich für die kostenpflichtige Online-Variante (wir gehen derzeit von zehn Euro Gebühren pro Monat aus) registriert, darf sich dank des zusätzlichen Inhalts auch über mehr Level freuen. Abzocke? Mitnichten: Im Einzelspieler-Modus soll **Hellgate** rund 40 Stunden verschlingen; nach unseren Eindrücken ist diese Angabe nicht unrealistisch.

Schöne neue Online-Welt

Stellt sich die Frage: Was bekomme ich denn für meine zehn Euro im Monat? Einfache Antwort: laufend neue Inhalte, Zonen, Quests, Gegenstände. So jedenfalls der Flagship-Plan. Ebenfalls angedacht: Wettbewerbe für Gilden und Einzelspieler. In den U-Bahn-Stationen hängen derzeit noch Dummy-Plakate, die an solche Wettbewerbe gekoppelt werden sollen. Wenn sich eine Gilde besonders auszeichnet, darf sie



Bisweilen tauchen **Monster** überraschend aus dem Nichts auf und greifen uns von hinten an.



Ingenieure können ihre **Drohnen** über das gesamte Spiel upgraden und liebevoll aufpäppeln.



Wie in Diablo 2 treffen wir immer wieder auf **Bossgegner**, die besonders oft seltene Waffen, Rüstungen und Upgrade-Gegenstände fallen lassen.



Fernkämpfer steuern sich in der Ego-Perspektive am Besten. In der Schulterperspektive zielt es sich nämlich wesentlich schwieriger.

sich über Werbung in eigener Sache freuen. »Ebenfalls denkbar wäre es zum Beispiel«, so Roper, »dass ein Spieler seinem Freund ein Geburtstagsplakat kauft und der es in der U-Bahn sieht, wenn er sich einloggt.«

Beim kostenfreien Online-Modus bleibt alles beim Alten: Wie in Blizzards Battle.net können wir uns mit Spielern aus der ganzen Welt zusammenschließen und den kompletten Inhalt des Hauptspiels nach Herzenslust abgrasen. Auf zusätzlichen Inhaltt müssen wir – genau wie bei **Diablo 2** – verzichten, eventuelle Patches stehen allerdings allen zur Verfügung. Um das Zusammenspiel attraktiver zu machen, erhalten größere Gruppen auch bessere Beute, sprich mehr seltene Gegenstände. Zudem passen sich die Gegner der Gruppenstärke an.

Diesem Kerl bin ich noch nie begegnet

Während sich bei den Zufallskarten in **Diablo 2** lediglich das Layout änderte, nicht aber die



Inmitten einer Zombiehorde treffen wir auf einen garstigen **Oberzombie**, der gefallene Untote so lange wiederbelebt, bis wir ihm den Garaus machen. Viele dieser besonderen Gegner sind Bestandteil der Quests, die wir uns an den zum Glück monsterfreien U-Bahnhöfen abholen.



Magisch begabte **Monster** sollte man vorrangig vernichten; ansonsten heilen sie ihre Kumpel oder beharken uns aus der Ferne mit Zaubern.



Um unser **Outfit** zu bestaunen, dürfen wir jederzeit in die Frontansicht wechseln. Die Möglichkeiten zur Individualisierung sind enorm.

grundlegende Gestaltung der Zonen, bringt **Hellgate London** hier deutlich mehr Abwechslung in die ebenfalls zufällig generierten Abschnitte von London. Bei zwei verschiedenen Testläufen besteht der gleiche Dungeon mal aus düsteren Abwasserkanälen, dann wieder aus einer verlassenen Lagerhalle. Es ändert sich also sogar das komplette Grafik-Set der im Mehrspielermodus übrigens komplett instanzierten Abschnitte. Als wir beim dritten Versuch einem NPC-Händler über den Weg laufen, muss Bill Roper lachen: »Diesen Dungeon habe ich schon sonstwieoft gespielt, aber diesem Kerl bin ich noch nie begegnet.«

Neu ist auch das Fraktionen-System, das an **World of WarCraft** erinnert: Für absolvierte Quests erhalten wir nicht nur Geld und Ausrüstungsgegenstände, sondern auch Fraktionspunkte, mit denen wir weitere Zonen und Händler freischalten. Im Laufe des Spiels stoßen wir dabei auch auf Missionen, bei denen wir uns für eine Fraktion entscheiden müssen; etwa, weil drei Gruppierungen einen bestimmten Gegenstand haben wollen, wir ihn aber logischerweise nur einer Fraktion geben können. Der Wiederspielwert von **Hellgate** ist insgesamt also erfreulich hoch.

Schattenseiten

Bei allem verdienten Lob ist auch **Hellgate** nicht frei von Kritikpunkten. So scheint uns das Balancing momentan noch nicht perfekt; in einigen Gebieten waren die Gegner schlicht eine Nummer zu schwierig, in anderen wiederum besseres Kanonenfutter. Für eine Alpha-Version ist das allerdings ziemlich normal – zumal auch die Skills der einzelnen Klassen noch nicht wirklich final sind.

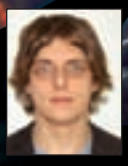
Apropos final: Zu eventuellen Änderungen in der deutschen Version will sich Publisher EA zwar noch nicht äußern, aber angesichts des durchaus vorhandenen Splatterfaktors in der Endzeit-Welt würden wir uns über kleinere Detailänderungen nicht weiter wundern. Dem immensen Suchtfaktor von **Hellgate London** täte das allerdings absolut keinen Abbruch.

Jochen Gebauer



Der **Reaper** ist die stärkste Kreatur, die ein Beschwörer herbeirufen kann; allerdings nur für kurze Zeit.

FAZIT
JOCHEN GEBAUER



Verdammt, ist das geil. Verzeihen Sie mir bitte die saloppe Wortwahl, aber das waren meine Gedanken, als ich Hellgate in Action sah. Und als ich es spielte. Und nachdem ich es gespielt hatte. Und jetzt. Bis auf die kleineren Balancing-Probleme (die sich bis zum Release problemlos in den Griff bekommen lassen), habe ich an Hellgate rein gar nichts zu meckern. Und das passiert mir nur sehr, sehr selten.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- abwechslungsreiche Klassen
- tolles Szenario
- macht süchtig
- kleinere Balancing-Macken

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

keine
(neu gegründetes Team)

POTENZIAL HERVORRAGEND



CYLINK CYNAMITE.DE 9U5 Ihr CyLink-Code

AUF DVD VIDEO

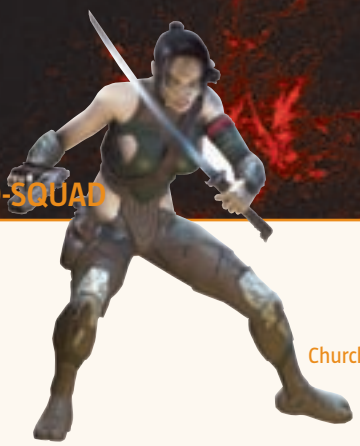
Clive Barker's Jericho

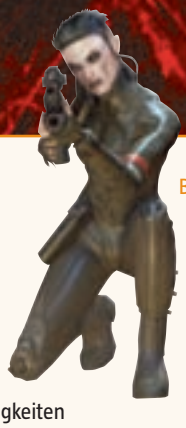
Jetzt schlägt's Dreizehn: Horror-Altmeister Clive Barker ist wieder da! Jericho **vereint fantastische Gruselatmosphäre und brillantes Monsterdesign** mit einem altbackenen Ego-Shooter inklusive einiger Taktikelemente. Ein Fest für Actionfans?



CYNAMITE.DE my entertainment network
große Bildergalerie auf www.cynamite.de

SEELENWANDERER: DIE JERICHO-SQUAD


Church

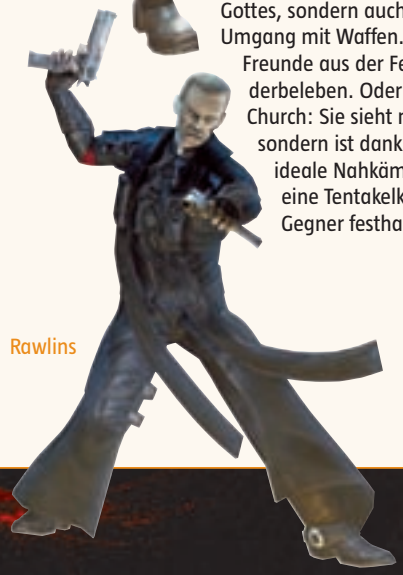

Black


Delgado

Anders als in den meisten anderen Ego-Shootern durchstreifen Sie die verwunschene Stadt Al-Khali nicht allein, sondern in der Jericho-Squad. Die Team-Mitglieder sind nicht nur unterschiedlich bewaffnet, sondern besitzen auch interessante Spezialfähigkeiten. Der Priester Rawlins etwa versteht nicht nur das Wort Gottes, sondern auch den beidhändigen Umgang mit Waffen. Zudem kann er Freunde aus der Ferne heilen und wiederbeleben. Oder die Amazone Church: Sie sieht nicht nur fesch aus, sondern ist dank ihres Säbels die ideale Nahkämpferin, und zaubert eine Tentakelkugel, welche die Gegner festhalten kann.

Um die ausgiebige Verwendung der Spezialfähigkeiten (Hellsehen, Zeit verlangsamen, Exorzismus etc.) kommen Sie nicht herum, vor allem, wenn es gegen Bossgegner geht. Hier wird vor allem das Zusammenspiel der einzelnen Talente enorm wichtig. Per Tastendruck dürfen Sie jederzeit den Charakter wechseln. Sollte er niedergestreckt werden, springen Sie automatisch zur nächsten Person.


Jones


Rawlins


Cole

Jericho. Unbedarfte denken hier an die gleichnamige Stadt in den umkämpften Autonomiegebieten in Palästina, oder vielleicht an den Religionsunterricht in der siebten Stunde. Genau, Jesus und der Zöllner Zachäus, die Trompeten ... wie war das gleich ...?

Halt, stopp: Die Nachrichten haben jetzt Sendepause, und die Familienbibel bleibt bitte im Schrank. In **Jericho** von Horror-Ikone Clive Barker (siehe Kasten) weht nämlich ein anderer, ziemlich unheiliger Wind.

Die Stadt in der Wüste

Das Grauen beginnt in Al-Khali, einer eigentlich längst vergessenen Stadt inmitten einer unwirtlichen Wüste. Die taucht plötzlich aus dem Nichts wieder auf und birgt eine uralte, böse Macht. Der teuflische Plan: die totale Unterjochung der Menschheit. Dafür zerfetzen Höllenwesen die Grenzen zwischen den Dimensionen. Die einst prächtigen und nun zu Ruinen verfallenen Bauten in Al-Khali füllen sich mit schrecklichen, blutrünstigen Wesen. Kein gewöhnlicher Mensch bei Vertstand würde sich auch nur in ihre Nähe trauen. Das Schicksal der Erdbewohner scheint besiegelt.

Schein ist aber glücklicherweise nicht Sein: Das teuflische Ungeziefer hat die Rechnung nämlich ohne den Wirt gemacht, nämlich ohne uns. Als kampferprobter Angehöriger des Jericho-Teams, einer siebenköpfigen Spezialtruppe mit Magiekenntnissen, stellen wir uns der dunklen Bedrohung mit Waffengewalt und Zauberkraft entgegen. Der Transporthubschrauber steht bereit, die Patronengurte sind gefüllt, die Bibel steckt griffbereit in der Tasche. Auf nach Al-Khali!

Ausgetrickst

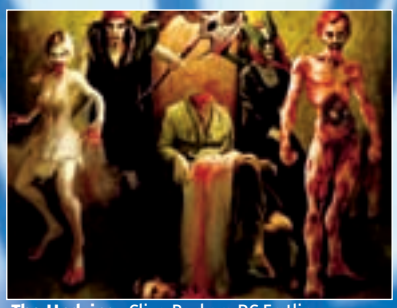
Am Ort der Verderbens angekommen erwartet uns in den verfallenen Ruinen zunächst trügerische Stille. Zu Beginn steuern wir lediglich den Anführer der Jericho-Squad, der im weiteren Verlauf des Spiels jedoch recht bald das Zeitliche segnet. Aber da in Al-Khali die Grenze zwischen Leben und Tod überaus löchrig ist, bedeutet dies glücklicherweise nicht das Ende: Fortan leben wir nämlich als Geist in unseren Teamkameraden weiter. Welcher das jeweils ist, bestimmen wir einfach per Knopfdruck. Dieses spezielle Talent werden wir im Folgenden noch bitter nötig haben.

Mit der Ruhe ist es nämlich bald vorbei. Während die ersten Widersacher noch schnell im Feuer von Maschinengewehr und Stalinorgel verenden, erwarten uns bald härtere Brocken, die wir nur mit Trick 17 auskontern können. Darunter halb verfaulte Skelettkrieger mit riesigen Schilden, an denen unsere Kugeln einfach abprallen. Während wir die untote Bande von vorn in Schach halten, stiehlt sich ein weiteres Jericho-Mitglied in die ungeschützte Flanke der Gegner. Wir visieren unseren Kumpel an (oder wählen ihn aus einem Menü), drücken die entsprechende Taste und übernehmen seine Kontrolle. Kurze Zeit später liegt nur noch ein lebloser Knochenhaufen vor unseren Füßen.

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Codemasters
Version	PlayStation3-Beta
Termin	September 2007

CLIVE BARKER: DER HORROR-ALTMEISTER



The Undying: Clive Barkers PC-Erstling



Hellraiser gehört zu den Horror-Klassikern.



Eingefleischten Horrorfans ist Clive Barker natürlich ein Begriff. Vor allem als Autor und Regisseur des Kultfilms Hellraiser (in Deutschland indiziert) erlangte der 54-jährige Weltruhm. Heute arbeitet Barker hauptsächlich als Schriftsteller. Über 20 Bücher und viele Kurzgeschichten gehen auf sein Konto. Für sein Werk wurde Barker mehrfach ausgezeichnet. Bereits 2001 betreute Barker ein Computerspiel: **Clive Barker's The Undying** war ein sehr gelungener Ego-Shooter, in kommerzieller Hinsicht aber ein Flop.

Wechselbalgen

In einem anderen Level begegnen wir in einem engen Gang weiteren Abgesandten der mit Schilden ausgerüsteten Skelettarmee. Diesmal haben wir für unsere Flankentaktik nicht genug Platz. Zeit, auf die Spezialfähigkeiten (siehe Kasten) unseres Teams zurückzugreifen. Die gelenkige Church etwa hat neben ihrer starken Waffe die Fähigkeit, eine pulsierende Glibberkugel herbeizuzaubern, welche die Gegner mit Tentakelarmen wenige Sekunden fixiert. Gesagt, getan: Church zaubert die Kugel herbei, wir wechseln flink zum schwer bewaffneten Delgado, damit er die Waffen sprechen lassen kann, und der vor Sekunden noch vesperrte Weg ist endlich frei.

Zugegeben: Mit genügend Ausdauer und ausreichend Munition hätten wir auf die Taktik-Trickkiste bis jetzt auch verzichten können. Dass die aber alles andere als schnödes Beiwerk ist, zeigt die Begegnung mit unserem ersten Bossgegner (auch in unserem Video auf DVD zu sehen). Der metergroße, schwer gepanzerte Fleischberg ist lediglich an einer winzigen Stelle in seinem Rücken verwundbar. Wer hier den Rambo macht, hat schnell ausgespielt. Trotz seiner Größe ist der Koloss nämlich ziemlich schnell und denkt gar nicht dran, uns sein Hinterteil zu präsentieren.

Zeitreise

Wie gut, dass wir die Zeit verlangsamen dürfen. Das Prozedere ist damit klar: Wir locken den Riesen an und aktivieren die Zeitlupe. Einmal mehr ist es Delgado, der den Gegner nun von hinten mit seinem Schnellfeuergewehr unter Beschuss nimmt. Wir wiederholen das Spielchen einige Male, und der Fiesling bricht schließlich geschlagen zusammen. Vorher haben wir uns aber das unzureichende Treffer-Feedback geärgert. Dem gurgelnden Getöse des Klopses ist jedenfalls nicht zu entnehmen, ob wir das winzige Loch in seiner Rüstung getroffen oder ihn mit unseren Patronen lediglich gekitzelt haben. Irgendwann fällt er halt um. Hier sollte Codemasters noch mal deutlich nachbessern.

Erhebe Dich!

Wo gehobelt wird, fallen Späne. Und freilich haben wir eben beschriebene Szene nicht ganz unbeschadet überstanden. Das ist aber kein Beinbruch: Gefallene Freunde dürfen wir nämlich jederzeit wiederbeleben. In Gestalt von **Jericho**-Teampriester Rawlins auch aus der Ferne. Das Spiel ist nur dann aus, wenn alle Teammitglieder über den Jordan (haha!) gehen.

Eine Gesundheitsanzeige gibt es übrigens nicht. Wie etwa in **Call of Duty 2** halten wir je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad eine bestimmte Zeit durch, müssen uns dann aber wieder eine Weile in Sicherheit bringen, um zu regenerieren. »Friendly Fire« ist ebenso wenig ein Thema – wenn wir versehentlich unsere Freunde unter Beschuss nehmen, meckern die lediglich rum. Lieber sollten sie sich über die KI-Programmierer beschweren, denn mit allzu viel



Echter Horror: Heute schon gefrühstückt?



Jericho ist grafisch **schick**, aber nicht weltklasse.



Schlagkräftiger Kleriker: Priester Rawlins bearbeitet eine der toll designten **Monster** mit einem ganz speziellen, bleihaltigen Segen.



Mit Schild und ohne Charme: **Skelettkrieger** sind nicht zu Scherzen aufgelegt. Per Flankierungstaktik sind sie aber durchaus zu bewältigen.

Intelligenz sind die Kameraden nicht gesegnet, sobald wir sie alleinlassen. Die Wiederbeleben-Funktion wird damit zu einem lebensnotwendigen Dauerbrenner. Quicksave-Freunde ziehen übrigens lange Gesichter: Es gibt lediglich Speicherpunkte, im fertigen Spiel hoffentlich in ausreichender Menge.

Monster zum Verlieben

Dass Clive Barker nicht nur seinen guten Namen hergibt, sondern aktiv in die Entwicklung des Spiels miteinbezogen wurde, zeigt vor allem das Monsterdesign. Die rund 30 Gegnertypen gehören zu den ekligsten, detailreichsten, phantasie- und eindrucksvollsten Horrorfiguren, die wir je zu Gesicht bekommen haben. Hier gibt's keinen Kindergarten-Grusel à la **Fear**, sondern harten Horror für echte Fans. Halbverfaulte Schädelfratzen, offene Gedärme, eklige Fliegeviecher mit riesigen Klauen, literweise Blut – da machen Splatterfreunde Luftsprünge, und Herr Beckstein & Co. wundern sich. Und alle Kreaturen haben den typischen Clive-Barker-Charme, der bereits Figuren wie Pinhead zu absoluten Kultgestalten des modernen Horrorfilms machte. Da können die langweiligen Zombies aus **Doom 3** einpacken.

Das gilt leider nicht in gleichem Maß fürs Leveldesign der Hallen von Al-Khali. Größtenteils waren wir in relativ langweiligen Gängen und Kammern unterwegs, die zwar optisch ganz nett aussehen, uns aber zu keiner Zeit vom Hocker reißen können. Hier hätten wir uns etwas mehr Einfallsreichtum gewünscht. Aber was nicht ist, kann ja noch werden, schließlich haben wir nur einen Teil des Spiels gesehen. Technisch ist **Clive Barker's Jericho** zwar auf der Höhe der Zeit, die eigens entwickelte Engine kann aber nicht ganz mit Grafikwundern wie **Crysis** oder **Unreal Tournament 3** mithalten. Richtig Enttäuschend: Ein Multiplayer-Modus der Dämonenjagd fehlt komplett.

Simon Fistrich



Church verlässt sich nicht nur auf Ballermänner: Im Nahkampf ist die Amazone dank ihres **Schwertes** eine gefürchtete Gegnerin. Die Spezialfähigkeiten der Charaktere sind ein nützlicher Helfer gegen die Satansbrut.

FAZIT
SIMON FISTRICH



Mir als altem Barker-Fan hat es besonders die genial-eklige Horroratmosphäre angetan. Einen Innovations-Preis verdienen die Entwickler aber nicht. Die taktischen Elemente lockern das Geballere wenigstens so weit auf, dass ich ab und an auch mal das Hirn einschalten muss. Hoffentlich macht mir die schwache KI des Jericho-Teams am Ende keinen Strich durch die Rechnung.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- tolle Horror-Atmosphäre, tolle Monster
- taktische Elemente
- kaum Treffer-Feedback
- altbackenes Level-Design

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Colin McRae Dirt
(06/2007: 84)

Overlord (Publisher)
(07/2007: 81)

POTENZIAL **GUT**



Bioshock setzt auf Grusel, nicht auf **Schock**. In unerwarteten Momenten springt uns trotzdem mal ein Gegner an. Gut dosiert passt das zur Atmosphäre.



Würden Sie von diesem Herrn eine **Schönheitsoperation** kaufen? Die Gegner sind schaurig und haben Angriffsmuster, denen wir uns anpassen müssen.

Bioshock

CYLINK
CYNAMITE
DIQ
Ihr CyLink-Code

Erstmals können wir die PC-Fassung von Bioshock anspielen und vier Rapture-Levels pixelnah miterleben. Lesen Sie unseren letzten ausführlichen Erfahrungsbericht vor dem Release im August.

Nur wenige Spiele werden mit so vielen Vorschusslorbeeren bedacht wie **Bioshock** – in der Regel echte Ausnahmespiele, die zu Legenden ihres Genres werden. Wer die nicht auf der Festplatte hat, muss sich von Freunden später Dinge sagen lassen wie »Darf ja nicht wahr sein, ich bring's dir morgen mit, das muss man einfach gespielt haben«. Manche dieser Ausnahmespiele wiederum sind zu einem Leben als Geheimtipp verdammt – wer sie kennt, der liebt sie ... nur kennt sie eben kaum jemand. Und ab und zu sind all die schönen Vorschusslorbeeren für die Katz, und das Spiel entpuppt sich als herbe Enttäuschung.

Wie wird es also **Bioshock** ergehen, diesem Action-Rollenspiel-Horror-Sci-Fi-Shooter-Mix? Die Entwickler versprechen viel, Sie gehören vermutlich zu denen, die viel erwarten ... und wir sagen Ihnen, wie es sich wirklich spielt.

Falsche Erwartungen

Lebensenergie oben links – check. Munition unten links – check. Waffe in der Hand – check. **Bioshock** sieht aus wie ein Ego-Shooter. Wir starten das Spiel zwar mit einer wuchtigen Rohrzange, aber Gordon Freeman geht in **Half-Life** schließlich auch nicht bloß mit Schusswaffen auf seine Gegner los. Bestens gewappnet durchstreifen wir also den in edlem Marmor gehaltenen Aufenthaltsraum einer ehemaligen Arztpraxis. Die Bewegungen unseres Charakters sind schnell, fast ein wenig überzogen, und erinnern eher an einen flotten Multiplayer-Shooter denn ein klassisches Solo-Abenteuer. Das bringt uns aber ebenso wenig aus der Ruhe wie die groteske Gestalt, die da in einer Ecke kauert und nur kurz für Sekundenbruchteile im flackernden Licht einer ramponierten Neonröhre zu sehen ist.

Siegessicher nähern wir uns dem Burschen. Wir wissen ja, was zu tun ist. Während



Befreien oder töten? Die Erschafferin der **Little Sisters** verspricht eine Belohnung für edle Taten.

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Irrational Games
Version	Beta
Termin	24.August 2007



Was auf dem Bild belanglos wirkt, ist im Spiel ein emotionaler Moment. Mopsen wir tatsächlich den Verbandskasten? Siegt Anstand oder **Überlebenswille**?



Vielerorts ist Rapture alles andere als **appetitlich**. Bioshock ist ein Wechselbad der Gefühle, und genau deshalb so viel besser als viele seiner Konkurrenten.

der Zeigefinger über der linken Maustaste kreist, stürmen wir auf den Mann mit dem blutüberströmten Gesicht zu ... doch der hechtet in letzter Sekunde beiseite, faucht uns an und geht direkt zum Angriff über. Unsere Selbstsicherheit ist dahin, verdattert hämmern wir auf die Maustaste ein, unser virtueller Arm kommt mit den Hieben kaum hinterher. Das Gefuchtel verfehlt aber nicht seine Wirkung, wir landen einen Treffer. Unser Gegner taumelt nicht, er schlägt auch nicht zurück – er läuft davon. Er flucht, lässt seine Rohrzange kurz aggressiv über den Marmor schleifen und verschwindet durch die nächstbeste Tür.

Da stehen wir also – leicht verdutzt, aber glücklich. Begleitet von Grinsen und Gänsehaut gestehen wir uns ein: **Bioshock** ist mehr als ein Ego-Shooter, und wir haben viel zu lernen.

Mustergültig

Bioshock zu lernen, das ist nicht weiter schwer. Gerade dem ersten Level ist sofort anzumerken, dass ganze Horden von Beta-Testern und Teilnehmern aus Fokus-Gruppen ihn schon über zwei Dutzend Mal gespielt haben. Behutsam führt er uns in Geschichte und Steuerung ein. Erklärt uns das Handling der Plasmide, kleinen Verbesserungen für unseren Charakter, die es uns beispielsweise erlauben, Blitze zu schleudern. Immer wieder haben wir kleine Erfolgserlebnisse, und bevor wir es merken, schalten wir mit nur einer Taste zwischen Schusswaffen und Plasmid-Magie um, als hätten wir jahrelang nichts anderes getan. Wir merken, dass Gegner nach dem Blitzbeschuss gelähmt sind. Dem nächsten Häscher jagen wir also etwas Elektrizität entgegen. Klick. Noch eins mit der Rohrzange hinterher, und der Bursche geht zu Boden. Nach wenigen Minuten machen wir uns die Gesetze von Rapture zunutze ...

... um ihnen wenig später zu erliegen. Kaum haben wir den Flammenzauber erlernt, mimen wir einen Pyromanen. Das macht Spaß, bis wir uns selbst in Brand stecken, weil wir eine Öllache auf dem Boden erst übersehen und dann in Flammen aufgehen lassen. Was in anderen Spielen ein Dasein als schnöde Bodentextur fristet, kann in **Bioshock** tödlich werden. Sterben in Rapture, das ist aber halb so wild. Anstatt den letzten Spielstand erneut laden zu müssen, wachen wir in überall verteilten Kammern wieder auf und machen sofort weiter.

Köpfchen statt Kopfnuss

Getreu dem Motto »leicht zu erlernen, schwer zu meistern« hilft uns die reine Kenntnis der Gesetzmäßigkeiten von Rapture nicht weiter. Als wir in einen Raum mit zwei Selbstschussanlagen, zwei Gewehrschützen und einem Granaten schleudernden Irren stolpern, verfallen wir wieder in alte Spielmuster: Hinter einer Säule verstecken, hervorlugen, schießen, verstecken. Klingt nach einer spitzenmäßigen Idee, geht in **Bioshock** aber gnadenlos in die Hose. Die Gegner sind extrem treffsicher und ausdauernd, Stellungsgefechte aussichtslos.

Stattdessen müssen wir uns Umgebung und Plasmide geschickt zunutze machen. Wir können unsere Feinde gegeneinander aufhetzen, Roboter hacken (siehe Extrakasten »Hack' dich reich«), Gegner einfrieren oder in die Luft schleudern, Dinge mit Telekinese durch die Luft schleudern ... Möglichkeiten gibt es genug – schwierig wird's, in hektischen Kampfsituationen den Überblick zu behalten. Umso mehr lohnt es sich, in bester **System Shock**-Manier die Lage erst einmal gut versteckt auszukundschaften und sich einen Plan zurechtzulegen.

HACK' DICH REICH

Hacken ist ein extrem lohnender Zeitvertreib in der Unterwasserstadt Rapture. Wir bringen nicht nur Verteidigungsdrohnen in unsere Gewalt – auch diverse Verkaufsautomaten können wir auf Rabattfreundlichkeit umpolen.

Das Hacken findet mit Hilfe eines Minispiels statt, das an den Klassiker Pipe Mania erinnert. Wir drehen mit schnellen Klicks Karten um, auf denen Rohrstücke abgebildet sind. Aus diesen basteln wir in kurzer Zeit eine funktionierende Leitung für den Wasserstrahl, der an einer bestimmten Stelle in den Bildschirm läuft und ihn an einer bestimmten Stelle wieder verlassen muss. In späteren Levels und damit in höheren Schwierigkeitsgraden erschweren uns ein knüppelschweres Zeitlimit und blockierte Stellen das Leben.

Scheitern wir, verliert unser Held massiv an Lebensenergie, wir dürfen es aber ohne Umschweife erneut versuchen.



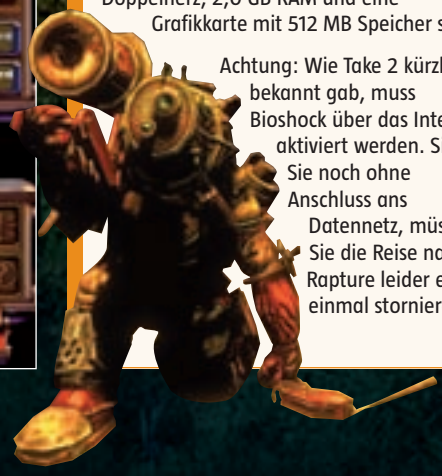


Missionsziele, Verkaufsautomaten und andere Orte sind so auf den **Level-Karten** markiert.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Die Grafik lässt's vermuten: Auf betagten Systemen haben Sie mit Bioshock keinen Spaß. Trotzdem geben sich die empfohlenen Systemanforderungen mit einem Prozessor ab 2,4 GHz und einer Grafikkarte mit 128 MB Grafikspeicher recht moderat. Um in den vollen Genuss der umwerfenden Effekte zu kommen, sollten es laut Entwickler allerdings ein Prozessor mit Doppelherz, 2,0 GB RAM und eine Grafikkarte mit 512 MB Speicher sein.

Achtung: Wie Take 2 kürzlich bekannt gab, muss Bioshock über das Internet aktiviert werden. Sind Sie noch ohne Anschluss ans Datennetz, müssen Sie die Reise nach Rapture leider erst einmal stornieren.



Wie wir den durchgeknallten Feinden dann den Garaus machen, ist Geschmackssache.

Kleinstadt

Die genetischen Verbesserungen für unseren Helden sind nicht nur nützlich, sie stellen auch die taktische Komponente von **Bioshock**. Pro Kategorie (aktive und passive) können wir zu Beginn nämlich nur zwei Erweiterungen ausrüsten – im späteren Spielverlauf wächst das Maximum auf sechs. Austauschen dürfen wir die Helferlein nur an hier und da aufgebauten Automaten. Wir sollten uns also auf eine bestimmte Spielweise festlegen, ansonsten heißt's ständig umherlaufen.

Die Levels von **Bioshock** sind übrigens etwas kleiner, als wir uns erhofft hatten. Rollenspielflair versprüht Rapture in den von uns gespielten Abschnitten nicht, das Leveldesign ist linear, ein kleiner Pfeil am oberen Bildschirmrand verrät uns ganz nonchalant, wie wir zum nächsten Missionsziel gelangen. Die unglaublich dichte Atmosphäre sorgt dafür, dass wir trotzdem völlig in der Spielwelt aufgehen. Unter Wasser gesetzte Räume, durch die Gänge hallendes manisches Gelächter, flackernde Lichter, gruselige Leichenschauhäuser – **Bioshock** lebt von subtilem Grusel und der Tatsache, dass, obwohl so absurd, vieles in Rapture schlicht unglaublich real wirkt. Als wir auf dem Boden die Leiche einer Krankenschwester finden, die ein Medikit umklammert, stellen wir uns tatsächlich kurz die Frage, ob wir ihr das Kästchen aus den leblosen Armen reißen dürfen. Wir tun es, schließlich sind wir der Gejagte, es geht ums Überleben – aber wir tun es mit Gewissensbissen. Kaum ein Spiel erreicht so eine emotionale Dichte.

Schockschwerenot!

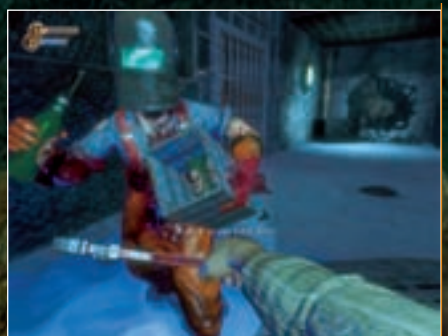
Auch die KI der Gegner trägt ihren Teil zur Atmosphäre bei. Nicht weil sie revolutionär schlau wäre – ganz im Gegenteil, **Bioshocks** KI bewegt sich nach allem, was wir gesehen haben, auf dem Niveau besserer Taktik-Shooter und ist absolut bodenständig. Die Freaks in **Bioshock** leben davon, dass sie völlig durchgeknallt sind, sich unberechenbar verhalten, sich oftmals unmenschlich schnell bewegen. Das macht Angst, das macht uns trotz all der mächtigen Plasmid-Magie ganz klein.

Wir sind die Gejagten, und **Bioshock** ist ein verdammt spannender Kampf ums nackte Überleben. Ebenso realistisch wie beängstigend – im besten Sinne.

David Bergmann



Im Kampf füllen wir unsere **Plasmid-Energie** auf.



Diese Zeitgenossen werfen mit **Molotowcocktails**.

FAZIT
DAVID BERGMANN



Im Herzen ist Bioshock ein überraschend bodenständiges Actionspiel – weit entfernt von einer Revolution des Genres. Ist es deshalb eine Enttäuschung? Mitnichten! Bioshock seziert bekannte Spielelemente, perfektioniert und mischt sie zu einem der eindringlichsten Spiele aller Zeiten. Action-Rollenspiel-Horror-Sci-Fi-Shooter-Fans, rollt den roten Teppich aus – im August erscheint euer Spiel des Jahres!

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- brillante Atmosphäre und viele spielerische Möglichkeiten zur Problemlösung
- tolle Grafik und geniale Soundkulisse
- unberechenbare und spannende Kämpfe

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Swat 4
(04/2005: 86)

Tribes: Vengeance
(12/2004: 86)

POTENZIAL HERVORRAGEND



Der Kampf gegen diese Riesenbestie auf einer schmalen Brücke gehört zu den absoluten Highlights dessen, was bisher von Blacksite zu sehen war. Wir freuen uns auf viele solcher bombastischen Kämpfe.

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

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Midway Studios Austin
Version	Presseinformationen
Termin	September 2007

CYLINK CYNAMITE.DE TV6 Ihr CyLink-Code

AUF DVD VIDEO

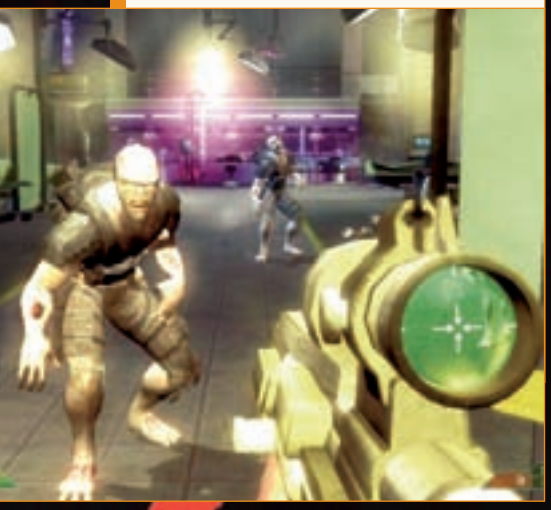
Blacksite

Advanced Warfighter 2 trifft Half-Life trifft Serious Sam – die Mustantenhatz Blacksite hat Großes vor!

AREA 51

Bis vor kurzem trug **Blacksite** den Untertitel **Area 51**. Eigentlich unverständlich, dass Publisher Midway die Erinnerung an den Vorgänger strich, schließlich muss der keineswegs versteckt werden. **Area 51** ist ein sehr geradliniger Shooter, in dem wir uns durch die Labore der Area 51 schießen, um den Ausbruch eines Virus zu verhindern, der die Geheimniskrämer der US-Regierung bereits in hungrige Zombies verwandelt hat. Dass wir uns bei Bedarf selbst in einen Mutanten verwandeln können, ist der größte spielerische Gag an **Area 51**; ansonsten gibt's schick inszenierte Ballerei und das eine oder andere Schalterrätsel.

PC PowerPlay 08/2005: **77**



Blacksite spielt sich wie ein Taktik-Shooter. Zusammen mit vier anderen Verrückten stapfen wir durch den Irak und sollen einen Terroristen dingfest machen. Mit simpler Steuerung frei nach **Advanced Warfighter** kommandieren wir die Jungs von Deckung zu Deckung und gehen bedacht vor. **Blacksite** spielt sich aber auch wie eine waschechte Ballerorgie mit Adrenalin-Garantie. Mit einem Affenzahn saust ein Helikopter über eine von Mutanten überrannte Forschungsstation – wir spicken zur Seite raus und schießen rigoros alles um, was nicht bei drei im Bunker hockt.

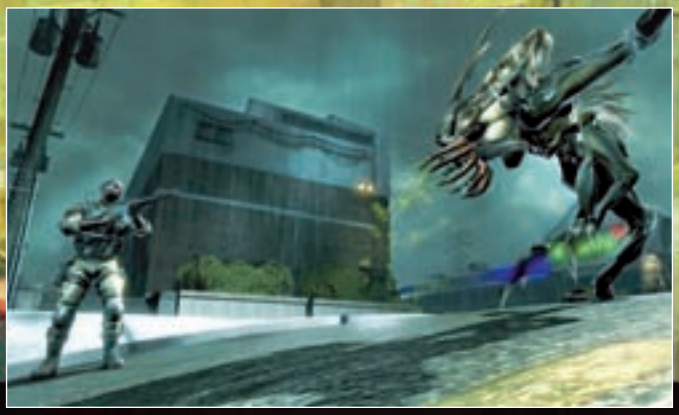
Creative Director Harvey Smith (unter anderem mitverantwortlich für die **Deus Ex**-Reihe) verspricht für **Blacksite** vor allem zwei Dinge: eine Mordsgaudi und viel, viel Abwechslung. Das Spielgefühl soll sich von Level zu Level ändern. Mal sind wir allein unterwegs, mal stehen uns wieder unterschiedlich große Trupps an Hightech-Soldaten zur Seite. Eine Spielstunde später sitzen wir dann am Steuer eines Humvees oder fungieren als bis an die Zähne bewaffneter Beifahrer mit losem Abzugsfinger.

»I'm an illegal alien«

Auch die Auftragsziele unseres Elite-Soldaten sind abwechslungsreich und wesentlich vielfältiger als im Vorgänger **Area 51** (siehe Extrakasten »Area 51«). Erst kämpft er auf einer schmalen Brücke gegen einen haushohen Ekelkraken, in einem anderen Abschnitt Überlebende aus einer überrannten Kleinstadt bergen. Inszeniert ist all das vor einer klassischen B-Movie-Story. Nicht genug damit, dass die Aliens abermals die Erde überrennen, die US-Regierung veranstaltet gar obskure Experimente in der Militärbasis Area 51 und spritzt illegalen Einwanderern extraterrestrische DNA in die Blutbahnen. Da sind Identitätskrisen und der Ausbruch aus dem Hochsicherheitstrakt vorprogrammiert.

Motivationshilfe

Dass die Entwickler etwas von zünftiger Action verstehen, haben sie mit **Area 51** bereits bewiesen. **Blacksite** allerdings soll ausgebuffter werden. Das Verhalten Ihrer Kameraden etwa wird mit Hilfe eines Moral-Systems gesteuert. Will heißen: Je besser Sie spielen, desto besser stellen sich Ihre Jungs an; konkret steigen Lebensenergie, Treffsicherheit und der Mut, auch mal einen Sturmangriff zu wagen. Schießen Sie wiederum ständig daneben oder verheizen lieber Ihre Kameraden, anstatt selbst den Helden zu markieren, werden die Burschen bockig, kauern hinter ihrer Deckung und verkraften weniger Treffer. Das klingt zugegebenermaßen sehr spannend, allerdings war das Moral-System bei



Die Gegner sehen eindrucksvoller aus als im Vorgänger und machen uns in mehr Variationen das Leben schwer. Blacksite geizt nicht mit **Schockmomenten**.



Verschwörungstheoretiker an die Front: Dieser **Blecheimer** trägt zwar die US-Flagge auf der Schulter, ist aber trotzdem einer von den Bösen.



Eine düstere **Atmosphäre** ist ebenso Ehrensache wie zünftige Action. Dieser Mutant will spätnachts noch randalieren. Nicht mit uns.



Viele Schauplätze in Blacksite wie zum Beispiel das Restaurant **»The Little A'Le'Inn«** wurden mit Liebe zum Detail nachgebaut und existieren tatsächlich.

allen bisherigen **Blacksite**-Präsentationen bestenfalls rudimentär zu sehen. Wie gut das Ganze letztlich wirklich funktioniert, erfahren wir wohl erst beim Release im September.

Bereits komplett implementiert dagegen ist die Befehlssteuerung, und die wird selbst in brenzligen Situationen nicht störend oder gar aufdringlich. Wie aus einschlägigen Taktik-Shootern gewohnt, geben Sie die Befehle per Mausklick. In **Blacksite** reicht dazu aber tatsächlich ein einziger Klick; zeitraubendes Scrollen durch mehrere mögliche Aktionen entfällt. Wenn Sie Ihre Jungs beispielsweise zu einer geschlossenen Tür beordern, kommen die Burschen von ganz alleine auf die Idee, diese aufzusprengen. Großen taktischen Anspruch sollten Sie deshalb nicht erwarten, der wäre hier aber auch völlig fehl am Platze.



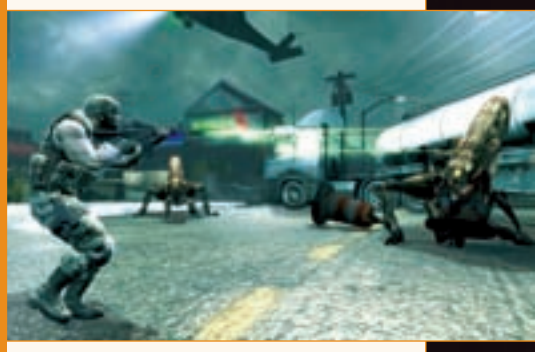
Die Aliens haben unseren **Lockvogel** zum Fressen gern – und vor lauter Heißhunger unser verstecktes Einsatzteam übersehen. Wir lieben es, wenn ein Plan funktioniert.

Demolition Derby

Sie legen Dinge gerne in Schutt und Asche? Perfekt, die Entwickler haben sich kurzerhand

MULTIPLAYER

Blacksite ermöglicht Ihnen, sich in den Klassikern Deathmatch, Team Deathmatch und Capture The Flag zu messen. Zwei weitere Modi hören auf die Namen Human vs. Reborn und Siege – letzterer ähnelt Assault-Matches in anderen Spielen. Im kooperativen Spiel können Sie sich zusammen mit einem Freund durch die Kampagne kämpfen; ein Spieler soll dabei ausschließlich die Gefolgsleute kontrollieren.



DIE BESTEN VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN



Am 2. Juli 1947 war es soweit – in der amerikanischen Kleinstadt **Roswell** setzte zum ersten Mal eine fliegende Untertasse samt Besatzung zur Bruchlandung an. »Wir haben eine fliegende Scheibe gefunden«, so die US Air Force am gleichen Abend. Später waren es dann angeblich doch nur ein Wetterballon und lebensgroße Versuchspuppen. Ein Klassiker.



1912 ging nicht etwa die **Titanic** unter, sondern deren marodes Schwesterschiff Olympic. Angeblich ein Versicherungsbetrug, denn die Reederei konnte sich die Reparaturkosten für die Olympic nicht leisten. Kuriose Beweisführung: Der Eigentümer J.P. Morgan trat aus Krankheitsgründen kurzfristig von der Jungfernfahrt zurück – später soll er quietschfidel mit seiner Geliebten gesehen worden sein.



Bielefeld existiert überhaupt nicht; das zumindest besagt seit 1994 eine Art Parodie auf moderne Verschwörungstheorien, die vor allem im Internet längst Kultstatus erreicht hat. Hinter der perfiden Bielefeld-Verschwörung stecken selbstredend »Sie«. »Sie«, das sind in diesem Fall ganz klassisch vorzugsweise die CIA oder aber Außerirdische.

bei John Woos Edel-Ballerei **Stranglehold** bedient und die Programmroutinen für zerlegbare Levels übernommen. In **Blacksite** lässt sich zwar nicht alles kurz und klein schießen, uns wurde aber eine Spielwelt mit allerlei Sollbruchstellen versprochen. Die bisher gezeigten Schusswechsel machen jedenfalls Lust auf mehr und sind richtig schön fetzig. Nicht zuletzt auf Grund der superben Optik von **Blacksite**, die mit detaillierten Charaktermodellen und pompösen Explosionen förmlich protzt.

Am Besten gefällt uns allerdings eine ganz andere Neuerung: Im Gegensatz zum Vorgänger turnen wir nicht mehr ausschließlich durch die verwinkelten Korridore der Area 51. Nur das Finale von **Blacksite** spielt in der ultra-geheimen Militärbasis. Das Vorgeplänkel führt uns an viele Schauplätze in der Wüste Nevadas und wie eingangs erwähnt auch in den Irak.

Popcorn, bitte

Blacksite wird keine Maßstäbe setzen, es wird kein neuer Super-Shooter. **Blacksite** dürfte aber ein Fest werden für Fans zünftiger Actionspiele, bei denen es richtig kracht. Vor allem Gefechte gegen Bossgegner versprechen spannende Momente. Der Kampf gegen den eingangs erwähnten Kraken mit seinen Riesen-Tentakeln gipfelt beispielsweise im spektakulären Ableben der Bestie, einem der wohl imposantesten Spieletode des Jahres: Das Vieh stürzt nach einem beeindruckend animierten Todeskampf theatralisch in die tiefe Schlucht. Dann kommt es, wie es kommen muss: Der Krake schlingt noch einen Tentakel um die Brücke, die sich mit viel Getöse und in dicken Brocken ebenfalls verabschiedet. Bravo, mehr davon!

David Bergmann



Grafisch muss sich Blacksite nicht vor der Konkurrenz verstecken. Wenn, wie versprochen, große Teile der **Umgebung** zerstörbar sind, fühlen sich Technik-Freaks und chronische Aufrüster pudelwohl.

FAZIT DAVID BERGMANN



Blacksite bleibt dem Vorgänger absolut treu und setzt in erster Linie auf richtig viel Action ohne zu viel unnötigen Schnickschnack. Zerstörte Umgebungen, dicke Bossgegner, tolle Grafik – so sieht ein zünftiger Shooter aus. Wenn das versprochene Moralsystem wirklich mehr wird als nur eine halbgare Ankündigung, bin ich Feuer und Flamme für die Mutantenjagd.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- geniale Grafik
- viel Abwechslung
- tolle Action mit spannenden Kämpfen gegen dicke Endbosse

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Area 51
(08/2005: **77**)

Der Hobbit
2003

POTENZIAL –

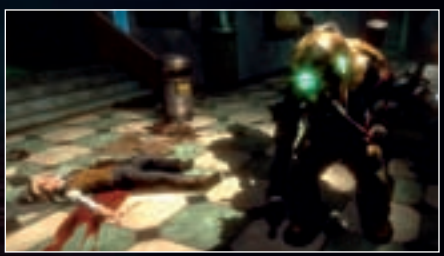

BIOSHOCK
"Bahnbrechend! Wird die Zukunft
der Videospiel-Welt REVOLUTIONIEREN." MANIAC



Nachdem Ihr Flugzeug irgendwo über dem Ozean abgestürzt ist, entdecken Sie in den eisigen, unbekannten Gewässern eine alte, rostige Tauchkapsel. Sie tauchen hinab in die Tiefen und betreten Rapture, eine geheimnisvolle Unterwasserstadt.



Ursprünglich war die Stadt als Utopia für eine perfekte Gesellschaft für eine Hand voll ausgewählter Wissenschaftler, Künstler und Industrielle gedacht, aber nachdem es einen Bürgerkieg um die Droge ADAM gab, ist davon nichts mehr zu spüren.



Jetzt ist die Stadt ein Grab, wo riesenhafte Wächter, die sogenannten Big Daddys, durch die verlassenen Korridore patrouillieren.


"WAHNSINN! Granaten-starke Grafik.
BioShock ist genial." PC POWERPLAY



Die kampfstarken Kreaturen beschützen die Little Sisters – unheimliche, kleine Mädchen, die auf der rastlosen Suche nach ADAM sind – einer Substanz, welche übernatürliche Fähigkeiten verleiht.



Im Laufe des Spiels werden Sie dies auch am eigenen Körper nachvollziehen können, indem Sie sich selbst ADAM injizieren.



Dadurch beherrschen Sie beispielsweise Telekinese oder können ihren Gegnern mit Feuer oder Elektrizität zu Leibe rücken.



Wird es Ihnen gelingen, das grausige Geheimnis von Rapture zu enthüllen – und die Stadt wieder lebend zu verlassen?



”BioShock wird
DER HAMMER” **PRO SIEBEN**



Nur auf Cynamite.de: die offizielle Community-Seite für Bioshock!

- offizieller Partner von 2K
- aktuelle Bioshock-infos für PC und Xbox 360
- offizielles Forum
- tonnenweise Material:
  - Downloads
  - Videos
  - Screenshots
  - Previews
  - Testberichte
  - News
  - Specials

www.rapture.cynamite.de





© 2007 Take-Two Interactive Software und deren Tochtergesellschaften. Alle Rechte vorbehalten. BioShock, 2K Games, das 2K-Logo und Take-Two Interactive Software sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, der Windows Vista Start Button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. NVIDIA, das NVIDIA-Logo und The Way It's Meant To Be Played sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der Firma NVIDIA. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

Games for Windows

XBOX 360 LIVE



Dicke **Schlachten** in Straßenschluchten sollen in der zweiten Kampagne an der Tagesordnung sein. Hier müssen Sie schnell reagieren, um siegreich zu sein.



Mit noch mehr **Explosionen** gibt sich Opposing Fronts extrem pompös. Gegen dieses Feuerwerk hat noch nicht einmal Command & Conquer 3 eine Chance.

Company of Heroes Opposing Fronts

Relic will das perfekte Strategiespiele im Zweiten Weltkrieg veröffentlichen. Wunschdenken oder realistisches Ziel?

CYLINK CYNAMITE.DE A09 Ihr CyLink-Code

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

Opposing Fronts ist mit 18 neuen Solo-Missionen in zwei Kampagnen zu kurz, um ein echter Nachfolger zu sein. Ein Addon ist es aber auch nicht – schließlich wird **Company of Heroes** zum Spielen nicht benötigt, Mehrspielermatches zwischen beiden Programmen sollen trotzdem problemlos möglich sein. Was den Vertrieb anbelangt, ist **Opposing Fronts** also weder Fisch noch Fleisch; spielerisch dürfte die Erweiterung einschlagen wie eine Bombe.

Taktisch wertvoll

Zwei neue Kampagnen, zwei neue Fraktionen – passt wie Stahlhelm auf Soldatenbirne. In **Opposing Fronts** können Sie sich auf die Seiten der Briten schlagen. Die Insulaner spielen sich sehr defensiv und sind genau das Richtige für alle, die sich gerne hinter dicken Verteidigungsanlagen verschanzen. Schützengrabenstellungen halten Infanterie in Schach, während starke Artillerie Panzer sprengt. Ein weiterer Vorteil der Briten: Sie können jederzeit ihre Vorposten einpacken und an anderer Stelle wieder aufbauen. Gewinnt der Feind also doch einmal an Boden, halten Sie ihn noch kurz in Schach und brechen im Hinterland bereits die Zelte ab.

Ordentlich Bumms

Der zweite Neuzugang firmiert unter der Bezeichnung Panzer Elite. Diese Fraktion operiert mit kleinen Truppen, die sich aus dicken Panzern und spezialisierten Infanteristen wie Fallschirmjägern zusammensetzen. Die Panzer Elite fordert Ihnen eine schnelle Spielweise mit viel Mikromanagement ab – Ihre Trupps richten zwar in kurzer Zeit viel Schaden an, falls aber einer aufgerieben wird, sind Sie im Nachteil. Denn ausufernde Materialschlachten kann die Panzer Elite kaum gewinnen.

Gartenarbeit

Die beiden Kampagnen der Einzelspielerkampagne rücken wieder historisch verbrieftes aus dem Zweiten Weltkrieg in den Mittelpunkt. Die Operation Market Garden erzählt von einer Luft-Boden-Offensive, in der die Alliierten von den Niederlanden aus den deutschen Verteidigungswall umgehen wollten, um so ins Deutsche Reich vorzustoßen.

Die Schlacht um die französische Stadt Caen steht exemplarisch für die Stellungsgefechte zwischen deutschen und alliierten Truppen. Es ist Ihre Aufgabe, den so genannten Hügel 112 zu erobern. Die ohnehin schon bombastische Optik wird dabei noch durch Wettereffekte erweitert, die in der Solo-Kampagne Einfluss auf das Spielgefühl haben. Die Entwickler brüten derzeit noch über der Frage, ob das auch im Mehrspielermodus der Fall sein wird.

David Bergmann

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Relic
Version	Presseinformationen
Termin	November 2007

FAZIT DAVID BERGMANN



Mir gefällt die unterschiedliche Ausrichtung der beiden neuen Parteien. Mit den Briten haben passionierte Basenbauer endlich einen Spielplatz gefunden. Die Panzer Elite ist eine echte Herausforderung für Spieler, die dem Gegner mit gezielten kleinen Stichen den Todesstoß versetzen. Wenn das Balancing und die Solo-Kampagne das Niveau des Vorgängers halten, wird's ein bombiger Strategie-Winter.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- zwei völlig unterschiedliche Fraktionen
- verbesserte Grafik samt neuen Wettereffekten
- kompatibel zum ersten Company of Heroes, selbst wenn Sie das gar nicht besitzen

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Company of Heroes
(10/2006: **90**)

Warhammer 40k : Dawn of War
(05/2005: **84**)

POTENZIAL SEHR GUT



Die beiden Brücken haben wir bereits genommen, an drei von vier Kontrollpunkten sind außerdem **defensive Strukturen** von der Nato errichtet worden.



Es ist effektiver, auf **gemischte Truppenverbände** zu setzen, als sich nur auf eine Gattung zu verlassen. Nur so können wir auf jede Bedrohung reagieren.

World in Conflict

CYLINK
CYNAMITE
5QB
Ihr CyLink-Code

Kalter Krieg = kalter Kaffee? Von wegen! Massive Entertainment versteht es, spannende Schlachten auch ohne Basenbau zu inszenieren und fordert ausnahmslos den Taktiker in uns.

In der Automobilbranche gehören so genannte Crossover-Konzepte schon lange zum Alltag. Da werden Kompaktautos mit Geländewagen und Sportcoupes mit Dieselkombis gekreuzt. Und was die Autobauer können, kann die Computerspiele-Industrie schon lange.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Massive Entertainment
Version	Preview
Termin	21. September 2007

Weniger ist mehr

Die Verknüpfung verschiedener Konzepte führt nämlich im Idealfall zu ebenso ungewöhnlichen wie reizvollen Spielinhalten. Massive Entertainment hat mit **World in Conflict** ein attraktives Echtzeit-Strategiespiel in petto, das auf das Wesentliche reduziert ist. Wir müssen keine Basen bauen und brauchen keine Sammler zur Ernte zu schicken. Zu Beginn unserer Mission haben wir ein festes Startkapital, das wir in verschiedene Truppentypen wie Infanterie, Tanks und Luftwaffe investieren können.

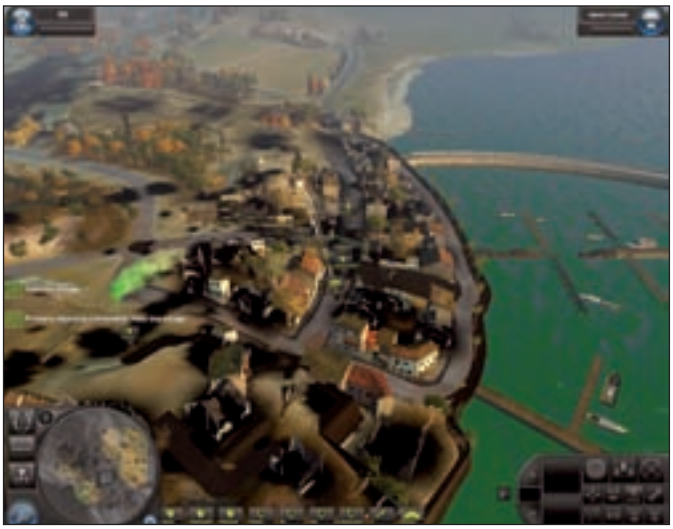
Die Einheiten werden nicht vor Ort in Fabriken gebaut, sondern eingeflogen. Wird ein Panzer zerstört, fließt der Geldbetrag zurück auf unser Konto, ähnlich wie bei **Arena Wars Reloaded**. Unser Budget stocken wir nur durch das Einnehmen und Halten von Kontrollpunkten auf. Zumeist sind das Brücken, Engpässe oder



Der Geruch von **Napalm am Morgen**: Gegen im Wald verschanzte Infanterie gibt es nichts Effektiveres, als eine gut gezielte Flugzeugladung des Brennstoffs.



Jede einzelne zerstörte feindliche Einheit bringt wichtige Punkte, die wir dann jederzeit in eine Vielzahl äußerst effektiver **Superwaffen** stecken können.



Die Kesselschlacht um das kleine Dörfchen haben wir nach hartem Kampf doch noch überstanden. Die verbrannte Erde sieht eher nach **riesigen Ölflecken** aus.



Die Landepunkte unserer Truppen lassen sich im Laufe der Mission verschieben. Das empfiehlt sich, um durch **kürzere Wege** wichtige Zeit zu sparen.

andere strategisch wichtige Punkte. Dadurch entwickelt sich ein dynamischer Schlachtablauf.

Fliegst du noch, oder kämpfst du schon?

Die ersten Einsätze führen uns nach Südfrankreich, wo die Russen bereits – über das Mittelmeer kommend – gelandet sind. Der Kalte Krieg ist bei **World in Conflict** nämlich nicht kalt geblieben. Die Roten treiben die Truppen auf ihrem Feldzug gen Atlantikküste, die Frontlinie zieht sich in Europa schon mitten durch Deutschland. Während sich unsere Truppen noch im Anflug befinden, wird anderswo schon heftig gekämpft. Primärziel ist eine russische Basis, oberhalb eines kleinen Küstenstädtchens gelegen. Wir dirigieren unser kleines Panzerbataillon in Richtung des Hügels. Grafisch ist **World in Conflict** wirklich hübsch: Die Gefechte um uns herum sind optisch mit vielen tollen Effekten in Szene gesetzt. Die von Trümmerhaufen gespickte, schwarze verbrannte Erde sieht allerdings nach Ölfeld aus. Auch die Himmeltexturen dürfen noch verfeinert werden.

Eile tötet!

Es gibt zwar keinen Fog of War, feindliche Truppen erscheinen trotzdem erst, wenn sie in Sichtweite unserer Verbündeten sind. Das kann mitunter für ziemlich fiese Überraschungen sorgen – zum Beispiel in schwer einsehbaren Waldstücken. Trotz Zeitlimit ist also Vorsicht geboten. Die Kamerasteuerung sorgt indes schon in der Preview-Version für einen guten Überblick und lässt sich ordentlich handhaben. Die eigenen Einheiten sind meist gut zu erkennen, unter Feindbeschuss fällt die Orientierung zwischen Häuserruinen und vernebelten Straßenzügen in späteren Missionen trotzdem schwer. In unserer Preview-Mission liegt am Fuß der zu erobernden Anhöhe (Hauptziel) ein Friedhof. Wir erhalten das Sekundärziel, die Krawallmacher an der Ruhestätte ruhig zu stellen. Für die sich dort verschanzenden, zukünftigen Ex-Lebendigen ist der Weg ins Jenseits also immerhin nicht weit. Die Erfüllung solcher Zusatzaufträge bringt nicht nur Auszeichnungen, sondern auch Gratis-Truppen mit sich.

Mittel zum Zweck

Um die feindliche Stellung auf dem Hügel auszuheben, gibt es eine beträchtliche Auswahl verschiedener Superwaffen. Artilleriebeschuss, Napalmangriffe und ganze Bombenteppiche bieten für die verschiedensten Vernichtungszwecke das nötige Angriffsmittel. Napalm ist beispielsweise prima dazu geeignet, ganze Infanterieverbände zu grillen.

Obwohl wir das Primärziel erreicht haben, erhalten wir die Meldung, dass wir jetzt das Hafendorf erobern müssen. Wieder gilt es, Kommandopunkte zu okkupieren. Mit dem Geldbonus finanzieren wir neue Einheiten. Und die brauchen wir auch: Kaum ist das Dorf in unserer Hand, sind wir schon eingekesselt. Mütterchen Russland bereitet den ultimativen Angriff vor. Erst als wir auch dies überstanden haben, ist die Mission erfüllt.

Rollen-Spiel

Im Mehrspieler-Einsatz liefern sich bis zu 16 Spieler wahlweise auf amerikanischer oder russischer Seite erbitterte Gefechte. Dabei ist Teamwork extrem wichtig. Denn anders als im Einzelspielermodus erfüllt hier jeder Spieler nur eine bestimmte Rolle. Infanterie, Tanks und Luftwaffe sind die Kategorien, für die wir uns entscheiden können. Da das klassische Stein-Schere-Papier-Prinzip auch bei **World in Conflict** greift, ist die Absprache zwischen den einzelnen Abteilungen extrem wichtig – Voice-over-IP wird dabei unterstützt. Wenn also Not am Mann ist, weil unser Panzerverband von einem Infanterietrupp mit Panzerfäusten aufgerieben wird, sind wir auf die Hilfe unserer Mitspieler angewiesen und rufen nach Verstärkung.

Sascha Adermann

FAZIT
SASCHA ADERMANN



World in Conflict wird wohl ein Kracher werden. Ein derart »realistisches« Echtzeit-Strategiespiel habe ich bisher noch nicht gespielt. Eigentlich bin ich eher der Typ Baumeister, aber World in Conflict macht mir ohne Basenbau jetzt schon mehr Spaß, als andere Spiele mit Aufbaupart. Ich fände es jedoch gut, wenn sich meine Truppen im Schlachtgetümmel leichter, und somit schneller wiederfinden ließen. Da fehlt mir noch etwas die Übersicht.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- simples Konzept mit taktischer Spieltiefe
- hübsche Optik, dadurch gutes Flair
- Kamera bietet meist gute Übersicht ...
- ... die aber in der Hektik verloren geht

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Ground Control 2
(erschienen 2004)

Ground Control
(erschienen 2000)

POTENZIAL **SEHR GUT**



Wir erleben viele **Erinnerungen** der Jugendlichen hautnah – indem wir die Kontrolle über sie übernehmen und ihnen beim Lösen von Rätseln helfen.



Mit dem **PDA** können wir nicht nur telefonieren, sondern auch die Gespräche mit den Patienten aufnehmen. Das ist vor allem wichtig, um Erinnerungen auszulösen.

Overclocked

Als Dave McNamara erforschen wir die finsteren Geheimnisse fünf durchgeknallter Jugendlicher – und versuchen nebenbei, das Privatleben des Psychiaters zu ordnen.

CYLINK CYNAMITE A32 Ihr CyLink-Code

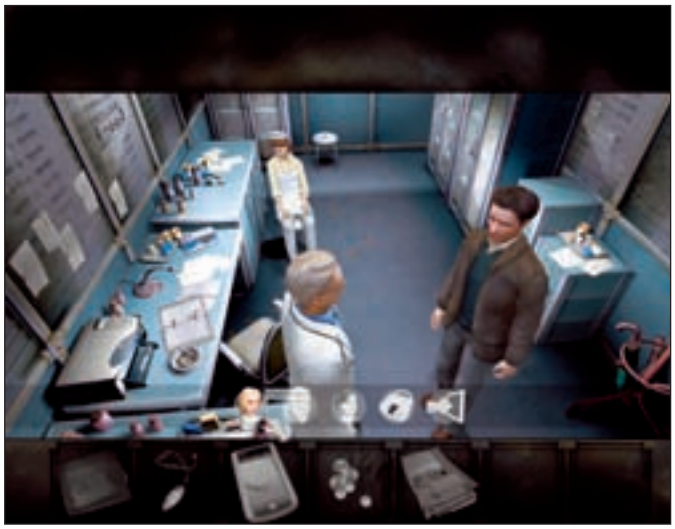
Dave McNamara hat keinen guten Tag erwischt, um seinen neuen Job in New York anzutreten. Der Psychiater aus Washington wurde in den Big Apple gerufen, um sich fünf verwirrter junger Menschen anzunehmen, die halbnackt und mit einer Pistole herumfuchtelnd aufgegriffen wurden. Alle fünf befinden sich in einem Schockzustand und haben ihr Gedächtnis verloren. Einige von ihnen lungern schluchzend auf den Betten eines Sanatoriums herum, während andere übermäßig aggressiv auf jeden menschlichen Kontakt reagieren.

Als ob das nicht schon belastend genug wäre, muss sich Dave mit seiner Frau herumschlagen, die sich von ihm scheiden lassen will. Mit New Yorker Taxifahrern, die ihn bis aufs letzte Hemd ausnehmen. Und einem Psychiaterkollegen, der gar nicht glücklich ist, vom Fall der fünf Jugendlichen abgezogen zu werden. Zu allem Übel regnet es 24 Stunden am Tag wie aus Kübeln – nein, Daves Tag ist das wirklich nicht.

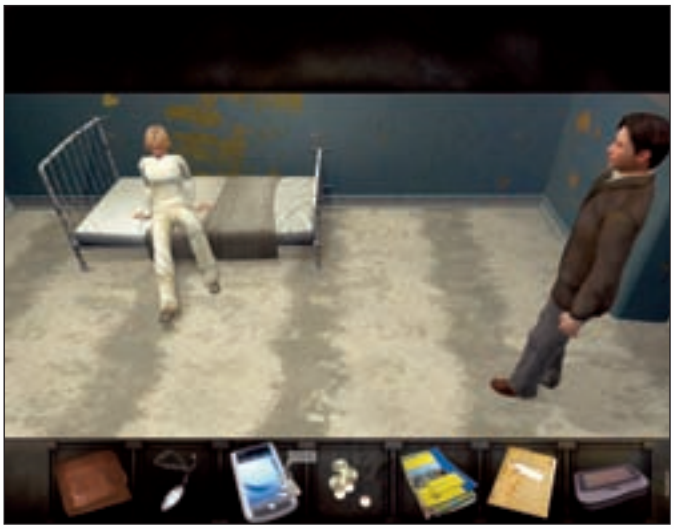
Für uns ist das Ganze umso spannender – denn wir steuern Herrn McNamara im Adventure **Overclocked**. In der aktuellen Beta-Version haben wir schon einmal versucht, Licht in die Vergangenheit der Jugendlichen zu bringen.

FAKTEN

Genre	Adventure
Entwickler	House of Tales
Version	Beta
Termin	12. Oktober 2007



Dave kann Gesprächsthemen per **Multiple-Choice-Verfahren** auswählen. Es ist ratsam, alle Möglichkeiten auszuprobieren, um Hinweise zu erhalten.



Das übersichtliche Inventar erlaubt das einfache Kombinieren von Gegenständen. Toll: Die Schauplätze sind nicht mit interaktiven **Objekten** überladen.



Gesprächspartner sehen wir immer per **Split-Screen**. Keine Angst vorm Telefonieren: Moretti und andere Charaktere geben wichtige Ratschläge.



Das Leben nach der Arbeit: Dave besäuft sich in der nahe gelegenen Kneipe, um mit seinen privaten Problemen fertig zu werden. Das sorgt für **Kino-Feeling**.

Nicht ohne meinen PDA!

Overclocked ist ein typisches Point&Click-Adventure und schickt uns als erstes in Daves Hotelzimmer. Per Klick auf den Boden bewegen wir den Psychiater vorwärts; fahren wir mit dem Mauszeiger über interaktive Gegenstände, verändert sich der Cursor – je nachdem, ob wir ein Objekt mitnehmen, anschauen oder benutzen können. Praktisch, denn so sammeln wir gleich McNamaras PDA-Taschencomputer, ein Pendel und ein paar Münzen ein. Das Inventar ist immer am unteren Bildschirmrand zu sehen – und außerdem sehr übersichtlich.

Vor allem PDA und Pendel sind sehr wichtig für unseren Job als Seelenklempner. Mit dem Pendel hypnotisieren wir nämlich unsere Patienten, um ihre Erzählungen mit der Diktiergerätfunktion des Kleincomputers aufzunehmen. Aber soweit sind wir noch nicht.

Ach übrigens, das Wetter ...

Auf dem Weg zur neuen Arbeitstelle kommen wir an allerhand Passanten vorbei, mit denen wir schnacken können. Die meisten sind allerdings ziemlich mies drauf – mag einerseits am schlechten Wetter liegen. Andererseits vielleicht auch daran, dass ihnen McNamara ständig Gespräche über das miese Wetter aufdrängen will. Na ja, wer nicht will, der hat schon. Dafür ist der leitende Arzt im Sanatorium, Doktor Young, umso redseliger und macht uns gleich mit den Patienten vertraut. Per Multiple-Choice-Anworten führen wir noch ein Schwätzchen über die grantige Oberschwester, dann geht's ans Eingemachte: Wir betreten die erste Zelle des heruntergekommenen Hospitals.

Du wirst seeehr müüüüde!

Jonathan, der erste der fünf durchgeknallten Jugendlichen, liegt auf seiner Liege und heult wie ein Schlosshund. Auch die anderen Patienten sind nicht sonderlich gesprächig. Vom Polizisten Moretti haben wir aber immerhin erfahren, dass Jonathan bei seiner Festnahme immer ein Wort geschrieen hat – nämlich »Delete«. Da ist's doch eine gute Idee, das Wörtchen auf einen Zettel zu schreiben und den Jungen mit dem Pendel zu hypnotisieren, um zu erfahren, was mit ihm geschehen ist.

Gesagt, getan. Schon teilt sich der Spielbildschirm in zwei Hälften – links sehen wir McNamara und Jonathan, wie sie miteinander reden. Rechts sehen wir Jonathan in seiner Erinnerung. Es kommt noch besser: Wir dürfen ihn aus dem dunklen Bunker befreien, in den er eingesperrt ist. So erfahren wir Stück für Stück, was mit Jonathan und den anderen Jugendlichen passiert ist – bei jeder Hypnosesitzung sehen wir entweder eine Zwischensequenz, oder dürfen selber ran und Rätsel lösen. Solche Erinnerungen lösen wir mit bestimmten Worten aus. Oder indem wir bestimmte Passagen vorangegangener Sitzungen noch einmal laufen lassen – nämlich mit dem PDA, der die Gespräche immer aufzeichnet. So reisen wir ähnlich wie im Film **Memento** immer weiter in die Vergangenheit zurück.

Vier Whiskey auf Eis, bitte

Natürlich hocken wir nicht nur im heruntergekommenen Krankenhaus – Dave lässt sich gerne mal in einer Bar vollaufen und klagt dann dem Barkeeper sein Leid. Oder er randaliert ein wenig in seinem Hotelzimmer herum. Spannende Zwischensequenzen und McNamaras emotionale Ausbrüche verstärken den Eindruck, dass wir einen Film sehen – ähnlich wie bei **Fahrenheit**. **Overclocked** ist jetzt schon sehr atmosphärisch, die Schauplätze sind düster und passen zur Geschichte. Allein die Charakteranimationen wirken noch etwas eckig – aber bis zum 12. Oktober ist ja auch noch genug Zeit, um die Bewegungen flüssiger zu machen.

Susanne Braun

FAZIT
SUSANNE BRAUN



Wenn ich die etwas eckigen Bewegungen von Dave und den anderen Charakteren ignoriere, könnte ich meinen, ich wäre in einem Mystery-Film. Mir gefällt nicht nur die Geschichte und die ungewöhnlich Erzählweise, sondern auch das Quäntchen Drama, das mich mit Dave leiden und mitfühlen lässt. Da ich sowieso ein Fan von Überdramatisierungen bin, ist das genau mein Ding.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- spannende Geschichte
- Film-Feeling dank interessanter Charaktere
- übersichtliche und einfache Bedienung
- sehr stimmige Atmosphäre

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

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

Das Geheimnis der Druiden
(erschienen 2001)

POTENZIAL **SEHR GUT**



Hanna Marell spielt auch im Addon zu Anno 1701 eine tragende Rolle: Sie entziffert für uns die Aufzeichnungen von Finn Hallqvist, der spurlos verschwunden ist.



Kein Anno ohne **Seeschlacht**: Der fiese Diego del Torro will sich das Relikt unter den Nagel reißen, das Finn mit unserer Hilfe geborgen hat.

Anno 1701 Der Fluch des Drachen

Selbst Schönbauer sollten sich die Erweiterung vormerken – denn jetzt gibt's endlich eine spannende Geschichte zu erleben!

AUF DVD VIDEO

CYLINK CYNAMITE D82 Ihr CyLink-Code

»**Anno** für Sky!« – so könnte es in der Werbung zum **Anno 1701**-Addon **Der Fluch des Drachen** heißen. Denn wie aus dem Fernsehen bekannt ist, steht Schauspieler Sky Dumont nicht nur auf Anetten und Schogetten, sondern auch auf **Anno**. Zumindest wollte uns das im letzten Jahr der dazugehörige Werbespot versichern. Und mit Sky freuen sich alle **Anno**-Fans schon auf das erste Addon zum Strategie-Hit. Darin soll es im Vergleich zum Hauptprogramm eine große Neuerung geben: eine echte Story zum Miterleben! Die dank der animierten Charakter-Porträts und der sehr guten Sprecher toll präsentiert wird. Wir haben die ersten Missionen der Beta-Version angespielt und berichten von unseren Abenteuern.

Asiatekisch

Als wir den Namen der Erweiterung erfahren haben, freuten wir uns auf chinesische Handelsschiffe und asiatisches Flair. Doch die Reise auf die erste Insel holt uns schnell auf den Boden der Tatsachen zurück. Wir landen nämlich auf einer Insel im Hoheitsgebiet alter aztekischer Götter. Nix mit Glasnudeln und acht Köstlichkeiten, hier werden wir gleich von unserem Kumpel Finn Hallqvist empfangen, um uns abzurackern. Er sucht nämlich nach einem geheimnisvollen Artefakt, das in den Ruinen einer versunken Stadt versteckt sein soll. Und wir dürfen ihm dabei helfen, es zu finden. Aber zuerst sollen wir doch bitteschön die Hallqvistsche Siedlung auf Vordermann bringen, denn die steckt in den Miesen.

Ausmisten!

Also machen wir uns auf die Suche nach Gebäuden, die überflüssigerweise Geld verschlingen. Auf Finns Insel wächst zum Beispiel Zuckerrohr, aber kein Hopfen. Warum steht da drüben dann eine Brauerei? Finn weiß es vermutlich selbst nicht. Bevor er anfangen könnte, nach einer plausiblen Antwort zu suchen, machen wir das Gebäude nebst Hopfenfarm platt. So durch-



Abwechslungsreiche **Missionen**: Hier müssen wir unsere Stadt vorm Flammenmeer retten.

FAKTEN

Genre	Aufbau-Strategie (Addon)
Entwickler	Related Designs
Version	Beta
Termin	4. Quartal 2007



Alle **Charaktere** werden wieder in animierten Porträts dargestellt und von sehr guten Sprechern vertont. Natürlich geben sie auch hilfreiche Tipps.



Del Torros **Logenhaus** wird von uns fachgerecht auseinander genommen. Wir erhalten auch Aufträge, für die Fußtruppen unverzichtbar sind.

forsten wir die gesamte Insel nach Altlasten; legen hier einen Betrieb still, planen dort eine zusätzliche Schafherde, um die Stadtkasse zu füllen. Im Prinzip ist also alles wie im Hauptprogramm. Allerdings warten nach kurzer Zeit noch mehr Finnsche Aufträge auf uns.

Bürger braucht das Land

In **Der Fluch des Drachen** ist's nicht damit getan, dass wir eine Siedlung wieder auf Vordermann bringen. Finn Hallqvist bittet uns, in einem tobenden Sturm nach dem Relikt zu suchen. Was gar nicht so einfach ist, denn Blitze schlagen ein ums andere Mal in unsere Masten ein, sobald wir zu nah an die Stadt heransegeln. Gut, dass uns der Azteke auf der Nachbarinsel einen heißen Tipp gibt. Auf einem kleinen Eiland gibt's eine Opferstätte. Wenn da eine Flamme brennt, legt sich der Sturm. Klasse, genau das, was wir brauchen! Allerdings müssen die Bewohner des Expeditionspostens erst auf die Stufe »Bürger« aufsteigen, bevor wir Walfänger und Transiederei bauen können. Um so das Lampenöl für das Feuer herzustellen.

Feuerschutz

Nicht alle Aufgaben, die uns in den Abenteuern rund um Finn Halqvist gestellt werden, lassen sich mit Aufbauarbeit erledigen. Das stellen wir schon in der nächsten Mission von **Der Fluch des Drachen** fest. Denn der Spanier Diego del Torro hat beschlossen, das Relikt zu erobern – und hinterlässt bei seiner Jagd auf den armen Finn eine Spur der Verwüstung. Diego fällt sogar über unsere riesige Heimatstadt her, brandschatzt und räubert, und macht nicht einmal davor halt, Waisenhaus und Oper anzuzünden.

Unser Job: Löschen, was der Wasserschlauch hergibt! Und nebenbei mit unseren Pikenieren Barrikaden abbauen, um Diegos Feuerteufel aufzuhalten. Dazu steuern wir Feuerbrigade und Speerträger quer durch die engen Häuserschluchten. Prima, dass wir in dieser Mission vor allem Landtruppen einsetzen – die kamen nämlich im Hauptprogramm neben den bombastischen Seeschlachten etwas zu kurz. Abwechslung ist also garantiert!

Susanne Braun



Die **Postkartenansicht** ist so hübsch! Jetzt können wir sogar mit einzelnen Bäumen die Stadt verschönern.

FAZIT
SUSANNE BRAUN



Kaum, dass ich eine Minute gespielt habe, bin ich schon wieder mittendrin im Anno-Fieber. Mir gefällt, dass ich einerseits Missionen mit purer Aufbau-Strategie bewältige, andererseits aber auch Aufträge bekomme, die ich anders lösen muss. Das ist abwechslungsreich und macht zudem viel Spaß. Und die Präsentation der Story um Finn und Konsorten ist eh sehr gut gelungen.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- tolle Grafik und sehr gute Sprecher
- spannende Geschichte
- abwechslungsreiche Missionen
- das unverwüstliche Anno-Feeling

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Anno 1701
(11/2006: **91**)

No Man's Land
(erschienen 2003)

POTENZIAL HERVORRAGEND



Anti-amerikanische Armee attackiert Amerika in der Abenddämmerung; aber beherzter **Bauarbeiter** bekämpft blutrünstige Besatzer am bekannten Broadway.



Ohne die angloamerikanische Allianz wird Europa schnell von der deutschen Militärmaschinerie unterjocht. Hier kreist ein mächtiger **Zeppelin** über London.

Turning Point

CYLINK
CYNAMITE.DE
FK0
Ihr CyLink-Code

Kann ein verhältnismäßig unscheinbarer Allerweltsunfall das Schicksal der Menschheit beeinflussen?

Nicht erst seit dem Film **Butterfly Effect** wissen wir, dass der Flügelschlag eines Schmetterlings am anderen Ende der Welt einen Tsunami auslösen kann. **Turning Point** entwickelt vor diesem Hintergrund ein fiktives Zweiter-Weltkrieg-Szenario.

Blöder Rechtsverkehr

Dezember 1931. Sir Winston Churchill ist in New York, um Vorlesungen seiner Werke zu halten. Für den Weg vom Waldorf-Astoria-Hotel zum Haus des befreundeten Finanziers Bernard Mannes Baruch nimmt Churchill ein Taxi. Kurz nachdem er sein Ziel in der Fifth Avenue erreicht, passiert es: Beim Aussteigen übersieht er ein anderes Taxi und wird angefahren – blöder Rechtsverkehr. Im Lennox Hill Hospital werden seine schweren Verletzungen behandelt. Zwar geht er von nun an am Stock, aber er lebt und führt später das British Empire als Premierminister zum Sieg gegen die deutschen Nationalsozialisten. Was aber wäre passiert, wenn Mister »No Sports« bei diesem Unfall das Zeitliche gesegnet hätte? Hätte die Unachtsamkeit zweier Verkehrsteilnehmer den Ausgang des Zweiten Weltkriegs verändert?

Blitzkrieg auf dem Broadway

Wenn es nach den Entwicklern von Spark Unlimited geht, auf jeden Fall. In der fiktiven Ver-



Gelingt es Danny Carson, die deutschen Besatzer lautlos hinterrücks zu übermannen, **wechselt die Kamera** ganz automatisch in die Third-Person-Ansicht.

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Spark Unlimited
Version	Pre-Alpha
Termin	November 2007



In Fall of Liberty fliegen tonnenweise **Trümmerteile** umher. Die Zerstörungen großer Gebäude (hier das Chrysler Building) sind aber vermutlich gescriptet.



Gleich von Beginn an werden Sie einer **Übermacht** gegenüber stehen. Zu allem Überfluss haben die Krauts auch schweres Gerät mit über den Teich gebracht.

gangenheit von **Turning Point** (ohne Churchill) bildet sich nämlich keine starke angloamerikanische Allianz. Infolgedessen ist ganz Europa bereits 1940 unterjocht.

Das Spiel versetzt Sie in das New York des Jahres 1953, als der deutsche Angriff auf den Big Apple beginnt. In der Rolle des braven Bauarbeiters Danny Carson werden Sie Zeuge eines unglaublichen Aufmarschs. Am Himmel schweben Zeppeline, Jagdflugzeuge überfliegen das Zentrum der Stadt, Tausende und Abertausende von Fallschirmjägern segeln gen Boden. Ein durchaus imposanter Anblick. Mächtige Kriegsschiffe kreuzen bereits auf dem Hudson River, Landungsboote bringen Soldaten ans Ufer, Panzer überqueren den Broadway. Symbolträchtige Gebäude wie das Chrysler Building werden zu Klump geschossen, Trümmerteile fliegen umher, es herrscht ungemeines Chaos.

Die Vereinigten Staaten haben dieser konzentrierten, blitzartigen Angriffswelle nichts entgegen zu setzen. In kurzer Zeit werden weite Teile der Ostküste besetzt.

Widerstandskämpfer wider Willen

Notgedrungen schlagen Sie sich in der Rolle des freiheitsliebenden Fertigteilbauers Danny (natürlich) auf die Seite des sich formierenden Widerstandes. Da die Résistance den bösen Besatzern zahlenmäßig unterlegen ist, bedienen Sie sich im Kampf vorzugsweise effektiver und hinterhältiger Guerilla-Techniken.

Prinzipiell spielt **Turning Point** in der Ego-Perspektive. In bestimmten Situationen wechselt das Spiel jedoch in eine Third-Person-Ansicht. Fällt Ihr amerikanischer Held beispielsweise aufgrund starker Erschütterungen von einem schmalen Stahlträger, sehen Sie Danny von außerhalb am Balken hängen. Erst wenn Sie wieder auf den Füßen stehen, schwenkt die Ansicht zurück. Auf Anzeigen für die Lebensenergie oder den Munitionsbestand verzichten die Entwickler, damit Sie sich besser in den Protagonisten hineinversetzen können und das Spielerlebnis realistischer wird.

Secret Weapons of the Third Reich

Nicht ganz realistisch, aber dennoch nicht völlig utopisch sind einige der Waffen der deutschen Streitkräfte. Experimentalflugzeuge wie die düsengetriebenen Horten-Nurflügler, die in der Realität nicht über das Prototypenstadium hinaus kamen, kreisen am Himmel. Ebenso modifizierte Luftschiffe.

Ob sich im fertigen Spiel auch andere abenteuerliche Geheimwaffen wie die Wind- und Schallkanone oder der Flugkreisel Haunebu II im Spiel wieder finden, bleibt offen. In der Rolle des Betonbauers Danny werden Sie sich jedenfalls auch Ihrer Hände bedienen müssen. Hin und wieder gelingt es, sich an einen Wehrmachtssoldaten von hinten heranzuschleichen. In null Komma nichts setzen Sie den Gegner so außer Gefecht und sparen Munition. Auch bei solchen Nahkampfeinlagen wechselt die Perspektive in die Außenansicht.

Dässmätsch

Solche Auseinandersetzungen finden übrigens nicht nur in den dunklen Gassen und Häuserschluchten des zerbombten New York statt, das Szenario führt Sie auch nach Washington DC. Ein Online-Modus ist bestätigt, allerdings stehen bisher nur Deathmatch und Team-Deathmatch auf dem Plan. Weitere Modi könnten bei entsprechender Nachfrage per Download angeboten werden. Für den Soundtrack zeichnet übrigens Michael Giacchino verantwortlich, der sich als Komponist für Film und Fernsehen (**Lost**) einen Namen machte. Auch die orchestrale musikalische Untermalung eines **Medal of Honor: Allied Assault** stammt aus der Feder des Musik-Gurus persönlich. Gut, dass er nicht vor ein Taxi gelaufen ist ...

Sascha Adermann

FAZIT
SASCHA ADERMANN



Die Story hat mich an den umstrittenen Roman »Vaterland« erinnert, das ausgelutschte Thema namens Zweiter Weltkrieg ist für solche düsteren Spinnereien prädestiniert. Nun suche ich nicht mehr in französischen Bauernhöfen und Kirchenruinen, sondern auf dem Broadway und in Hochhaus-Trümmerhaufen Schutz. Toll, dass der D-Day diesmal an der Ostküste der USA steigt.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- Wolkenkratzer statt altbekannter Bauernhöfe und Kirchen
- spannendes, fiktives WW2-Szenario ...
- ... mit dem klischeehaften American Hero
- bisher nur zwei Online-Modi

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Call of Duty: Finest Hour
(bisher einziger Titel, für Playstation 2 und Xbox 1)

POTENZIAL GUT

Supreme Commander Forged Alliance

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

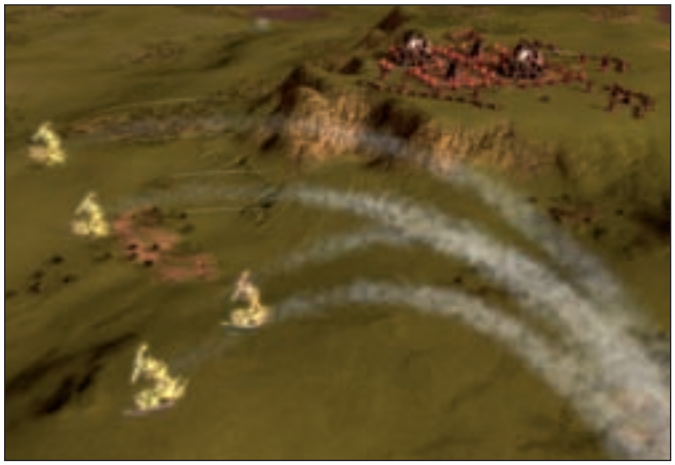
FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Gas Powered Games
Version	Presse-Infos
Termin	November 2007



FAZIT
SIMON FISTRICH

Fürs Addon verspricht Chris Taylor weitere 100 Einheiten und eine neue Fraktion. Hoffentlich bringt er auch die 08/15-Story auf Vordermann und vernachlässigt dafür seinen Hang zur Gigantonomie. Ich wäre gern näher dran am Geschehen.



Der **Seraphim Air Transport** kann bis zu 16 Einheiten aufladen. Ganz wehrlos ist der fliegende Nachschublieferant nicht. Allerdings ist er relativ langsam.



Hier greifen **Percival Assault Bots** eine gegnerische Basis an. Die Bots eignen sich hervorragend gegen Gebäude, nicht aber gegen mobile Einheiten.



So nah waren wir beim Hauptprogramm selten am Geschehen. Schade, denn aus der Entfernung macht die ziemlich gute **Grafik** gleich doppelt so viel her.



Die Advanced Command Unit der neuen Seraphim-Fraktion verursacht ordentlich Schaden. Gegen den direkten Angriff helfen nur starke **Gebäudeschutzschilde**.



Advanced Command Units sind nur durch gezielte Bomben oder Massenangriffe zu bezwingen. Die **Bewaffnung** der spielentscheidenden Ungetüme ist heftig.



Die typische Spielansicht eines Supreme Commanders. Hier blicken wir auf eine **Rohstoffversorgungsanlage** für die Ressourcen Masse und Energie.



Spektakuläre **Sprungwürfe** lassen sich nur mit der fortgeschrittenen Steuerungsvariante abfeuern. Das Timing des Schusses beim Sprung ist schwierig.



Dem Boris Blechbäcker (roter Kreis) sein Wohnzimmer. Die Arena ist von einem **Magnetschild** umhüllt, der das stählerne Spielgerät jederzeit im Spiel hält.

Speedball 2

Im Jahr 2326 sind »normale« Sportarten wie Fußball oder Hockey längst abgeschafft. Aber eines ist trotzdem gleich geblieben: **Das Runde muss ins Eckige.**

CYLINK
CYNAMITE
208
Ihr CyLink-Code

Der Klassiker **Speedball 2** (siehe Seite 113) feiert sein Comeback. Dem französischen Entwickler Kylotonn stehen dabei die Bitmap Brothers helfend zur Seite, welche die kultigen Vorgänger programmierten.

Spiel's noch einmal

Zumindest haben sich die Spielregeln im Laufe der Zeit nicht verändert. Zwei Teams mit je neun Spielern versuchen, eine Stahlkugel ins gegnerische Tor zu befördern. Dabei ist den mit martialischen metallenen Körperpanzern bewehrten Kampfmaschinen jedes Mittel recht, um zum Erfolg zu kommen. Fouls sind ein Fremdwort. Neu: Jede Mannschaft bildet sich nun aus maximal drei verschiedenen Charakterklassen mit differenzierten Stärken. Männer haben kräftige Schüsse am Leib, Frauen sind besonders beweglich, und Cyborg-Droiden verfügen über die beste Konstitution. Demzufolge eignen sich männliche Teammitglieder vermutlichen am besten als torgefährliche Stürmer, Frauen als quirlige Mittelfeldspieler und Cyborgs als eisenharte Abwehrrecken.

FAKTEN

Genre	Action
Entwickler	Kylotonn Entertainment
Version	Alpha
Termin	September 2007

Schläge auf den Hinterkopf

Neuerdings haben Sie als Spieler die Wahl zwischen klassischer und fortgeschrittener Steuerung. Letztere ermöglicht besondere Techniken, die dem Spiel mehr Tiefe, aber auch mehr Action bescheren sollen. Scharfe Sprungwürfe etwa – so genannte Powershots – können Torhüter nicht festhalten, sondern nur abprallen lassen. Um gegnerische Angreifer zu stoppen, stehen bei der fortgeschrittenen Kontrolle diverse Tacklings zur Verfügung. Schläge, Tritte, Kopf- und Schulterstöße gehören eben zum kleinen **Speedball 2**-Einmaleins. Aus Gründen der Chancengleichheit lassen sich daher nur dann Partien austragen, wenn die gewählte Steuerung bei beiden Teams identisch ist. Zudem wird es möglich sein, zu dritt im Team gegen drei menschliche Gegner anzutreten.

Im Brennpunkt

Überhaupt liegt der Fokus auf dem Online-Sektor. Im Game Center finden sich zahlreiche Wettbewerbe, Ligen und Ranglisten, das Market Center offeriert zahlreiche Inhalte wie neue Spieler-Skins – gegen Zahlung. Gegenüber der im Spiel enthaltenen Standard-Mitgliedschaft erlaubt der Premium-Account (ein bis zwei Euro pro Monat) die Teilnahme an exklusiven Wettbewerben und den Erwerb stärkerer Ausrüstungsgegenstände. Solche Upgrades werden allerdings nicht in allen Events erlaubt sein, um auch Standard-Spielern gleiche Chancen zu garantieren. **Speedball 2** reißt uns grafisch noch nicht wirklich vom Hocker. Aber wichtiger wird ohnehin sein, ob die Neuauflage spielerisch überzeugen kann.

Sascha Adermann

FAZIT
SASCHA ADERMANN



Als Retro-Fan stelle ich gewisse Anforderungen an Neuauflagen. In erster Linie sollte das ursprüngliche Spielprinzip noch erkennbar sein und in ansprechender Form präsentiert werden. Zwar ist Speedball 2 grafisch bisher nur solide, der umfassende Online-Bereich ist nichtsdestotrotz vielversprechend. Da uns zurzeit aber nur ein Ingame-Trailer vorliegt, verzichten wir auf eine genaue Einschätzung.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- drei unterschiedliche Charakterklassen
- umfangreiche Online-Inhalte ...
- ... manche aber nur gegen Gebühr
- grafisch durchschnittlich, wenig Farben

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

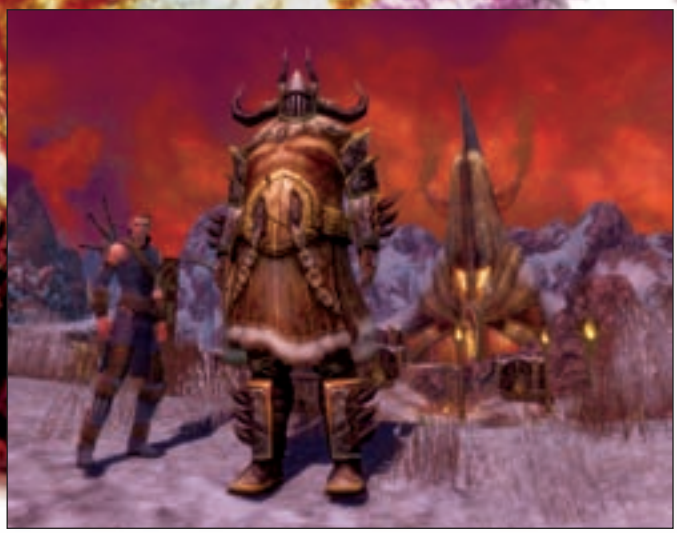
Bet on Soldier
(10/2005: **74**)

Ironstorm
(Oktober 2002)

POTENZIAL –



Die **Asura** sind ein im wahrsten Sinne des Wortes kleines Volk, das die unterschiedlichen Dungeons mit magischen Portalen verbunden hat.



Im Norden Tyrias warten die geheimnisvollen **Norn** auf den Besuch der Abenteurer. Die Pforten zu den eisigen Landen werden mit dem Addon geöffnet.

Guild Wars: Eye of the North

Neue Landschaften, neue Fertigkeiten, neue Helden – zum Abschluss von Guild Wars trumpft Entwickler Arenanet noch einmal so richtig auf!

CYLINK
CYNAMITE
OGM
Ihr CyLink-Code

Mittlerweile tummeln sich über drei Millionen Spieler weltweit in den Fantasy-Welten des **Guild Wars**-Universums. Was vor zwei Jahren mit **Guild Wars: Prophecies** begann, entwickelte sich mit den beiden allein lauffähigen Erweiterungen **Factions** und **Nightfall** zu einem Dauerbrenner. Die Hauptidee hinter dem Online-Rollenspiel: eine faszinierende Geschichte erzählen. Und anspruchsvolle Spieler-gegen-Spieler-Schlachten (PvP) auf die Beine stellen, ohne dass die Fans eine monatliche Gebühr entrichten müssen. Das ist den Entwicklern von Arenanet gelungen. Man könnte meinen, das Team kann sich nun auf seinen Lorbeeren ausruhen. Denkste! Denn am 31. August 2007 erscheint **Eye of the North**, die erste Erweiterung zu **Guild Wars**, deren Inhalte den Charakteren auf der Höchststufe 20 vorbehalten sind.

Zurück in die alte Welt

Anders als **Factions** und **Nightfall** führt **Eye of the North** nicht in eine komplett neue Welt ein, sondern erzählt eine Geschichte, die die drei **Guild Wars**-Kapitel verbindet. Wir kehren also zurück in die allererste Welt Tyria aus **Guild Wars: Prophecies**. Sechs Jahre nach den Geschehnissen um das Königreich Ascalon erforschen wir bislang unzugängliche Orte wie die Fernen Zittergipfel und die Befleckte Küste. Diese Landschaften wurden nämlich just von den Chronisten entdeckt, als sie eine Aufstellung aller Lebewesen in Tyria anfertigten. Da der zermürbende Krieg gegen die Charr noch immer andauert, haben sich einige mutige Ascalonier hinter die feindlichen Linien durchgeschlagen und warten nun mit neuen Quests und Aufträgen auf die zurückkehrenden Helden von einst.

Das ist Zwergenwerk!

In den Tiefen Tyrias warten mehr Abenteuer auf uns, denn die Deldrimor-Zwerge erzählen von einem ungezähmten Übel, dem Großen Zerstörer, der in den Höhlen mutigen Helden auflau-



Die **Charr** sind abermals die Gegner der ascalonischen Helden, der Kampf hält nun seit sechs Jahren an.

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel (Addon)
Entwickler	Arenanet
Version	Pressematerial
Termin	31. August 2007



Ein Asura kämpft gegen einen Zerstörer. Die Asura sind übrigens eine der Rassen, die im kommenden Nachfolger **Guild Wars 2** spielbar sein werden!



Augenschmaus: Auch die neuen **Landschaften** der Erweiterung stehen rein optisch denen aus Prophecies, Factions und Nightfall in nichts nach.

ert. Ganze 18 mehrstöckige Dungeons warten auf die Abenteurer – jeder einzelne ist mit individuellen Monstern, Fallen, Aufgaben und natürlich mit wertvollen Beutestücken ausgestattet. Dafür sind die Höhlen aber auch schwerer zu bewältigen als die Außenareale von Elona, Cantha und Tyria. Stirbt ein Charakter, dann kann er nur von einem anderen Helden wiederbelebt werden – oder muss für den Rest des Abenteuers aussetzen. Denn in den Tiefen gibt's keine Wiederbelebungsschreine.

Wir finden hier aber etwas anderes. Nämlich eine der drei neuen Rassen in **Guild Wars**: die Asura, die die Dungeons mit magischen Portalen verbinden. Diese putzigen Gestalten spielen aber noch eine andere Rolle, von der wir Ihnen gleich noch erzählen.

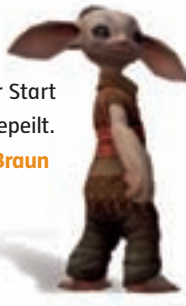
Verbessertes Meucheln

Neben neuen Dungeons, Landschaften und Gegnern gibt's natürlich auch etwas für die mühevoll ausgestatteten Helden, die uns teilweise schon seit zwei Jahren auf den Reisen durch die zauberhaften **Guild Wars**-Ländereien begleiten. Denn **Eye of the North** bringt zehn neue Helden, die wir auf unsere Abenteuerreisen mitnehmen können. Außerdem sollen den zehn bestehenden Charakterklassen ganze 150 (!) neue Fähigkeiten spendiert werden – das sind 15 pro Nase. Fünf dieser Fertigkeiten sind allerdings dem Rollenspiel-Part vorenthalten.

Der Anfang vom Ende

Mit all diesen Neuerungen wollen die Jungs und Mädels von Arenanet ihrem Augapfel **Guild Wars** einen würdigen Abschluss verpassen. Denn es wird voraussichtlich keine weiteren Addons für das Online-Rollenspiel geben. Das ist aber kein Grund, in Panik ausbrechen! Denn es wird bereits fleißig an **Guild Wars 2** gebastelt. Im zweiten Teil der Online-Rollenspiel-Serie soll's dann mehr um toll erzählte Geschichten und um die Abenteuer gegen starke Monster gehen, als um die Spieler-Schlachten. Und es sollen diesmal auch mehr als nur eine Rasse spielbar sein, unter anderem die vorhin erwähnten Asura. Der Start der Beta ist für den Sommer 2008 angepeilt.

Susanne Braun





Die **Zwerge** berichten vom Großen Zerstörer, der die unterirdischen Dungeons Tyrias unsicher macht.

FAZIT
SUSANNE BRAUN



Ich erwarte mir von Guild Wars: Eye of the North wie gewohnt eine sehr gute Erweiterung der bereits bestehenden Guild-Wars-Welten. Spannend finde ich vor allem die Möglichkeit, dass ich in dem Addon bereits die Rassen treffen kann, die ich dann in Guild Wars 2 spielen werde. Ein wenig traurig bin ich aber schon, dass das »alte« Guild Wars dann abgeschlossen sein wird.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- neue Landstriche in der alten Welt
- viele Fertigkeiten und Gegenstände
- gelungene Einführung der Rassen aus Guild Wars 2
- neue und fordernde Dungeons

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Guild Wars: Nightfall
(12/2006: **86**)

Guild Wars: Factions
(06/2006: **87**)

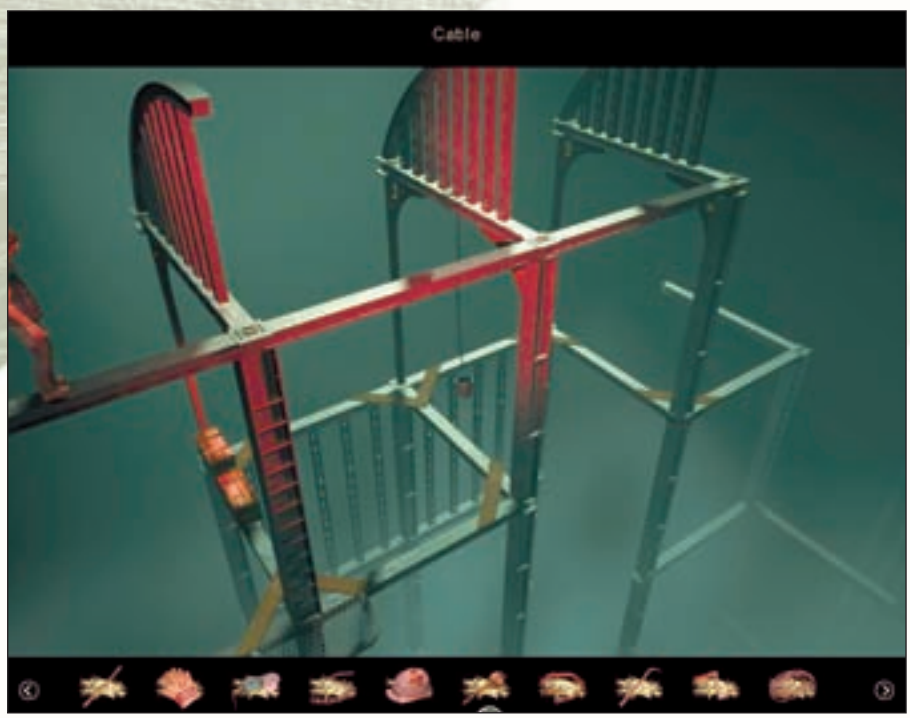
POTENZIAL **SEHR GUT**



Die Frau hat einen **Anschlag** überlebt — glaubt sie.



In diesem **Minispiel** retten wir Leben.



In düsteren Albträumen lösen wir logische Rätsel. Das Inventar am **Bildschirmrand** gewährt viel Übersicht.

Reprobates

CYLINK
CYNAMITE
VOA
Ihr CyLink-Code

Nahtoderfahrene berichten vom überirdischen Licht am Ende des Tunnels. Adam scheint die falsche Ausfahrt genommen zu haben: **Statt im Himmel landet er auf einer mysteriösen Insel.**

Eine Insel in der Karibik ist ein beliebter Ort. Da scheint immer die Sonne, Helden sterben also niemals einen qualvollen Erfrierungstod. Vielmehr ist das die Chance, mal einen so richtig schönen Urlaub zu verleben – und auf Rettung zu warten. Es sei denn, man wird gar nicht vermisst, sondern gilt als verstorben. Mit diesem Problem sieht sich **Reprobates**-Protagonist Adam Raichl konfrontiert. Er hatte nämlich einen tödlichen Autounfall. Aber statt vor Petrus' Pforte steht der junge Tscheche auf besagter einsamer Insel.

Untote auf Reisen

So einsam ist er aber doch nicht, denn auf der Insel trifft Adam andere Menschen, die ebenfalls tot sein müssten. Noch seltsamer: Die Leute stammen aus den unteschiedlichsten Jahrzehnten: hier eine Schreibhilfe, die bei den Anschlägen auf das World Trade Center starb, dort ein Bruchpilot aus der Zeit der Watergate-Affäre. Und wir dürfen in bester Point&Click-Manier herausfinden, wer oder was uns auf diese Insel entführt hat. In unserer Vorschauversion ist das etwas kniffelig, denn einige Objekte und Bildschirmausgänge sind recht klein und deswegen recht schwer zu treffen.

Großes Kino

Die Stärke des Adventures sind die Charakteranimationen, die jetzt schon sehr gut aussehen. Gesten und verschiedene Gesichtsausdrücke wirken realistisch, nur manchmal etwas eckig. Die ziemlich trostlos wirkende Karibikinsel ist nicht der einzige Schauplatz. Denn auf dem Eiland steht eine Kirche, deren Glocke dreimal am Tag läutet. Beim dritten Bimmeln schlafen alle Insulaner automatisch ein und finden sich in Albträumen wieder. So auch Adam, der in den Träumen logische Rätsel lösen muss.

Susanne Braun

FAKTEN

Genre	Adventure
Entwickler	Future Games
Version	Alpha
Termin	31. August 2007

FAZIT
SUSANNE BRAUN



Klasse finde ich schon jetzt die recht hübsch anzusehenden Charakteranimationen, doch die Insel selbst ist langweilig und trostlos gestaltet. Trotz des mysteriösen Themas wünsche ich mir da noch ein wenig mehr Farbe. Und auch Objekte und Bildschirmausgänge sollten noch etwas größer werden – ich steh' nämlich nicht auf das Absuchen von Pixeln, nur um endlich einen Stein aufheben zu können.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- sehr gute Animationen
- interessante Geschichte
- Insel wirkt sehr trostlos
- fitzelige Objekte und Bildschirmausgänge

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Nibiru
(04/2005: **80**)

The Black Mirror
(12/2004: **82**)

POTENZIAL GUT



Die »Defensive Assist«-Funktion kommt insbesondere Anfängern zugute. Im Duell mit technisch versierten Spielern ist diese Hilfe gut zu gebrauchen.



Die Schweißperlen der Spieler und der Faltenwurf der Kleidung erzeugen eine **intensive Atmosphäre**. Ob es auch Schweißflecken auf den Trikots geben wird?

NBA Live 08

Bewegungen des echten Lebens, Verteidigungsassistent und heiße Plätze: Was bringen die Neuerungen an EAs Basketball-Simulation?

CYLINK
CYNAMITE.de
Q3Q
Ihr CyLink-Code



Nachdem der Vorgänger spielerisch nicht restlos überzeugen konnte, hat Electronic Arts zahlreiche grundlegende Änderungen an der Basketball-Simulation vorgenommen. Die Programmierer legten der Entwicklung eine Agenda zugrunde, die das Spiel realistischer als je zuvor machen soll. Ein ehrgeiziges Vorhaben.

Transpiration und Falten

In der Tat sieht **NBA Live 08** sehr vielversprechend aus. Der Schweiß perlt von der Haut der Akteure, die Jerseys knittern, Rebound-Duelle sehen echter aus als bisher. Das liegt insbesondere daran, dass kein nerviges Ball-Morphing auftritt. Stattdessen richten sich die Spieler beim Rebound zielgerichtet nach dem Ball und fangen ihn mit den Händen. Das nun auch Spieler abseits des Balles selbigen stets im Blick behalten, verstärkt das realistische Bild.

Der Ball ist König

Die verbesserte Physik des Spielgeräts macht es außerdem möglich, dass die Flugkurve des Balls wesentlich echter aussieht. Abhängig von der Spielsituation und Position beim Wurf zaubern die langen Kerls andere Bewegungen aus dem Hut. Sie müssen also für einen spektakulären Tomahawk-Dunk keine schwierige Tastenkombination hinlegen. Vielmehr entscheiden die Sprungmonster je nach Technik und Stellung der Gegner selbst, wie sie den Ball in den Korb stopfen. Solche »Real Life«-Bewegungen verpassen dem Spielgeschehen optisch jede Menge Abwechslung. Ungefähr 40 spielerspezifische »Signature Moves« verleihen den Top-Stars unverwechselbare Bewegungen.

Verteidigungsassistent

Erfreulich ist auch die neue »Defensive Assist«-Funktion. Auf Wunsch hilft Ihnen die KI per Tastendruck bei der Steuerung Ihres Spielers. Speziell wenn Sie Dribblern wie Gilbert Arenas, LeBron James oder Kobe Bryant in einer 1-gegen-1-Situation gegenüberstehen, werden Sie diese Funktion zu schätzen wissen. Auch die Anzeige so genannter Hot Spots ist hilfreich. Jeder Spieler hat seine speziellen Vorlieben und Lieblingspositionen, von denen er die Würfe trifft. Rote Hot Spots bedeuten Fahrkarten, gelbe versprechen mittlere Erfolgschancen, und im grünen Bereich fühlt sich der Werfer am wohlsten. Center sind in der Regel in der Nähe des Korbs am effektivsten, Point Guards schießen und treffen oft auch von weit draußen. All diese Änderungen könnten wirklich für eine tolle Spielerfahrung sorgen. Doch baut die PC-Version grafisch aber wieder nur auf der Xbox-Version auf.

Sascha Adermann

FAKTEN

Genre	Sportspiel
Entwickler	EA Canada
Version	Beta (Xbox 360)
Termin	4. Oktober 2007

FAZIT
SASCHA ADERMANN



Wenn sich Dirk Nowitzki den Schweiß aus dem Gesicht wischt und sich sein Trikot zurechtzupft, sieht das verblüffend realistisch aus. Die Neuerungen machen Sinn. Zum einen wird der Sport beinahe so zelebriert, wie es die echten Stars tun. Zum anderen finden sich auch Einsteiger schnell zurecht. Die Komplexität des Spiels erfordert nämlich kein wochenlanges Trainingslager.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- Abwechslung dank »Real Life«-Bewegungen
- »Defensive Assist« hilft bei der Abwehr
- »Hot Spots« zeigen beste Wurfpositionen
- PC-Version basiert nur auf Xbox 1

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

NBA Live 07
(10/2006: **86**)

NfS Most Wanted
(11/2006: **87**)

POTENZIAL SEHR GUT



Die Animationen profitieren vom **Crossover-Skating**.



Jungstar **Eric Staal ziert das Cover** von NHL 08.



Sidney Crosby (links) gilt als **das größte Eishockey-Talent seit Wayne Gretzky**. Sein Spitzname: The Next One.

NHL 08

Eine sich anpassende, künstliche Intelligenz? Klingt nach Science-Fiction, ist aber Bestandteil der kommenden Eishockey-Simulation aus dem Hause Electronic Arts.

CYLINK
CYNAMITE
WWY
Ihr CyLink-Code

Auf dem EA Sports Summit in München nahmen wir **NHL 08** unter die Lupe und schauten den harten Eissportlern ganz genau auf die frisch geschärften Schlittschuhe.

Eislaufen statt Eis kaufen

Den wesentlichen Unterschied bemerken Spieler vergangener EA-Eishockey-Simulationen bereits beim Skaten. Die Bewegungen der Eisläufer sehen nun deutlich echter aus, Crossover-Skating sei Dank. Speziell bei Richtungsänderungen, Kurvenfahrten und Kreisbewegungen auf dem Eis werden die Veränderungen sichtbar. So genannte »Skill Stick«-Moments erlauben Ihnen nun, den Puck auf einer Seite des Gegners vorbeizuspielen, während Sie Ihren Widerpart auf der anderen Seite umlaufen.

FAKTEN

Genre	Sportspiel
Entwickler	EA Canada
Version	Beta (Xbox 360)
Termin	13. September 2007

Konkurrenzfähige K.I.

Die adaptive Künstliche Intelligenz wird es Ihnen dabei schwieriger machen, ein Tor zu erzielen. Gehören Sie zu den Menschen, die ein erfolgsversprechendes Angriffsmuster immer und immer wieder bemühen? Das werden Sie sich wohl abgewöhnen müssen. Denn der Computer erkennt solche Stereotypen und stellt sich darauf ein, so dass Sie sich öfter etwas Neues einfallen lassen sollten. Dabei hilft Ihnen die »Create Play«-Funktion ganz besonders: Sie platzieren einfach Ihre Spieler auf dem Eis und geben die Laufwege der einzelnen Kufen-Cracks vor. Befinden Sie sich beispielsweise in einer Zwei-gegen-Eins Überzahl und Sie haben ein eigenes Angriffsmuster geschaffen, so erkennt das Programm die Situation und steuert die Mitspieler entsprechend Ihren Vorgaben.

Neben der DEL ist auch die hierzulande weitgehend unbekannte, aber nichtsdestotrotz komplett lizenzierte American Hockey League enthalten. In dieser Liga spielen die Farm-Teams, also die B-Mannschaften der NHL-Teams.

Sascha Adermann

FAZIT
SASCHA ADERMANN



Irgendwie wirkt NHL 08 abschreckend. Dabei meine ich nicht die adaptive K.I., die im Stile von Skynet die Welt übernimmt. Vielmehr werden Gelegenheitsspieler größere Probleme haben, ein Tor zu erzielen, als das bisher schon der Fall war. NHL-Cracks werden diese Änderung neben den verbesserten Animationen und realistischeren Laufbewegungen aber mit großer Freude zur Kenntnis nehmen.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- DEL-Lizenz, eigene Spielzüge erstellen
- Spieler steuern sich nun beinahe lebensecht
- adaptive K.I. ist fordernd (für Profis) ...
- ... aber zu hart für Anfänger

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

NHL 07
(10/2006: **86**)

FIFA 07
(10/2006: **79**)

POTENZIAL **SEHR GUT**



Das Gesicht von **Christiano Ronaldo** sieht ausgesprochen echt aus. Die Akteure zeigen beim Torjubel nun mehr Emotionen als früher.



Freistöße sausen mit deutlich mehr Wucht aufs Tor zu. Auch Torschüsse und Kopfbälle erzeugen künftig mehr Dynamik.

Pro Evolution Soccer 2008



CYLINK
CYNAMITE.de
8K8
Ihr **CyLink**-Code

Da tut sich was — **das neue Pro Evolution Soccer ist weit mehr als eine Wiederholung mit Detailverbesserungen**. Wir haben die Latte neuer Features bereits eigenhändig ausprobiert.

Glauben Sie an Zufälle? Jüngst hat Konami Jungstar Christiano Ronaldo als Covergesicht für **Pro Evolution Soccer 2008** vorgestellt. Jetzt entdecken wir in einer ersten spielbaren Version ein brandneues Schwalben-Feature. Zur Erinnerung: Christiano Ronaldo fiel bei der WM 2006 überwiegend durch seine schauspielerischen Leistungen auf. An einen Zusammenhang glauben wir zwar nicht, immerhin zählt der portugiesische Dribbelkönig mittlerweile zu den besten und bekanntesten Kickern auf unserem Planeten. Trotzdem ist es eine ganz amüsante Randerscheinung.

Hollywood auf dem Rasen

»Die **PES**-Fans haben immer wieder nach einem Schwalben-Feature gefragt, jetzt haben wir es ins Spiel genommen. Kommt der neue Move nicht an, fliegt er nächstes Jahr wieder raus«, erläutert Konamis PR-Manager. Klar, dass wir den Freiflug gleich in den ersten Matches ausprobieren. Dazu halten wir die beiden Schultertasten des Microsoft-Controllers gedrückt und lösen die Schwalbe mit dem linken Trigger aus. Die ersten stümperhaften Versuche bestraft der Schiri sofort mit der Gelben Karte. Steht der Referee in einem schlechten Blickwinkel, lässt er



3D-Menü: Vor Auswechslungen sehen Sie im eingeblendeten Fenster, welche **Ersatzspieler** Ihnen noch zur Verfügung stehen.



Trikotzupfer sind im neuen Teil auch möglich. Allerdings konnten wir die unfaire Aktion bei der Vorabversion noch nicht entdecken.



Regelmäßige **Zwischensequenzen** lockern den Meisterschafts-Modus auf. Die grafische Qualität der Filmchen ist aber eher schwach.



Fällt kurz vor Schluss der entscheidende Treffer, kommen sogar die Ersatzspieler im Hintergrund zum **Torjubel** herbeigerannt.

das Spiel auch schon mal weiterlaufen. Doch dann klappt unser Vorhaben: Wir umdribbeln einen Verteidiger und dringen in den Strafraum ein. Dann verzögern wir das Tempo, lassen den Abwehrspieler von hinten herankommen. Ein zweiter Gegenspieler nähert sich von der Seite. Jetzt sinkt unser Spieler zu Boden, der Schiri zeigt auf den Punkt — Elfmeter!

Neben der Schwalbe konnten wir noch weitere neue Bewegungen ausprobieren. Halten wir auf Höhe des Strafraums die Schultertasten gedrückt, dreht sich der Flügelspieler in die Richtung des Tores. Aus dieser Position heraus lassen sich Flanken schneller und zielgenauer schlagen. Wollen wir unseren Gegner dagegen mit einem Haken loswerden, legen wir uns den Ball vor und spurten hinterher. Auch das schnelle Ausführen von Freistößen wurde verbessert. Noch bevor sich die gegnerische Mannschaft formieren kann, passen wir den Ball mittels Analog-Stick zum Kollegen.

Mauerbau

Eines der größten **PES**-Ärgernisse hat Konami ebenfalls ausgemerzt: die Freistoßmauer. Neuerdings verdecken die größten Jungs das kurze Eck, vor dem Torwart-Eck stehen die kleineren Kameraden. Zwerge vom Schlage eines Claude Makelele finden keinen Platz mehr in der Mauer! Zudem lässt sich bestimmen, wie viele Spieler den Weg versperren. Rechnen Sie mit einem Direktschuss, ziehen Sie weitere Kameraden hinzu. Halten Sie ein Abspiel für wahrscheinlich, tut's auch mal eine Drei-Mann-Mauer.

Freistöße besitzen nun deutlich mehr Wucht, ebenso Kopfbälle und Torschüsse. Vor allem eine Direktabnahme aus vollem Lauf saust derart flott durch die Luft, dass Ihre Augen dem Leder kaum noch folgen können. Zudem sind einige frische Animationen hinzugekommen, etwa die eingesprungene Grätsche. Dabei streckt der Verteidiger ein Bein komplett durch und spielt den Ball mit der Sohle. Wehe da befindet sich mal ein Bein dazwischen ... schmerzverzerrte oder freudig erregte Spielergesichter bringen zudem mehr Emotionen auf den Platz. Am besten kommt das Minenspiel beim Torjubel zur Geltung. Aber auch die Verteidiger sind bei einem kassierten Tor nicht regungslos, sondern fluchen schon mal vor sich hin.

Public Viewing

Nahezu perfekte Animationen sorgten schon immer für den hohen Realitätsgrad der Serie. In **PES 2008** kommen nun auch exzellent modellierte Spieler hinzu. An der Backe des Neu-Bayern Frank Ribery finden wir seine markante Narbe. Auch Ex-Weltfußballer Ronaldinho gleicht seinem Original bis aufs Haarband. Allerdings haben die Entwickler bei den Bewegungen der Zotteln etwas getrickst. Während sich die Spitzen im Wind bewegen, wirkt der Rest der Frisur wie mit Haarlack betoniert. Die Mähne des Italieners Andrea Pirlo ist hierfür ein gutes Beispiel. Auf die grafische Qualität von Stadien und Zuschauern haben die Entwickler auch keinen besonders großen Wert gelegt — zumindest vorerst. Mehr Beachtung schenkt man dafür dem Lizenzpaket. Diesmal sollen bedeutend mehr Teams mit Original Namen und -Trikots vertreten sein. In der Vorabversion waren die Daten auf dem Stand der letzten Saison. Grund: Die Lizenz-Verhandlungen mit Ligen und Teams sind noch in vollem Gange.

Gerne hätten wir Ihnen mehr zum neuen Teamvision-Feature erzählt. Von einer lernfähigen und auf ihre Spielweise reagierenden KI, haben wir beim dreistündigen Probezock allerdings noch nichts bemerkt. Ohnehin unterscheidet sich das Spielgefühl nur leicht vom brillanten Vorgänger. Das Flügelspiel erscheint jedoch weniger effektiv. **Andreas Szedlak**

FAKTEN

Genre	Fußball
Entwickler	Konami
Version	Alpha
Termin	Oktober 2007



FAZIT
ANDREAS SZEDLAK*



Die frühe Vorabversion litt noch unter Rucklern, zudem sind die Trikots auf dem Stand der letzten Saison. Dass ich trotzdem am liebsten die Disc mit nach Hause genommen hätte, sagt wohl alles. Dank der perfektionierten Ballphysik gewinnt das Spiel zusätzlich an Dynamik. Zudem sehen die Spielergesichter dank neuer Grafik-Engine deutlich echter aus.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- Fußball war nie realistischer
- Interessantes Schwalben-Feature
- Regelmäßige Ruckler
- Schwache Stadion-Grafik

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Pro Evolution Soccer 6
(11/2006: **92**)

Pro Evolution Soccer 5
(11/2005: **92**)

POTENZIAL HERVORRAGEND

*Andreas Szedlak ist Redakteur unserer Schwesterzeitschrift Games Aktuell und PES-Fan der ersten Stunde.



In diesem **Minispiel** fangen wir Wassertropfen auf.



Die **Schauplätze** sind detailliert gestaltet.



Sunny ist zwar blond, aber nicht blöd: Gestrandet auf einer Tropeninsel versucht sie sich zu retten.



So Blonde





Angespült an einen tropischen Badestrand versucht Blondchen Sunny nicht nur das Make-Up zu richten, sondern sich auch selbst zu retten.

Blond und blöd – dieses Klischee scheint auf Sunny Blonde, Protagonistin des Point&Click-Adventures **So Blonde** voll zuzutreffen. Gerade noch an Bord einer Luxusyacht, erwacht Sunny nach einem kleinen Schiffsunglück am Sandufer einer tropischen Insel. Und zwar ohne Handyempfang, ohne passendes Make-Up und ohne Luxushotel um die Ecke. Das lässt für die sonst so verwöhnte Sunny eine Welt zusammenbrechen. Aber statt sich um Essen und Unterkunft zu sorgen, muss erstmal ein Spiegel her. Um Lidschatten und Lippenstift zu richten, versteht sich. Wir begleiten die 3D-Sunny bei ihrem Rundgang durch die sehr detaillierten 2D-Bildschirme, und erleben eine lebendige Welt. An jedem Schauplatz gibt's Bewegung, und sei es nur ein Feuerflackern oder ein Paar baumelnde Insulanerbeine.

Was macht eine Brünette schlauer?

Dass Sunny aber gar nicht so »blond« ist, wie sie sich anfangs verhält, wird im Verlauf des Inselabenteuers klar. Denn um sich von der Insel zu retten, die von Ureinwohnern und Piraten besiedelt ist, muss Sunny nicht nur logische Rätsel lösen, sondern findet auch unterhaltsame Minispiele. Beim Schöpfen von Wasser muss sie zum Beispiel einzelne Tropfen auffangen.

Die Kombinationsrätsel, die Sunny lösen muss, sind logischer Natur. Zusätzlich gibt's wie in der **Monkey Island**-Serie Multiple-Choice-Rätsel. So etwa beim Witz-Duell gegen Kapitän Morgane, bei dem Sunny ihrer Kontrahentin Blondchen-Sprüche entgegen schleudert. Die Version, die wir gesehen haben, hinterlässt bereits einen sehr guten Eindruck. Auch wenn die Charaktere bisher kaum synchronisiert sind.

Susanne Braun

FAKTEN

Genre	Adventure
Entwickler	Wizarbox
Version	Pre-Alpha
Termin	2. November 2007

FAZIT
SUSANNE BRAUN



Wollen Sie die Antwort auf die Frage in der Zwischenüberschrift wissen? Dann müssen Sie So Blonde spielen! Meine Erwartungen wurden nicht erfüllt. Sie wurden übertroffen! Beim Titel So Blonde vermutete ich ein Blödchen-Adventure im Lula-Stil. Stattdessen bekomme ich einen echten Rätselspaß. Wenn die Synchronisation ins Deutsche gut klappt, steht dem Inselvergnügen nichts im Wege.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- detailreiche und kunterbunte Comic-Schauplätze
- Witze, die schon jetzt spontan zum Lachen anregen
- sympathische Charaktere
- unterhaltsame Rätsel und Minispiele

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Neu gegründetes Studio

POTENZIAL SEHR GUT

POWER-TEAM

USERPROFIL



Martin Deppe [Chefredakteur]

Ich spiele gerade: **einen untoten Schurken**

Mein heutiges Hoch:
Gleich ist Urlaub!

Mein heutiges Tief:
Saras Abschied

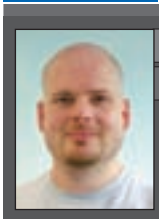
Welches Tier ähnelt dir am meisten?
ein Schafbock

Welchen Sport siehst du dir im Fernsehen an?
höchstens mal Formel 1

Meine bisher größte Panne:
Bei Tempo 120 über die runtergefallene Betonrutsche eines Betonmischers zu fahren. Zwei Reifen platt – aber dank Need for Speed und Co. cool reagiert, nichts passiert.

Was ist für dich spießig?
Platzdeckchen für Platzdeckchen

USERPROFIL



Florian Stangl [Stellv. Chefredakteur]

Ich spiele gerade: **Overspeed**

Mein heutiges Hoch:
Bei Quake gewonnen

Mein heutiges Tief:
Saras Abschied

Welches Tier ähnelt dir am meisten?
Igel

Welchen Sport siehst du dir im Fernsehen an?
Fußball

Meine bisher größte Panne:
Sprit ausgegangen – auf der steilen Hauptstraße einer niederbayerischen Stadt im morgendlichen Berufsverkehr...

Was ist für dich spießig?
Gestreifte Hemden in die Hose stopfen

USERPROFIL



Mikkl Galuschka [Redakteur]

Ich spiele gerade: **Live for Speed S2 im 12h-Marathon**

Mein heutiges Hoch:
Am späten nachmittag

Mein heutiges Tief:
Um kurz nach sieben

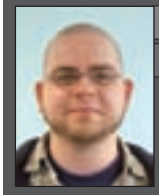
Welches Tier ähnelt dir am meisten?
Meine Meerschweinchen: faul rumliegen, viel essen & trinken und doof glotzen.

Meine bisher größte Panne:
Auf der A7, kapitaler Elektronikliegenbleiber.

Welchen Sport siehst du dir im Fernsehen an?
Bis auf Mädchensportarten wie Eiskunstlauf oder Dressurreiten fast alles.

Was ist für dich spießig?
Um Punkt 12 das Essen auf dem Tisch haben zu wollen.

USERPROFIL



David Bergmann [Redakteur]

Ich spiele gerade: **World of WarCraft**

Mein heutiges Hoch:
endlich mal zeitig aufgestanden ...

Mein heutiges Tief:
... und dann doch wieder nur zur Arbeit gegangen zu sein

Welches Tier ähnelt dir am meisten?
Koala

Welchen Sport siehst du dir im Fernsehen an?
Fußball

Meine bisher größte Panne:
Kassler Berge, mitten in der Nacht, Problem mit dem Motor, ratloser ADAC-Mensch ... großer Spaß

Was ist für dich spießig?
Grillfleisch, das kommt spießig besonders gut

USERPROFIL



Susanne Braun [Redakteurin]

Ich spiele gerade: **Loreena McKennitts Ce He Mise le Ulaingt?**

Mein heutiges Hoch:
Die Cumulus da drüben

Mein heutiges Tief:
Die Nimbostratus, die von rechts kommt

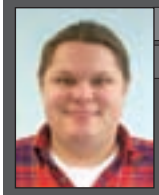
Welches Tier ähnelt dir am meisten?
Faultier

Welchen Sport siehst du dir im Fernsehen an?
Egal welcher, die meisten hypnotisieren mich ohne Grund.

Meine bisher größte Panne:
Betrunken eine Rolle aus einem fahrenden Auto machen – aua!

Was ist für dich spießig?
Schaschlik

USERPROFIL



Simon Fistrich [Redakteur]

Ich spiele gerade: **Umzugskartons Sammeln**

Mein heutiges Hoch:
Ich habe eine schöne neue Wohnung gefunden.

Mein heutiges Tief:
Ich muss an die Umzugs-Schlepperei denken.

Welches Tier ähnelt dir am meisten?
Bruno, der Bär

Welchen Sport siehst du dir im Fernsehen an?
Sport-Konsolenspiele

Meine bisher größte Panne:
Ist zu persönlich, dass ich sie hier ausbreiten möchte.

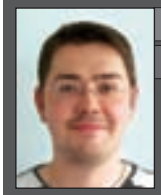
Was ist für dich spießig?
Die Antwort auf die voherige Frage.

MEET THE TEAM!

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

Nächster Termin: Montag, 30. Juli – 18:00 Uhr

USERPROFIL



Sascha Adermann [Redakteur]

Ich spiele gerade: **Pro Evolution Soccer 2008**

Mein heutiges Hoch:
Hoch erfreut. PES 2008 rockt!

Mein heutiges Tief:
Tief traurig. Sara verlässt uns...

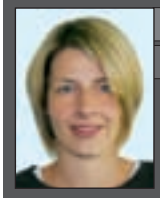
Welches Tier ähnelt dir am meisten?
Wimpertierchen

Welchen Sport siehst du dir im Fernsehen an?
Alles, außer Dressur-Reiten und Ski-Abfahrtslauf.

Meine bisher größte Panne:
Tank leer (im Winter) mit Kumpel (Fuß gebrochen) und Hund. Schieben ist schön...

Was ist für dich spießig?
Abschleppdienst

USERPROFIL



Tanja Gemeinhardt [Layouterin]

Ich spiele gerade: **Scrabble, Stratego**

Mein heutiges Hoch:
meinen neuen Arbeitsplatz bei PCP einzurichten

Mein heutiges Tief:
Kater Jimmy ist mal wieder ausgebüchst

Welches Tier ähnelt dir am meisten?
auf jeden Fall nicht Kater Jimmy

Welchen Sport siehst du dir im Fernsehen an?
Fussi-Länderspiele

Meine bisher größte Panne:
ich kann mich für keine entscheiden - mein Leben ist voll davon

Was ist für dich spießig?
die katholische Kirche

USERPROFIL



Christiane Leifke [Layouterin]

Ich spiele gerade: **Ich warte auf Siedler 6!**

Mein heutiges Hoch:
Bus kam gleich

Mein heutiges Tief:
alles Einstellungssache ;->

Welches Tier ähnelt dir am meisten?
Fisch oOO

Welchen Sport siehst du dir im Fernsehen an?
wenn ich es nicht verpeile, dann ab und an Tennis

Meine bisher größte Panne:
ich stand einmal am ersten Tag der Schulferien pünktlich vor dem Schuleingang und hab mich gewundert ... das war wirklich Panne!

Was ist für dich spießig?
Ladenschlusszeiten von gestern ...

USERPROFIL



Jochen Gebauer [Freier Redakteur]

Ich spiele gerade: **Two Worlds**

Mein heutiges Tief:
Es war kein Kaffee mehr da

Mein heutiges Hoch:
Es war noch Kaffee in meinem Geheimversteck

Welches Tier ähnelt dir? Ich hab einen tollen Hundeblick drauf... dooferweise funktioniert er irgendwie nie

Welchen Sport siehst du dir im Fernsehen an?
American Football, biswei-

len auch das Original, um mich über die Frankfurter Eintracht aufzuregen

Meine bisher größte Panne:
Während des Wehrdienstes dem Kasernenkommandanten einen Weihnachtsbaum auf den Kopf geworfen zu haben. Sehr, sehr unklug

Was ist für dich spießig?
Tatoos. Sandalen. Sandalen mit weißen Socken.

USERPROFIL



Moritz Menzel [Freier Redakteur]

Ich spiele gerade: Frets on Fire, World of WarCraft

Mein heutiges Hoch:
Es ist doch noch Kaffee da!

Mein heutiges Tief:
Die Milch ist alle.

Welches Tier ähnelt dir am meisten?
Der Bier. Das ist eine Art Bär.

Was ist für dich spießig?
Wellensittiche

Welchen Sport siehst du dir im Fernsehen an?
Fußball, Snooker

Meine bisher größte Panne:
Keine Ahnung, aber im Zweifelsfall hat es mit Verschlafen zu tun.

USERPROFIL



Thomas Sieben [Freier Redakteur]

Ich spiele gerade: Eve Online

Mein heutiges Hoch:
Die U-Bahn war pünktlich

Mein heutiges Tief:
Aber trotzdem total überfüllt

Welches Tier ähnelt dir am meisten?
Der Affe – und nicht nur genetisch

Welchen Sport siehst du dir im Fernsehen an?
Handball

Meine bisher größte Panne:
Mein neuer Spielerechner mit Vista-aaaaarrgh

Was ist für dich spießig?
Sitzplätze bei Konzerten

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	Adventure
Verkaufsstart	1. August 2007
Entwickler	Deck 13
Hersteller	10tacle
Webseite	www.jackkeane.com
Hotline	0900/151 991 0 (1,24 €/min.)
ca. Preis in €	40
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahren
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

Ideal für **Ägyptenfans, die nicht nur im Sand buddeln wollen**

Alternative Vollpreis
Runaway 2 (ca. 40 €, 12/2006: 86)

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

PRO/KONTRA

- sympathische Charaktere
- logische, manchmal knifflige Rätsel
- abwechslungsreiche und bunte Schauplätze
- unterhaltsame Geschichte
- sehr gute Sprecher
- manchmal zu kleine Objekte, die sich schwer aufheben lassen
- Kletterstellen sind sehr leicht zu übersehen
- Dialoge manchmal zu lang

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Susanne Braun 86
David Bergmann 82

84

SUSANNE BRAUN



Kunterbunter Rätselspaß

Die Idee von Ankh gefiel mir zwar besser, doch in Sachen Geschichte und Atmosphäre steht Jack seinem Kumpel Assil in nichts nach. Im Gegenteil: Jack Keane beschäftigt über viele Stunden meinen Rätsel- und Entdeckertrieb. Hier noch einmal raufklettern, da noch einmal klicken, es gibt viel zu sehen und zu hören. Besonders viel Spaß hatte ich mit dem kleinen Jack, der wirklich oberputzig ausschaut. Auch die Schleicheinlagen des nackten Jack waren wirklich saukomisch.

Schade aber, dass manche Dialoge etwas lang und die Kletterstellen meist nicht sofort zu sehen sind. Und obernervig: der riesige Mauszeiger und die kleinen Objekte. Das Aufheben der Strapse hat mich echt einige Nerven gekostet. Solche Spaßbremsen will ich nicht mehr sehen, liebe Leute von Deck 13!

Meine Wertung **86**

DAVID BERGMANN



Füße hoch

Das Aushängeschild von Jack Keane sind für mich die tollen Rätsel. Die sind fair, fordernd und oft genug witzig in die Geschichte eingebaut. Da kommen die beiden für meinen Geschmack zu leichten Ankh-Teile nicht mit. Ebenfalls spitze: die technisch schwache, aber bildschöne Comic-Grafik. Immer wieder erinnerten mich die kunterbunten Hintergründe an Monkey Island. Tooth Island macht gute Laune!

Aber: Was ist denn mit den Dialogen passiert? Zwar hat schon Assil viele Flachwitze ausgeteilt, aber Jack Keane ist das reinste Feuerwerk ... an Rohrkrepierern. In den ersten zwei Spielstunden war mir eher zum Weinen als zum Lachen, später durfte ich dann doch noch schmunzeln. Trotzdem hat mich der gute Jack in dieser Hinsicht schwer enttäuscht – albern ist eben nicht immer auch lustig.

Meine Wertung **82**

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

DIE ICONS

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



CYNAMITE.DE



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



TECHNIK-CHECK

Installationsgröße 6,13 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 Radeon 7500	Nicht möglich	nicht möglich			
Geforce 3/4 Radeon 8500/9000					
Geforce 5x00 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600		800x600x32 min.Details 800x600x32 mittlere Details	800x600x32 min. Details	800x600x32 min. Details 800x600x32 mittlere Details	
Geforce 6600/7300 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800		1.280x1.024x32 mittlere Details 800x600x32 max. Details		1.280x1.024x32 mittlere Details 800x600x32 max. Details	
Geforce 7600 GS Radeon X1600		1.280x1.024x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 max. Details		1.280x1.024x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 max. Details	
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850		1.280x1.024x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 max. Details			1.280x1.024x32 max. Details
Geforce 7800/7900 Radeon X1800 Radeon 1900		1.280x1.024x32 mittlere Details 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 Arbeitsspeicher 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

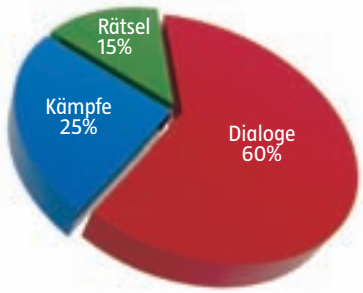
Bei wichtigen Spielen oder solchen mit besonderen Hardware-Anforderungen gibt's unseren detaillierten Technik-Check – gleich mit Tunig-Tipps!

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.

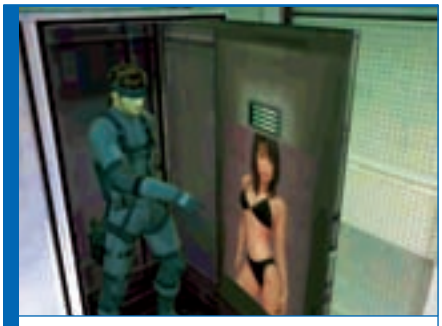
TOP 25 ACTIONSPIELE



Dark Messiah of Might & Magic: Ein Spielspaß-Koloss! Der Actiontitel bietet viel Abwechslung und einen hohen Wiederspielwert. Sie bestimmen, in welche Richtung sich der Zauberschüler Sareth entwickelt.



Battlefield 2142: Allein schon wegen der größeren Online-Stabilität besser als die Vorgänger.



Metal Gear Solid 2: Erwischt! So versüßte sich der Klapperschlangen-Klon also den Einsatz.

	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	12/2004	78	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	TOMB RAIDER: ANNIVERSARY	86	06/2007	76	2T9	Laras erstes Abenteuer in ansprechend aufgefrischter Form
19	TRIBES VENGEANCE	86	12/2004	65	0Y1	Sehr gute Solo-Umsetzung des Multiplayer-Klassikers
20	SWAT 4	86	02/2006	79	TI7	Denken statt ballern: tolle taktische Polizei-Einsätze
21	METAL GEAR SOLID 2	86	12/2004	76	4Y7	Prima Schleich-Shooter, hanebüchene Story
22	PRINCE OF PERSIA 6	86	12/2006	81	5M5	Düsteres Action-Adventure für Gamepad-Akkrobaten
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



Anno 1701: Siedeln, handeln, entdecken und spionieren auf höchstem Niveau. Wer sich da von ein paar Naturkatastrophen abhalten lässt, ist selbst schuld. In Sachen Langzeitmotivation fast unübertroffen.



Command&Conquer 3: Mitunter leidet die Übersichtlichkeit unter dem Effektfeuerwerk.



Paraworld: Eine coole Story, spannende Missionen und jede Menge riesiger Urviecher. Toll!

	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



Overspeed: Put the Pedal to the Metal! Tolles Fahrgefühl und ein motivierender Karrieremodus haben leider nicht ganz für die Top 25 gereicht. Autosammler werden mit dem Mini-Fuhrpark nicht glücklich.



Live for Speed S2: Dank toller Community die Perle unter den Online-Rennsimulationen.



Juiced 2: Der Nachfolger steht bald in den Startlöchern. Erstklassige Langzeitmotivation.

	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



Jack Keane: Wohin sollen böse und verrückte Wissenschaftler mit ihren Weltherrschaftsphantasien, wenn nicht auf eine einsame Insel? Auf jeden Fall hat Doktor T die Rechnung ohne Jack gemacht.



Sam & Max Episode 6: Wo liegt der Hund begraben und der Hase im Pfeffer? Auf dem Mond!

	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	SAM & MAX: EPISODE 6	85	06/2007	–	57K	Das Finale der ersten Staffel führt Sam und Max zum Mond
17	SUDEKI	85	04/2005	82	BT9	Quietschbuntes Japan-Rollenspiel mit tollen Gefechten
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	JACK KEANE	84	12/2004	–	93X	Abgehalfterter Kapitän und schießwütige Blondine retten die Welt
21	THE WESTERNER	83	12/2004	83	HX7	3D-Adventure im Wilden Westen mit sympathischem Held
22	SACRED	83	12/2004	82	KW6	Riesiges Action-Rollenspiel à la Diablo, mauer Multiplayer
23	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	83	09/2006	81	18N	Spannendes Rätselraten mit toller Hilfefunktion
24	THE BARD'S TALE	83	04/2006	73	TK1	Viel schwarzer Humor und spannende Rollenspiel-Kämpfe
25	CITY OF VILLAINS	83	12/2005	63	K6R	Comic-hafte Onlinewelt voller Schurken mit Superkräften

* 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!

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



Verfolgungsjagden sind das Aushängeschild des neuen Driver und mit guter Fahrphysik gut zu beherrschen.

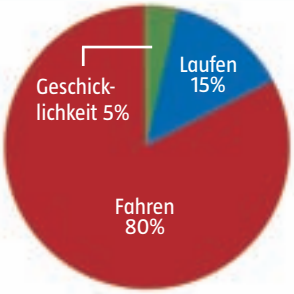
Driver Parallel Lines

Dunkle Gassen, schmutzige Geschäfte und rasante Verfolgungsjagden: **Die Driver-Reihe ist zurück.** Nicht in alter Bestform, aber auf dem besten Wege dorthin.

CYLINK
CYNAMITE.DE
5N3
Ihr CyLink-Code



SPIEL-ELEMENTE



Der Mix stimmt – in Parallel Lines wird endlich wieder mehr gerast als gelaufen. Sind wir dann doch einmal zu Fuß unterwegs, gibt sich wenigstens die Steuerung freundlicher als im Vorgänger. Richtig nervig wird's nur, wenn wir mit Motorrädern auf schmalen Balken balancieren müssen; das gibt's zum Glück nur selten.

Falls Sie ein Fan des ewigen **GTA**-Konkurrenten **Driver** sind, dann müssen Sie jetzt ganz stark sein. Wir möchten an dieser Stelle nämlich noch einmal an das versaubeutelte **Driver 3** (Wertung PC PowerPlay 05/2005: 61) erinnern, das die kultige Reihe mit mieser Steuerung, unterirdisch schlechten Missionen auf Schusters Rappen und unzähligen Bugs in den Schmutz zog. Ein Jahr später erschien **Driver: Parallel Lines** für Konsolen und erntete Applaus. Nicht, weil alles wieder war wie früher, sondern weil alles wieder etwas mehr war wie früher. Mit Verspätung will der vierte Teil jetzt auch auf dem PC versöhnen – wir prüfen, ob die **Driver**-Reihe wirklich wieder fahrtüchtig ist.

Beschäftigungstherapie

Das Wichtigste vorweg: **Parallel Lines** hat tatsächlich nichts mehr mit dem **Driver 3**-Desaster gemein. Die Fahrzeuge steuern sich simpler durch den Stadtverkehr, Einsätze zu Fuß sind nur noch sporadisch eingestreut und weit weniger frustig – uns sind keine gravierenden Probleme aufgefallen, abgesehen von einigen KI-Aussetzern. Eingebettet sind die Verbesserungen in den klassischen **Driver**-Spielablauf.

Wir klauen Autos, fahren damit zu auf einer Übersichtskarte markierten Einsatzorten, an denen wahlweise eine Verfolgungsjagd oder aber eine Schießerei entbrennt. Zwischendurch können wir uns in kurzweiligen Minispielen austoben und über echte Rennstrecken heizen, in rüpelhaftester **Crazy Taxi**-Manier Fahrgäste von A nach B katapultieren oder Checkpoint-Rennen bestreiten. Der Redaktions-Liebling: Donut-Büdchen zu Klump fahren und vor aufgebrachten Polizisten fliehen.

Auch wenn die Minispiele allesamt ein netter Zeitvertrieb sind – sie sind recht sinnlos. Zur Belohnung gibt's zwar Bargeld, bloß können wir das lediglich in ein rudimentäres Auto-Tuning investieren. Da wir aber alle Nase lang den fahrbaren Untersatz wechseln, ignorieren wir fette Spoiler oder bessere Motoren und widmen uns lieber direkt der Solo-Kampagne mit ihren 35 Missionen.



Wie im **Kino** vor der Polizei flüchten. Dank des Soundtracks sind diese Momente atmosphärisch enorm stark.



Nettes Gimmick, spielerisch sinnentleert: **Tuning**.



Solche Einlagen sind **schwer** zu steuern und frustig.

Zahltag

Driver: Parallel Lines erzählt die Geschichte vom Nachwuchs-Ganoven »The Kid«, der schlicht TK genannt wird und sich 1978 in New York die Hörner abstößt. Nach dem Aufstieg vom schnöden Fluchtwagenfahrer zum Auftragskiller kommt dann aber, was kommen muss: TK wird übers Ohr gehauen und wandert für 28 Jahre ins Gefängnis. Im New York des Jahres 2006 wird aus der Gangster-Klamotte dann eine waschechte Vendetta; TK spürt seine ehemaligen Geschäftspartner auf und liquidiert einen nach dem anderen.

Herausragend ist der Plot nicht, in vielen gut gemachten Renderszenen aber spannend inszeniert und allemal auf Augenhöhe mit klassischen Blutrache-Streifen aus Hollywood.

Mädchen für Alles

Der Clou: Sie spielen beide Erzählstränge nach. Der spielerische Unterschied zwischen 1978 und 2006 ist zwar nichtexistent, unterschiedliche Autos und ein verändertes Stadtbild sorgen aber für einen netten Touch. Und abwechslungsreich ist **Parallel Lines** allemal, denn die Entwickler geben sich redlich Mühe, aus der Raserei das Maximum herauszukitzeln. Sie überfallen einen Gefangenentransport der Polizei, lassen den gepanzerten Wagen mitgehen und brechen damit in einen Hochsicherheits-Knast ein. Sie rücken sich durch spektakuläre Verkehrsunfälle in den Mittelpunkt des polizeilichen Interesses und locken die Ordnungshüter zu Schmuggler-Verstecken, um einem Konkurrenten die Tour zu vermasseln. Oder Sie lotsen durch gut getimte Brückensprengungen einen Konvoi in einen Hinterhalt und kidnappen den gut bewachten kolumbianischen Gangsterboss.

Dein Freund und Verfolger

Das Aushängeschild der **Driver**-Reihe ist natürlich wieder mit an Bord: Ein Fahrgefühl, das die abgenutzte Bezeichnung intuitiv verdient. Nach wenigen Kilometern hinter dem Steuer geht uns das Handling der Wagen in Fleisch und Blut



Reine **Baller-Einlagen** – ob zu Fuß oder auf einer Ladefläche postiert – sind selten. Dank guter Zielerfassung spielen sie sich besser als im Vorgänger.

DRIVER: PARALLEL LINES: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie die Wartezeit auf die PC-Fassung von GTA 4 überbrücken möchten

... falls spannende Verfolgungsjagden zu cooler Mucke genau Ihr Ding sind

... wenn Sie der Driver-Reihe nach dem dritten Teil eigentlich abgeschworen hatten – sie verdient eine zweite Chance

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie ständig Neues sehen wollen – Parallel Lines spielt ausschließlich in New York

... falls Sie gar nichts davon halten, manche Abschnitte immer und immer wieder zu spielen, um sie schlussendlich auswendig zu lernen

... wenn Sie eine Grafik erwarten, die mit den bisher gezeigten Bildern aus GTA 4 mithalten kann



SO SPIELT SICH DRIVER: PARALLEL LINES

Viele der abwechslungsreichen Einsätze sind in mehrere Schritte unterteilt – zwischen denen allerdings nicht immer ein Speicherpunkt liegt. Wir stellen Ihnen exemplarisch eine solche Mission vor, die im New York des Jahres 2006 spielt.





Vor dem eigentlichen Einsatz müssen wir zum Startpunkt der Mission fahren. Das ist oftmals nervig, denn nicht immer sind diese zügig zu erreichen. Das größte Ärgernis ist allerdings die Polizei. Wenn sich die auf der Übersichtskarte markierten Ordnungshüter in unserer Nähe befinden, müssen wir nämlich vorbildlich (langsam) fahren.



Wir spielen die Eskorte für einen Geldlieferanten. Oberste Priorität: dranbleiben. Das ist gar nicht so leicht, der KI-Fahrer schlägt mitunter absurde Haken und baut den einen oder anderen Unfall. Fallen wir zu weit zurück, müssen wir wieder von vorn beginnen. Immerhin folgt der Wagen immer der gleichen Route, die müssen wir uns nur einprägen.

über – **Parallel Lines** ist zwar sehr arcade-lastig und ermöglicht auch Laien gefühlvolle Drifts, trotzdem brechen die Boliden bei zu rasanten Manövern aus und enden in der Leitplanke. Bereits bei der zweiten Verfolgungsjagd mit der Polizei rasen wir dann halsbrecherisch und ohne anzuecken durch den dichtesten Verkehr – in Sachen Adrenalinschub muss da selbst die Hochglanz-Raserei **Need for Speed** einpacken.

Apropos Polizei: Die KI der Gesetzeshüter gibt sich realistisch. Wenn Sie sich also an grundlegende Verkehrsregeln halten, werden Sie nicht behelligt. Brausen Sie aber bei Rot über Kreuzungen, haben Sie ein Problem. Zumindest so lange, bis Sie außerhalb des Sichtfeldes der Cops das Auto wechseln. Verfolgt wird nämlich nur Ihr Auto. Erst wenn die Blaumänner Sie zu Fuß erwischen, wird's haarig. Dann hilft nur die Flucht in eines Ihrer Verstecke, um den Fahndungslevel auf Null zu stellen.

Das muss doch zu schaffen sein

Die Entwickler kehren mit dem vierten **Driver**-Teil nicht nur zu alten Tugenden zurück, sie pflegen auch alte Krankheiten. Kaum sind wir aus dem Gefängnis entkommen und in der Gegenwart gelandet, schon zieht der Schwierigkeitsgrad mächtig an. Immer mehr Einsätze fordern und überfordern mit einem knackigen Zeitlimit, immer regelmäßiger scheitern wir an Verfolgungsjagden, spielen Einsätze wiederholt, bis wir die Strecke im Schlaf beherrschen. Das Speichersystem ist dabei keine große Hilfe, gesichert wird nur nach einem erfolgreich abgeschlossenen Einsatz. Nur wenige der oftmals mehrteiligen Aufträge sind mit mehreren Spei-

DAVID BERGMANN



Geht doch!

Zu alter Höchstform läuft das neue Driver sicherlich nicht auf, dafür passen die Ballereien immer noch zu wenig ins Konzept. Es fehlt auch an guten Ideen, die aus dem Ganzen mehr gemacht hätten – so bleibt der fade Beigeschmack eines GTA-Ablegers. Parallel Lines hat mir trotzdem richtig Spaß gemacht. Weil die Atmosphäre stimmt, weil ich die Missionen mag und weil die beiden Settings einfach richtig cool sind. Und an der genialen Fahrphysik beißen sich auch die Rockstars noch die Zähne aus.

Ärgerlich, dass die Entwickler nicht noch an der altbackenen Technik geschraubt haben. Der Bruch zwischen den guten Rendersequenzen und der eigentlichen Spielgrafik ist mir einfach zu groß. Trotzdem ist die Driver-Reihe wieder rehabilitiert – ich freue mich schon auf den fünften Teil.

Meine Wertung **80**

MARTIN DEPPE



Grand Theft Idee

Jungejunge, da klaut das neue Driver aber ungeniert bei GTA, Der Pate und Scarface. Und ich freue mich ebenso ungeniert, denn das Teil macht einfach Laune. Was bringt mir eine eigenständige Spielidee, wenn das Ergebnis sterbenslangweilig ist?

Ein paar Dinge löst Driver 4 trotzdem komisch – warum soll ich mein Auto aufmotzen, wenn ich sowieso an jeder Ecke ein gutes finde, das es genauso tut? Und warum verfolgen mich ein Hubschrauber und drei Cop-Schleudern wie wild – nur um abzudrehen, sobald ich aussteige und zum nächsten Auto schlendere? Egal, Hollywoodfilme sind auch selten logisch, sondern wollen unterhalten. Und das tut Parallel Lines auf jeden Fall. Gottseidank, denn seit dem üblen dritten Teil hatte ich die Serie schon abgeschrieben.

Meine Wertung **84**

SIMON FISTRICH



Unspektakulär, aber trotzdem lustig

Driver: Parallel Lines ist eines dieser Spiele, das in seinem Genre zwar nie den Rang eines Klassikers einnehmen wird, grundsätzlich aber einfach Spaß macht. Das liegt am unverwüstlichen GTA-Prinzip: Alleine die Erkundung der frei befahrbaren Stadt macht die Installation lohnenswert.

Allerdings erreicht es nie die Klasse des großen Vorbilds: Die Zu-Fuß-Missionen sind spielerisch unausgegoren, der Schwierigkeitsgrad ist zu frustig, die Technik zu schwach. Hier sollten sich die Entwickler auf die Stärke von Driver besinnen, das tolle Fahrmodell. Im Auto gibt's nämlich aufgrund der sehr abwechslungsreichen Einsätze nicht viel zu mäkeln. Fazit: Ein leuchtender Hoffnungsschimmer für alle, die die Driver-Reihe nach dem grottigen Vorgänger abgeschrieben haben.

Meine Wertung **78**



Immer wieder geraten wir in Straßensperren. Die Angreifer müssen wir so zügig wie möglich ausschalten, denn der Frau mit dem Geldkoffer darf nichts passieren. Die Schießereien steuern sich aber angenehm simpel: Mit der rechten Maustaste ein Ziel anvisieren und dann mit der linken Maustaste feuern.



Kurz vor Abschluss der Mission wird der Fahrer des anderen Autos getroffen. Wir wechseln den fahrbaren Untersatz und spielen selbst den Chauffeur. Knifflig, denn während uns ein Zeitlimit im Nacken sitzt, sind überall Polizeistreifen unterwegs. Diese knackige Herausforderung beendet dann den Einsatz.

cherpunkten ausgestattet. Eine gesunde Portion Durchbeißer-Mentalität sollten Sie für **Parallel Lines** also mitbringen, wenn Sie den Abspann sehen wollen.

Best Of

Akustisch ist das neue **Driver** ein echter Hochgenuss. Nicht wegen der Motorengeräusche, die sind eher besserer Durchschnitt, sondern wegen des phänomenalen Soundtracks, der mit seiner »Faust aufs Auge«-Qualität an Filme von Quentin Tarantino heranreicht. Im New York der Vergangenheit gibt's Krachmacher wie Iggy Pop und The Stranglers auf die Ohren und das Rasen macht gleich doppelt Spaß. Der Soundtrack der Gegenwart ist selbstredend weniger spektakulär, trumpft aber mit einem gesunden Mix aus Rock und Rap auf.

Die Grafik hinkt da meilenweit hinterher. Allenfalls Automodelle und Lichteffekte gehen gerade noch als State of the Art durch. Der Detailgrad der Spielwelt ist mangelhaft, Charaktermodelle sind auf schlechtem Playstation-2-Niveau. Aber das fällt zum Glück nicht weiter auf, wenn Sie mit 100 Sachen durch die Innenstadt brettern – und das macht ohnehin mehr Spaß als virtuelles Sightseeing.

David Bergmann

MIKKL GALUSCHKA



Ein kleiner Schritt

Die zu-Fuß-Parts sind nicht mehr so katastrophal wie im Vorgänger – mir wär's trotzdem lieber gewesen, Reflections hätte sie endlich komplett gestrichen. Die Ballereien geben sich zu uninspiriert und machen schlicht keinen Spaß. Über die gesamte Spielzeit versuche ich, diese Sequenzen so schnell wie möglich hinter mich zu bringen und wieder in einen fahrbaren Untersatz zu steigen.

Anders sieht's da bei den Auto-Missionen aus. Die sind spaßig und glänzen mit dem typischen Driver-Fahrmodell. Angesichts dessen tadellosen Handlings wünsche ich mir einmal mehr einen neuen Teil von Destruction Derby, denn das gefällt mir seit jeher besser als die Driver-Reihe, die mit Parallel Lines einmal mehr zum kurzweiligen, aber eben müden GTA-Abklatsch verkommt.

Meine Wertung **76**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Action-Rennspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Ubisoft Reflections
Hersteller	Ubisoft
Webseite	driver.de.ubi.com
Hotline	0900/182 484 7 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	30
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus - Gamepad
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			4,7 GB
Auflösung	800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 600	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 8800	RAM	1,0 GB

Ideal für	Hobby-Gangster mit Bleifuß
Alternative Vollpreis	
Test Drive Unlimited	(ca. 45 €, 04/2007: 70)
Alternative Budget	
GTA: San Andreas	(ca. 20 €, 02/2006: 92)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- abwechslungsreiche Missionen und toller Soundtrack
- gute Fahrphysik und nette Geschichte
- immer wieder Leerlauf und triste Grafik
- teilweise sehr frustig

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

David Bergmann	80
Martin Deppe	84
Simon Fistrich	78
Mikkl Galuschka	76

80



Einer der optisch schicken, spielerisch aber recht chaotischen **Zauberkämpfe**. Hier geht's gegen die Slytherin-Schläger Crabb und Goyle zur Sache.



Das aus den Potter-Filmen wohlbekannte große **Treppenhaus**. Durch die beweglichen Treppen ziehen sich die Laufwege mitunter aber noch zäher.

Harry Potter 5

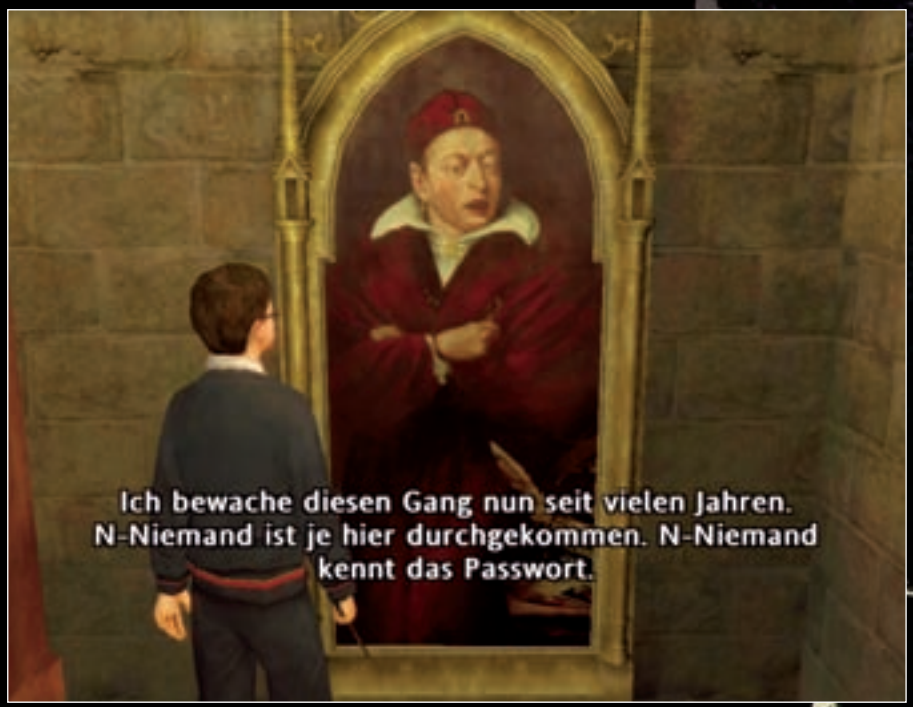
Ach du lieber Harry! Das Action-Adventure zum fünften Potter-Kinoabenteuer ist wie ein pubertierender Zauberlehrling: voller Geheimnisse und guter Ideen, aber stur und zickig. Fans werden es trotzdem lieben.

1966 meinte John Lennon, die Beatles wären bekannter als Jesus. Wir haben keine Ahnung, ob der Chef-Pilzkopf mit dieser gewagten Aussage Recht hatte. 2005 machte dagegen die Schlagzeile die Runde, **Harry Potter** sei bekannter als Gerhard »Flasche Bier« Schröder – zumindest unter Jungen und Mädchen im Alter zwischen sechs und 16 Jahren. Okay, Schröder ist nicht Jesus, der Siegeszug des bebrillten Zauberlehrlings in den Köpfen der jungen (und älteren) Zielgruppe aber trotzdem absolut bemerkenswert und gehört zu den großen Kulturphänomenen des neuen Jahrtausends.

Ein Orden für Voldemort

Während J. K. Rowling soeben den abschließenden siebten Band gedichtet hat, stürmt die Verfilmung des fünften Abenteuers **Harry Potter und der Orden des Phönix** derzeit die Kinocharts. Falls Sie zu den wenigen Menschen gehören, die noch nie etwas von Harry, Ron und Hermine gehört haben, empfehlen wir zunächst die Lektüre des handlungserklärenden Kastens mit den wichtigsten Personen. Alle anderen kennen die Geschichte ohnehin, daher in aller Kürze: Nach Harrys epischem Duell gegen den finsteren Lord Voldemort (alias »Der, dessen Name nicht gesagt werden darf«) ruft Hogwarts-Chefprofessor Dumbledore den Orden des Phönix zusammen – eine Geheimorganisation, die den Kampf gegen Voldemort aufnehmen will.

Allerdings gehören die Mitglieder des Zaubererevereins zu den wenigen Menschen, die Harrys Geschichte von der Rückkehr Voldemorts überhaupt für bare Münze nehmen. Die meisten halten den Bericht für ausgemachten Unfug und stempeln ihn und seine Freunde als Wichtigtuer ab. Der Zauberlehrling startet das fünfte Schuljahr als Ziel von Spott und Hohn. Und just an dieser Stelle kommen wir ins Spiel.



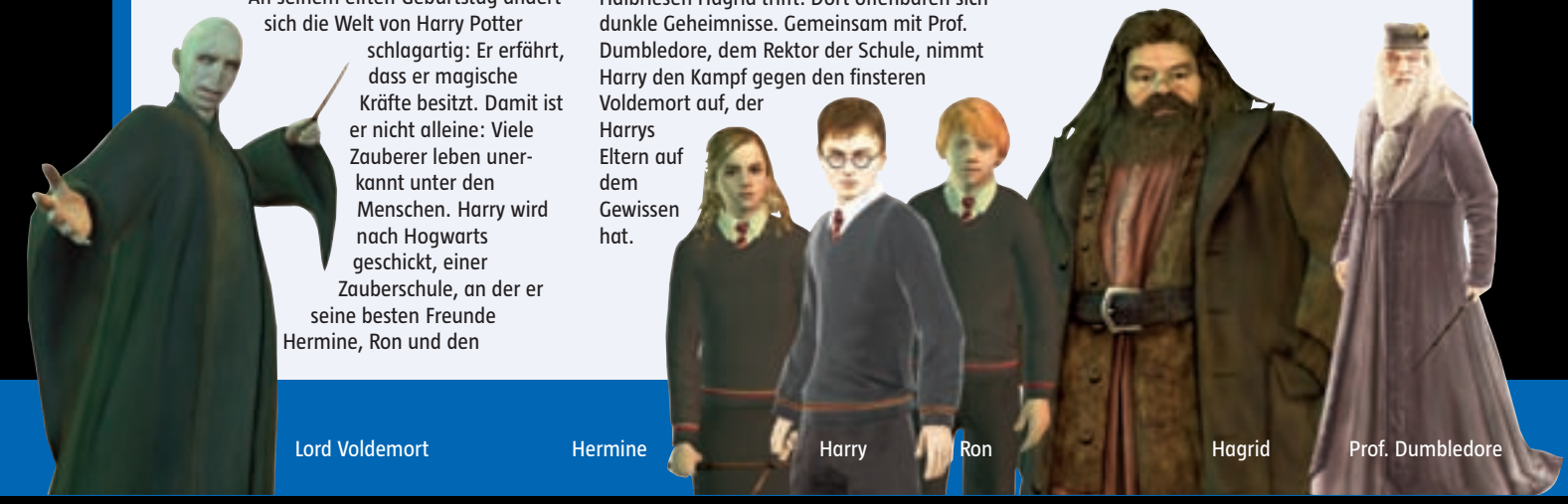
Die sprechenden **Porträts** haben kleinere Aufgaben und schalten zum Dank Geheimgänge frei.

Willkommen in Hogwarts

In **Harry Potter**-Büchern wird in der Regel viel geredet, die Actionsequenzen sind in der Minderheit. Das haben auch die Entwickler von Electronic Arts erkannt, die auf ein Level-Sammelsurium lose verknüpfter Actionszenen verzichtet haben. Stattdessen sollen Sie sich in der Zauberschule Hogwarts wie zu Hause fühlen.

POTTER-MANIA: DIE SAGA IN ALLER KÜRZE

An seinem elften Geburtstag ändert sich die Welt von Harry Potter schlagartig: Er erfährt, dass er magische Kräfte besitzt. Damit ist er nicht alleine: Viele Zauberer leben unerkannt unter den Menschen. Harry wird nach Hogwarts geschickt, einer Zauberschule, an der er seine besten Freunde Hermine, Ron und den Halbriesen Hagrid trifft. Dort offenbaren sich dunkle Geheimnisse. Gemeinsam mit Prof. Dumbledore, dem Rektor der Schule, nimmt Harry den Kampf gegen den finsteren Voldemort auf, der Harrys Eltern auf dem Gewissen hat.



Lord Voldemort | Hermine | Harry | Ron | Hagrid | Prof. Dumbledore

Daher steht in **Harry Potter 5** erstmals die komplette Örtlichkeit zur Besichtigung bereit, die übrigens frei nach den Originalplänen für die Filmkulissen erschaffen wurde.

Die mit viel Liebe zum Detail nachmodellierten Gänge und Hallen, die vielen umherlaufenden und Harry je nach Gesinnung beschimpfenden Schüler, und nahtlose Übergänge ohne Nachladen bescheren Ihnen tatsächlich den Eindruck, Teil des Schulalltags zu sein. Der Komplex ist riesig, das Umherlaufen und Entdecken der Hallen, Höfe, Viadukte und Ländereien bereitet zunächst große Freude. Besonders Kenner der Bücher und Filme haben oft Aha-Erlebnisse.

Schusters müde Rappen

Hogwarts Größe ist allerdings auch der entscheidende Pferdefuß des Spiels. Harry muss etwa einige Schüler für seinen geheimen Unterricht der Verteidigung gegen die dunklen Künste zusammentrommeln. Diese Schüler sind an allen Ecken und Enden der Schule verteilt, und geben meist Anschlussaufgaben, die wieder an anderen Punkten der Schule gelöst werden wollen. Insbesondere eine Quest, bei der Harry, Ron und Hermine für einen Schüler fünf sprechende Wasserspeier ausfindig machen sollen, raubt selbst den geduldigsten Naturen den letzten Nerv. Hier vermissen wir eine Funktion, mit der wir uns direkt an markante Punkte der Schule beamen können – die Lauferei zieht das Spiel künstlich in die Länge, vor allem dann, wenn Sie der Hauptstory folgen und sich nicht die Bohne für die zahlreichen Nebenbeschäftigungen (dazu später mehr) interessieren.

Magischer Lageplan

Dieser Umstand wiegt umso schwerer, da sich die Steuerung per Maus und Tastatur als Katastrophe entpuppt. Dank fixer Kamera ist die Navigation per WASD-Tasten eine einzige Tortur – die Bissspuren in unserem Keyboard sprechen eine deutliche Sprache. Hallo, liebe Entwickler, wann begreift Ihr es endlich: Wenn Ihr eine PC-Umsetzung macht, bedenkt bitte, dass ein Gamepad kaum so verbreitet ist wie eine allgegenwärtige Maus-/Tastaturkombi. Mit Pad lässt sich euer Spiel nämlich deutlich besser spielen.

Damit Sie sich in Hogwarts nicht völlig verlaufen, erhalten Sie früh die Karte des Herumtreibers. Dort sind alle wichtigen Örtlichkeiten eingezeichnet. Eine Aufgabenliste zeigt Ihnen jederzeit an, welche der insgesamt über 30 Quests Sie noch erledigen müssen. Praktisch: Wenn Sie eine Mission oder Lokalität anwählen, weist Ihnen eine knapp vor Harry eingeblendete Fußspur den richtigen Weg.

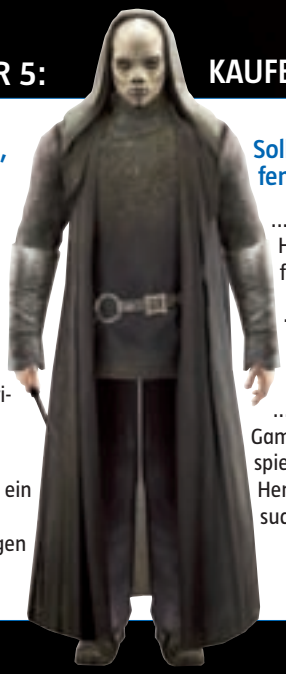
Hex, hex!

Das Zaubersystem setzt erneut auf die bewährten Gesten, die Sie mit Maus oder Analog-Stick nachzeichnen. So halten Sie etwa die linke Maustaste gedrückt und wedeln mit dem PC-Na-



Die Spielfiguren sind den **Schauspielern** wie aus dem Gesicht geschnitten. Das sorgt für jede Menge Atmosphäre und Kino-Feeling.

HARRY POTTER 5: KAUFEN ODER NICHT?



Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie Harry, Ron und Hermine schon immer mal zur Hand gehen wollten

... wenn Sie sich an einer waschechten Zauberschule immatrikulieren wollen

... wenn Sie ein Gamepad haben und ein seichtes Spielprinzip zum Entspannen mögen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

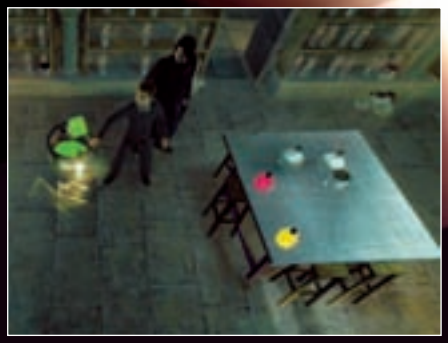
... wenn Sie den Potter-Hype völlig übertrieben finden

... wenn Sie schnell zum Punkt der Sache kommen wollen

... wenn Sie kein Gamepad haben und spielerische Herausforderungen suchen



Die PC-Version von **Hogwarts** ist nicht nur sehr groß, sondern optisch auch sehr schön geworden.



Im Unterricht kann Harry seinen Punktespiegel verbessern, indem er **Minispiele** absolviert.



Die **Karte des Rumtreibers** ist ein überaus praktisches Utensil. Dank ihr ist Verlaufen ausgeschlossen.

ger von links nach rechts, um einen Spruch auszulösen. Sie müssen sich die Bewegungen nicht einprägen, dafür haben Sie Ihr Zauberbuch. Neben diversen Angriffs- und Verteidigungszaubern, die Sie mit der Zeit lernen, stehen Ihnen sechs Alltagszauber bereit, die Sie häufig zum Lösen der (kindgerechten) Rätsel benötigen.

Darunter Sprüche wie »Wingardium Leviosa«, mit dem Sie Gegenstände verschieben können. Oder »Reparo«, der zerbrochene Objekte in Windeseile instandsetzt. Beispiel: Ein paar fiese Slytherins haben Nervensäge Colin Creevys Kamera auf das Dach der Schule gezaubert. Zunächst benutzt Harry »Wingardium«, um eine Bank so zu platzieren, dass er auf einen Vorsprung klettern kann. Dann zieht er sich an der Dachrinne entlang hinauf, die allerdings auf halber Höhe entzwei gebrochen ist. »Reparo« hilft weiter, »Depulso« räumt einen Stein aus dem Weg, und »Wingardium« zaubert die Kamera herunter in Colins Hände – fertig.

Im Kampf gegen andere Schüler und später auch gegen böse Zauberer hantieren Sie mit Entwaffnungs-, Feuerblitz- und Schildzaubern. Eine Kampfstrategie haben wir nicht erkennen können: Mal klappt der angewandte Zauber, mal geht er in die Hose. Wir weichen seitlich aus, zaubern und langweilen uns dabei zu Tode. Schwierig sind die Kämpfe nicht: Sollte Harry zuviel Schaden nehmen, wacht er auf der Krankenstation der Schule wieder auf und tritt erneut an. Speichern dürfen Sie jederzeit, allerdings merkt sich das Spiel nur Ihren derzeitigen Punktestand und welche Aufgaben Sie bereits abgeschlossen haben.

Im Nebenberuf: Restaurateur

Neben der Hauptstory gibt es in Hogwarts allerhand zu tun. So reparieren Sie etwa zerbrochene Statuen, kümmern sich um die richtige Platzierung vierteiliger Gemälde, zünden Fackeln an, rücken Teppiche gerade oder erfüllen kleine Aufgaben der vielen sprechenden Porträts. Letztere offenbaren im Gegenzug Geheimgänge, welche die Laufwege etwas verkürzen. Für die Aufgaben gibt's Punkte, die einerseits Harrys Zauber verstärken, andererseits diverse Boni wie etwa Making-of-Videos freischalten. Grafisch ist **Harry Potter 5** guter Durchschnitt, die farblich seltsamen Zwischensequenzen wirken aber deplaziert. Die gute deutsche Synchronisation mit Originalsprechern und der Kino-Soundtrack erfreuen hingegen das Ohr.

Simon Fistrich

SIMON FISTRICH



Eher was für echte Fans

Spielerische Freiheit wird in Harry Potter 5 geradewegs zelebriert. Tatsächlich habe ich ein großes Spielgebiet und kein restriktives Levelkorsett. Die Nebenaufgaben wiederholen sich allerdings, und viel zu schnell kenne ich jeden Winkel von Hogwarts auswendig. Aber nur mit Gamepad, das Gemurkse mit Maus und Tastatur passt auf keine Kuhhaut.

Das chaotische Kampfsystem verdient seine Bezeichnung nicht. Dafür gefallen mir die gemütlich-seichten Rätsel und die dichte Atmosphäre. Harry Potter 5 ist wie Tokio Hotel: Trotz offensichtlicher Schwächen haben (zumeist jüngere) Fans einfach Spaß an der Sache.

Meine Wertung **65**

CHRISTIANE LEIFKE



Schöne Magie

Das Spiel lebt von seinen witzigen und authentischen Charakteren. Sie verleiten mich dazu, statt der Zielstellung zu folgen, mich noch ein wenig umzuschauen und Kameraden anzurempeln, um mit ihnen zu plaudern. Wenn ich dabei vergesse, was zu tun ist, frage ich einfach Hermine und Ron, meine Freunde und Ratgeber – selbst Myrte(!) sowie die Karte des Rumtreibers helfen mir bei Problemen weiter.

Sehr lange Wanderschaften während meiner Missionen und eine mühevolle Maussteuerung haben den Spielespaß schon manchmal ausgebremst. Insgesamt aber Daumen hoch für ein zeitintensives, Geduld einforderndes, schönes Spiel!

Meine Wertung **78**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Action-Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	EA UK
Hersteller	Electronic Arts
Webseite	www.harrypotter.ea.com
Hotline	09001/302 530 (1,25 €/min.)
ca. Preis in €	40 - 50
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	Gamepad
Multiplayer	Internet (- Spieler)
	Einzel-PC (- Spieler)
	Netzwerk (- Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			4,6 GB
Auflösung	800x600	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 7300	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 7800	RAM	1,0 GB

Ideal für	angehende Zauberkünstler
Alternative Vollpreis	Tomb Raider Anniversary (ca. 40 €, 06/2007: 85)
Alternative Budget	Rückkehr des Königs (ca. 10 €, 12/2004: 87)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	5
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- + tolle Harry-Potter-Atmosphäre
- + frei begehbare Spielwelt
- – lange Laufwege
- – ohne Gamepad kaum spielbar

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

SIMON FISTRICH	65
CHRISTIANE LEIFKE	78

72

08_T_Wheels 16.07.2007 9:39 Uhr Seite 82



Chrom und Flammen einmal anders. Neue LKWs lassen sich ab Werk mit stärkeren Motoren bestellen.



Und wenn er sich **auf den Kopf** stellt: Wir werden mit unseren Bohnen weiter nach Boston fahren.



Die **schlichte Aufmachung** aller Menüs ist nicht hübsch, aber immerhin recht übersichtlich.

18 Wheels of Steel Haulin'

AUF DVD VIDEO

IM HEFT TIPPS

Können auch Normalsterbliche ihre Liebe zur Fernfahrer-Sim entdecken?

CYLINK CYNAMITE W7Y Ihr CyLink-Code

Das **18 Wheels** Trucker-ABC geht so: A wie Asphalt aus Albuquerque nach Atlanta ausfahren. B wie Boston bitte mit Brechbohnen aus Boise beliefern. C wie Chemikalien von Chicago nach Calgary chauffieren. D wie... doof!

Was Sie schon immer über Trucks wissen wollten

18 Wheels of Steel simuliert das Trucker-Leben. Ohne witzige Anhalter, die mit abgefahrenen Anekdoten den Fahrer am Einschlafen hindern. Dafür mit stinklangweiligem CB-Funk (»Wie ist das Wetter?«), der zum Einschlafen animiert. Und Autobahnen. Nein Highways. Schließlich sind wir in Nordamerika unterwegs. Hier transportieren wir Waren von A nach B. Ganze 41 Städte gibt es, der Wiedererkennungswert ist allerdings schwindend gering. Detailverliebtheit kann man den Programmierern in dieser Hinsicht nicht »vorwerfen«.

King of the road

Mehr Mühe haben sich die SCS-Software-Menschen bei den Hauptdarstellern, den Trucks, gegeben. Über 30 Maschinen verschiedener Bauart sind fahrbar. Mehr oder weniger. Denn das Fahrgefühl sorgt weder für Freude am Fahren, noch für Spaß am spedieren. Immerhin können Sie Zugmaschinen je nach Budget mit stärkeren Motoren, Bremsen, etc. ausrüsten. Anlasser, Licht, Hupe, Blinker und Scheibenwischer und dergleichen lassen sich bedienen. Aber spielerisch macht das kaum einen Unterschied: »Oh, Regen! Machen wir mal den Wischer an«, oder «Oh, es wird dunkel. Machen wir mal Licht an«.

Lassen Sie sich zu Verkehrsvergehen hinreißen, rückt Ihnen die Polizei auf die Pelle. Rücksichtsloses Fahren ahnden die Cops fast immer mit saftigen Geldstrafen. Gääähn!

Sascha Adermann

SASCHA ADERMANN



Laaangweilig!

Seit 18 Wheels of Steel Haulin' weiß ich: Fernfahrer ist ein undankbarer Job. Sie langweilen sich unterwegs permanent. Wenn sie irgendwann nach Hause kommen, ist die Frau weg.

Und der Sohnemann hasst seinen Vater dafür, dass er ihn mit diesem Spiel (»DAS ist dem Papa seine Arbeit. Viel Spaß, mein Kleiner!«) allein gelassen hat. Gut gefallen mir die detaillierten LKW-Cockpits und das Sekundenschlaf-Element. Trotzdem: Nur für Hardcore-Truck-Fans geeignet.

Meine Wertung **33**

SIMON FISTRICH



Gute Nacht!

Leiden Sie an permanenter Schlafstörung? Dann empfiehlt Dr. Fistrich Ihnen ein paar geplegte Stunden mit 18 Wheels of Steel Haulin'. Da wird aus Sekundenschlaf schnell Stundenschlaf.

Im Ernst: Als nahezu perfekte Simulation der Monotonie im Leben eines Brummi-Fahres funktioniert das Trucker-Epos trotz fieser, drittklassiger Grafik-Engine. Ich hingegen ziehe »Deutschlands schönste Bahnstrecken« vor: Das ist genauso aufregend, aber abwechslungsreicher.

Meine Wertung **18**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Simulation
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	SCS Software
Hersteller	Frogster Interactive
Webseite	frogster-interactive.de
Hotline	09001/82 46 68 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	20
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	keine Altersbeschränkung
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer Internet (- Spieler)	Einzel-PC (- Spieler) Netzwerk (- Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 540 MB

Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 7000	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9250	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

Ideal für: Fernfahrer-Romantik-Er

Alternative Vollpreis: **Truck Tycoon** (ca. 40 €, 2007)

Alternative Budget: **Transport Manager** (ca. 10 €, 04/2006: 34)

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	4
Steuerung	4
Atmosphäre	5
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- viele LKWs, detaillierte Cockpits, »Tuning«-Möglichkeiten
- unterschiedliches Wetter, von Sonne über Regen bis Schnee
- schier endlose Langeweile auf schier endlosen Touren
- keine Abwechslung im Spielverlauf, keine Überraschungen

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Sascha Adermann 33
Simon Fistrich 18

26



Viele KI-Piloten fliegen tief. Da Sie **keine Flughöhenanzeige** haben, sollten Sie vorsichtig sein.



Zugeschlagen! Jeweils zu Beginn und beim Abschluss Ihrer Kampagne gibt es diese **Story-Comics**.



Der Balken am unteren Bildschirmrand zeigt Ihnen **Ihr Auftragsziel und Ihren Missionsfortschritt**.

Attack on Pearl Harbor

Achtung! Der Überraschungsangriff der Japaner auf den amerikanischen Militärstützpunkt Pearl Harbor steht unmittelbar bevor!

Nicht nur über den Wolken ist die Freiheit grenzenlos. Auch bei der Wahl der Kriegsparteien herrscht Freiheit. Stellen Sie sich in den Dienst von Kaiser Hirohito oder von Präsident Franklin Delano Roosevelt?

Wer wird denn gleich in die Luft gehen?

Nach der der Entscheidung für die Kaiserliche Japanische Armee oder die US Air Force können Sie sich auch schon in die Schlacht stürzen. Denn einerseits gibt es keinerlei Tutorial oder Training. Andererseits ist die Steuerung derart simpel, dass Ihnen in den ersten Missionen lediglich ausgewählte Tastenbefehle erklärt werden. Starts gehen per Knopfdruck automatisch von der Hand, Landungen nach Abschluss einer Mission entfallen. Insgesamt sind vier Kampagnen mit 49 Missionen zu bewältigen. Dazu steigen Sie in historische Jagdflieger, Sturzbomber oder Torpedobomber.

Einfach, aber gut

Trotz der eher durchschnittlichen Grafik mit großteils langweiligen Bodentexturen machen die Dogfights doch kurzzeitig Laune. Zumindest sofern Sie kein Simulationsliebhaber sind. Unendlich Munition lädt zum wilden Blei-über-den-Himmel Ausgießen ein, nur die Überhitzung des MG tut dem Schützenfest kurzzeitig Abbruch. Eine Cockpit-Perspektive gibt es überhaupt nicht, und im Hangar von **Attack on Pearl Harbor** stehen lediglich acht verschiedene Maschinen. Zwar gibt es unterschiedliche Tarnlackierungen, aber das ist dann auch schon das Höchste der Piloten-Gefühle. Multiplayer-Matches sollen zwölf Piloten spannende Duelle ermöglichen, allerdings war zum Testzeitpunkt kein einziger Server online. Bei aller Liebe: Auch der Preis von 30 Euro ist für eine derart anspruchslose Action kein Kauf-Argument.

Sascha Adermann

SASCHA ADERMANN



Flieger, grüß mir die Sonne...

...und bring mir 30 Euro mit. Der Preis klingt zwar günstig, aber inhaltlich wird nicht genug geboten. Insbesondere die Anzahl der Maschinen ist armselig. Toll finde ich, dass es wirklich einsteigerfreundlich ist. So lassen sich bestimmt auch Freunde zu Online-Duellen überreden, die sonst nicht besonders Flug-affin sind. Flieger-Profis und Simulationsfetischisten sollten aber die Finger davon lassen, denn ein IL-2 Sturmovik oder Blazing Angels hat um Welten mehr zu bieten.

Meine Wertung **69**

SIMON FISTRICH



Auch für Nicht-Flugkünstler geeignet

Ernste Flugsimulationen sind nicht meins: zu kompliziert, zu realistisch. Da kommt mir dieser Arcade-Flieger ganz recht, denn hier kann ich auch ohne stundenlangem Handbuch-Studium erfolgreich sein.

Allerdings hat Sascha Recht: In Attack on Pearl Harbor steckt einfach zu wenig drin, um langfristig fesseln zu können. Für eine kurze Flugstunde in der Mittagspause reicht's grad so, ein zweites Strike Commander ist es aber beileibe nicht.

Meine Wertung **60**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Actionspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	3D People
Hersteller	Atari
Webseite	pearlharbor-game.com
Hotline	0900/177 188 3 (1,24 €/min.)
ca. Preis in €	30
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	Joystick
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Internet (12 Spieler) Netzwerk (12 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 780 MB

Auflösung	800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Radeon 9000	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

Ideal für: Anspruchslose Spaßflieger

Alternative Vollpreis
IL-2 Sturmovik 1946 (ca. 30 €, 01/2007: 79)

Alternative Budget
Battle of Britain 2 (ca. 10 €, 10/2005: 73)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Atmosphäre	5
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- einsteigerfreundliches und actionreiches Spiel
- packende Luftkämpfe ohne stundenlanges Flugtraining
- lediglich acht Flugzeuge mit unterschiedlichen Tarnfarben
- keine Cockpit-Perspektive, keine Starts und Landungen

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Sascha Adermann 69
Simon Fistrich 60

65



Mögen die Spiele beginnen! Wenn wir neun **Kolosseen** bauen, kassieren wir einen fetten Bonus – den wir fieserweise vorher nicht kennen.

Civilization 4 Beyond the Sword

»Jenseits des Schwertes«, könnte man den Namen des zweiten Addons übersetzen. **Und der passt gleich doppelt gut ...**

4 TRAILER TRAILER

CYLINK CYNAMITE KØK Ihr CyLink-Code

In den meisten Strategiespielen verleiben wir uns gegnerische Gebiete, Städte und Errungenschaften mit Gewalt ein. Armee losschicken, draufhauen, einsacken. Vielleicht noch einen Gegenangriff abwehren, weiter geht's. **Civilization** war da schon immer vielschichtiger. Mit **Civilization 3** kam die Kultur: Kulturell hochstehende Städte mit Bibliothek oder Uni breiteten ihr Territorium aus und schluckten irgendwann das kümmerliche Nachbarkaff, das nicht mal einen Bücherbus hat. Mit **Civ 4** kam die Religion – gleicher Glaube schmiedet Völker zusammen, unterschiedlicher kippt Sand ins diplomatische Getriebe.

Dazu gesellt sich mit **Beyond the Sword** die schnöde Mammonjagd: Kapitalgesellschaften bringen dicke Boni, wenn wir ihren »Glauben« geschickt weiterverbreiten.

Sid macht Sushi

Um eine der sieben vorgegebenen Firmen zu gründen, müssen wir erst die Technologie »Kapitalgesellschaft« plus eine weitere Technologie erforschen, dann einen Spezialisten einsetzen. Der bestimmt auch den Gesellschaftstyp. Beispiel: Wenn wir Sid's Sushi Corporation gründen wollen, brauchen wir die Zweit-Technologie Medizin und einen Großen Kaufmann. Den wiederum schicken wir in eine Stadt, die Zugang zu Krabben, Muscheln, Fisch oder Reis hat – am besten gleich zu allen vier Ressourcen. Hier gründen wir das Hauptquartier.

Fortan verbreiten wir Sushi-Niederlassungen, indem wir Geschäftsführer ausbilden, die dann wiederum Filialen errichten. Das kostet jedesmal Geld, lohnt sich aber: Jede Sushi-Bude bringt dicke Nahrungsboni in den entsprechenden Städten. Jede der sieben Gesellschaften hat andere Vorteile: Die Aluminium Corporation etwa wandelt Kohle in Aluminium um, die Civilized Jewelers Incorporation steigert mit Gold, Silber oder Juwelen den Kulturausstoß, ideal vor allem für Grenzstädte.

Die Kapitalgesellschaften sind ein extra Suchtfaktor: Weil wir beim Testen natürlich alle Boni einsacken wollten, sind wir auf extreme Rohstoffjagd gegangen. Hier verhandeln, da ein Goldvorkommen erobern – das motiviert!



Der **Große Spion** Julius Rosenberg kann Scotland Yard errichten. Je mehr Spionagepunkte wir haben, desto effektiver unsere (Gegen-)Spionageaktionen.



Pascal der Zwote darf jetzt auch mitspielen: Die **Maya** sind eins der sieben neuen Völker, wir selber spielen hier das Heilige Römische Reich Deutscher Nation.

Strohfeuer

Neu sind auch Zufallsereignisse wie Brände, Überflutungen oder missglückte Hochzeitsfeiern. Klingt dramatisch (vor allem letzteres), wirkt sich aber höchstens in der Startphase aus. Beispiel Brand: Eine schnöde Textmeldung weist darauf hin, dass die Modernisierung eines Geländefeldes kaputt ist, zum Beispiel ein Bauernhof. Dann können wir aus einem Menü wählen, ob wir die Farm sofort automatisch reparieren wollen (kostet Geld), oder uns später selber darum kümmern.

Lohnender sind die seltenen »Quests«. Bei einer Probepartie bekamen wir den Auftrag, die Nationale Sportliga zu unterstützen, in dem wir neun Kolosseen errichten, bevor eine andere Nation das schafft oder wir die Moderne erreichen. Haben wir natürlich geschafft – und als Belohnung produzierte jedes (!) Kolosseum fortan vier Kulturpunkte. Praktisch, zumal wir die Arenen sowieso bauen wollten ...

Riesenzigarren und Superspione

Ohne sie wäre ein Addon kein Addon: neue Einheiten. In **Beyond the Sword** melden sich 14 zum Dienst, allerdings verdammt spät – alle Neuzugänge kommen erst in späten Phasen dazu, etwa Luftschiff, Raketenkreuzer oder Fallschirmjäger. Spannend sind der Freibeuter (ein Piratenschiff, mit dem Sie andere Schiffe angreifen können, ohne dass Ihre Nationalität auffliegt) und der Superspion. Dieser Spezialist kann das neue Wunder Scotland Yard gründen, oder Ihre Nachbarn besonders effektiv ausspionieren. Ihre normalen Spione führen hingegen spannende Missionen wie Brunnenvergiften oder Aufstand-Anzetteln aus. Dafür brauchen Sie Spionagepunkte, die Sie wie Kultur- oder Forschungspunkte gewinnen.

Martin Deppe

MARTIN DEPPE



Beyond the Siebentagewoche

Während ich diese Zeilen schreibe, habe ich noch zwei Tage bis zu meinem Urlaub. Und dann muss ich tapfer sein, sehr tapfer. Muss meinen PC weiträumig umgehen. Denn das Addon tupft noch einen i-Punkt auf Civilization 4, das ja eh schon ein strategisches Leichtgewicht ist. Ha ha.

Zwei Punkte finde ich schade: Das Kampfsystem ist immer noch zu simpel (trotz der wiederauferstanden Großen Generäle), und die meisten Neuerungen gibt's erst ab der mittleren Spielphase – Beyond the Sword eben. Mein Tipp: Kaufen Sie sich anfangs ein Imperium zusammen, das spart mindestens einen Urlaubstag.

Meine Wertung **92**

SIMON FISTRICH



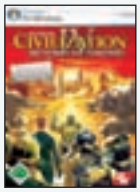
Langsam wird's voll

Hilfe! Jetzt halten die Wirtschaftsbosse Einzug in einen meiner Lieblings-Zeitkiller. Als wenn ich nicht schon genug zu tun hätte, um mein Imperium zu vergrößern! Aber Geld regiert bekanntlich die Welt, und das Hantieren mit den Kapitalgesellschaften entpuppt sich nach kurzer Eingewöhnung schnell als zusätzlicher Motivationslieferant.

Auf die anderen Neuerungen (Einheiten, Zufallsereignisse) kann ich aber getrost verzichten. In Sachen Komplexität befindet sich Civilization langsam am Anschlag, mir persönlich als Normalo-Strategen ist's fast zuviel. Zumal ich ja auch mal essen und schlafen muss ...

Meine Wertung **91**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Runden-Strategiespiel
Verkaufsstart	27. Juli 2007
Entwickler	Firaxis
Hersteller	Take 2
Webseite	www.civilization.com
Hotline	0190/145 454 (0,62 €/min.)
ca. Preis in €	30
Ton	8.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	9 Stufen; leicht bis superschwer
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus (10 Spieler)
Multiplayer	Internet (10 Spieler), Einzel-PC (10 Spieler), Netzwerk (10 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			1,54 GB
Auflösung / Grafikkarte	1.024x768 / Geforce 2	CPU / RAM	1,7 GHz / 256 MB
Auflösung / Grafikkarte	1.280x960 / Geforce 4	CPU / RAM	2,0 GHz / 512 MB
Auflösung / Grafikkarte	1.600x1.200 / Geforce 6600	CPU / RAM	2,4 GHz / 1,0 GB

Ideal für	Strategen mit viiiiel Zeit
Alternative Vollpreis	Medieval 2 (ca. 40 €, 11/2006: 90)
Alternative Budget	Heroes of Might&Magic 5 (ca. 30 €, 06/2006: 88)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	9
Atmosphäre	6
Multiplayer	8

PRO/KONTRA

- kaufbare Imperien (verkürzt die Startphase)
- Kapitalgesellschaften sorgen für extra Sammelwut
- 14 neue Einheiten, 7 neue Völker und Wunder
- fast alle Neuerungen erst ab der mittleren Spielphase

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Martin Deppe	92
Simon Fistrich	91

92



Am Anfang jeder Runde gibt's **Nachrichten über** Forschungsergebnisse, Koloniegründungen et cetera.

Space Empires 5

Im Weltall hört dich keiner schreien, sagt ein alter Astronautenspruch. Aber gähnen ...

Kennen Sie 4E-Spiele? So bezeichnet man Strategiespiele im Weltraum, bei denen es um Erkunden, Expandieren, Ausbeuten und Vernichten geht – im Englischen eben um Explore, Expand, Exploit, Exterminate. Ein Paradebeispiel für diese Schwerkost-Gattung ist **Space Empire 5**. Hier dauert schon vor Partiebeginn das Feinjustieren der eigenen Rasse länger als eine Kampagne in einem Echtzeit-Strategiespiel. Zumindest kommt es einem so vor ...

Ist da jemand?

Wir beginnen mit einem Heimatplaneten, kennen unsere Nachbarwelten. Bauen ein Aufklärungsschiff, schicken es los. Nach ein, zwei Runden entdeckt der Spürflieger weitere Planeten. Vielleicht in einem anderen Sektor, aber hoffentlich kolonisierbar. Denn anfangs dürfen's nur Planeten mit atembarer Atmosphäre sein, Eisplaneten sind beispielsweise nichts für unsere Kolonisten. Zumindest vorerst nicht, denn auch das können wir erforschen – dauert aber .

Und so expandieren wir immer weiter. Forschen, entwickeln neue Schiffe, besiedeln Kolonien. Liefern uns undramatisch inszenierte Schlachten mit Feind-Raumern, bei der in der Regel die bessere Technolgie gewinnt.

Mensch schlägt Maschine

Am meisten Spaß macht **Space Empires 5** mit einem menschlichen Mitspieler. Die KI-Rassen spielen nämlich arg ungeschickt und kolonialisieren erstmal alles in ihrer Nähe, statt sich die guten, aber entfernten Planeten zu schnappen. Mehr Mitspieler sollten es hingegen nicht sein – dann dauert eine Partie einfach viel zu lange.

Martin Deppe

Martin Deppe



Space am Stück

Ein Tipp vorweg: Legen Sie sich Space Empires 5 nur dann zu, wenn Sie es auch wirklich über längere Zeit am Stück spielen können. Denn spätestens nach zwei, drei Tagen Pause haben Sie die Übersicht verloren – garantiert. Weil das Spiel einfach superkomplex ist und der große Überblick fehlt. Schnell verzettelt man sich in zig Details. Wenn es Ihnen aber nicht komplex genug sein kann und Sie gerne alles selber bestimmen wollen – dann ist Space Empires 5 genau das Richtige für Sie.

Meine Wertung **68**

SUSANNE BRAUN



Das Universum liegt mir zu Füßen

Die Freiheit in Space Empires 5 gefällt mir, weil mir zum Beispiel beim Design meiner Schiffe kaum Grenzen gesetzt sind. Doch ich fühle mich schnell überfordert, denn mir fehlt schlichtweg die Übersicht. Zum Glück erhalte ich gute Berichte zum aktuellen Stand der Lage, so dass ich mir in den unendlichen Weiten nicht ganz so verloren vorkomme. Die staubtrockene Präsentation der Weltraum-Kabbelei lässt mich Space Empires 5 allerdings nur an hart gesottene Strategie-Fans weiterempfehlen.

Meine Wertung **62**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Strategiespiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Malfador
Hersteller	Empire Interactive
Webseite	spaceempires5.com
Hotline	nicht vorhanden
ca. Preis in €	40
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	variable Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer	Einzel-PC (14 Spieler)
Internet (14 Spieler)	Netzwerk (14 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			780 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce3	RAM	256 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

Ideal für: **Weltraumfans mit viel Zeit am Stück**

Alternative Vollpreis: **Ufo Afterlight** (ca. 35 €, 03/2007: 80)

Alternative Budget: **Ufo Extraterrestrials** (ca. 20 €, 07/2007: 60)

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	2
Steuerung	8
Atmosphäre	3
Multiplayer	8

PRO/KONTRA

- superkomplex, sehr viele Taktiken möglich
- gutes, ausführliches Tutorial
- nach längeren Spielpausen verliert man die Übersicht
- streckenweise ereignisloses Abwarten

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Martin Deppe	68
Susanne Braun	62

65

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

08_T_WorldPoker 16.07.2007 9:42 Uhr Seite 87



Nicht mitgehangen, sondern mitgegangen, mitgefangen. Wenn Sie die KI-Gegner aus dem Pot vertreiben wollen, sollten Sie nach dem **Flop** stark erhöhen.



Die Wahrheit liegt uff'm Tisch. Hier schlägt unser Drilling mal ganz locker das Paar des Gegners. Am Tisch wird übrigens ausnahmslos **Englisch** gesprochen.

World Poker Championship 2

CYLINK
CYNAMITE.de
7W5
Ihr CyLink-Code

Was haben Texas und Shanghai mit Poker zu tun? Jede Menge!

Während Poker in den USA eine lange Tradition hat, schwappte die Welle der Poker-Begeisterung erst in den letzten Jahren zu uns.

Poker-Schule

Bereits 1829 brachten französische Siedler das Kartenspiel namens Poker nach New Orleans, viele Variationen wurden dennoch erst im 20. Jahrhundert in Nordamerika erdacht. Dazu zählt auch das mittlerweile extrem populäre Texas Hold'em. **World Poker Championship 2** offeriert insgesamt elf verschiedene Spielarten, darunter auch Exoten wie Crazy Pineapple, Shanghai oder Billabong. Um solche unbekannten Varianten zu üben, dafür eignet sich das Spiel. **World Poker Championship 2** ist aber dennoch kein richtiger Spaßbringer. Es bietet offline kaum Abwechslung, da die Gegner einfach zu berechenbar sind.

Lieber live

Echte Herausforderungen bieten auf Dauer lediglich Online-Duelle mit bis zu sechs menschlichen Gegenspielern. Nur so ist wirklich echter Nervenkitzel spürbar. Die Kreation eines eigenen Moneymakers erlaubt zahlreiche Freiheiten, kann die mittelmäßige Technik aber nicht überdecken. Auch reicht das virtuelle Poker-Vergnügen nicht an die Atmosphäre eines gediegenen Abends im Kreis der Freunde heran. Aber es bietet – wie bereits erwähnt – die Möglichkeit, auch die exotischen Pokervarianten kennen und spielen zu lernen.

Sascha Adermann

SASCHA ADERMANN



All in! Ne, lieber nicht ...

World Poker Championship 2 ist kein schlechtes, aber auch kein gutes Spiel. Offline ist der Reiz einfach nicht groß genug, um mich mit den teils extrem langen Turnieren rumzuschlagen. Und Online kann man auch umsonst spielen.

Die 20 Euro sind aber kein rausgeworfenes Geld. Denn WPC 2 eignet sich zum praktischen Üben exotischer Spielvarianten. Wer die Regeln aber gar nicht beherrscht und auch kein Interesse an unbekannten Poker-Arten hat, braucht dieses Spiel nicht.

Meine Wertung **62**

CHRISTIANE LEIFKE



Let´s see the flop!

World of Poker können sowohl Profis als auch Einsteiger wie ich spielen. Es war für mich sehr hilfreich, dass der Moderator und Begleiter des Spiels stets ansagte, mit welchem Blatt jemand gewonnen hat. Mein Lernprozess war also nicht trocken und theoretisch, sondern spielend einfach.

Weniger angetan war ich von dem Flair und dem Aussehen der Spieler. Obwohl hier viel einzustellen geht, will sich die Pokeratmosphäre bei mir nicht auftun.

Meine Wertung **65**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Strategiespiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Coresoft
Hersteller	Frogster Interactive
Webseite	nicht vorhanden
Hotline	09001/824 668 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	20
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/nicht vorhanden
USK-Alterseinstufung	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	Maus
Multiplayer	Einzel-PC (- Spieler)
Internet (6 Spieler)	Netzwerk (6 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			712 MB
Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

Ideal für	Glücksspiel-affine Strategen
Alternative Vollpreis	
Dream Pinball 3D	(ca. 25 €, 10/2006: 78)
Alternative Budget	
Girls at Work	(ca. 10 €, 01/2007: 26)

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	4
Steuerung	5
Atmosphäre	5
Multiplayer	7

PRO/KONTRA

- viele exotische Pokervarianten, sehr gut zum Üben geeignet
- Online-Duelle laufen sauber, ohne lange Verzögerungen
- KI-Konkurrenz ist berechenbar, blufft viel zu selten
- zu viele Bluffs gelingen, wenn man extrem erhöht

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Sascha Adermann 62
Christiane Leifke 65

64

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



Mittels **Mausgesten** wird trainiert. Da die Abfrage ungenau ist, dauert's, bis der Trick ausgeführt wird.

Rita Brentrups Fetch!

Bellos und Fifis, habt keine Angst vor der virtuellen Konkurrenz!







Wenn Ihnen der Name Rita Brentrup nichts sagt: Die Dame ist Tierärztin und kam mit der RTL-2-Serie **Die Superfrauchen** zu einem zweifelhaften D-Promistatus. Und bis auf die Werbung auf der Handbuch-Rückseite und dem Namen auf der Verpackung hat Frau Brentrup nichts mit **Fetch!** zu tun. Besser wär's gewesen, wenn sie auch auf die Erwähnung verzichtet hätte. Denn Gruselgrafik und Bugs in der Simulation sind keine besonders gute Werbung.

Kuschelstunde



Zu Beginn wählen wir aus sechs verschiedenen Rassen einen Hund und bieten ihm ein neues Heim. Nämlich unsere Küche, in der wir uns meist aufhalten. Hier bringen wir segelohrigen Chihuahuas bei, wie sie brav sitzen oder Apportieren. Dafür locken wir die Töle per Streicheleinheit an. Wenn sie genug geknuddelt wurde, bringen wir ihr per Mausgeste einen Trick bei. Das ist auf Dauer ziemlich eintönig – zumal es in der Küche auch nicht aussieht wie im Louvre. Deswegen gehen wir vor die Tür. Entweder in einen von zwei hässlichen Parks. Oder in eine der noch hässlicheren Arenen, in denen wir den Hund vorführen, und dafür Geld verdienen. Während wir vom Programm gewünschte Mausgesten ausführen, blubbert im Hintergrund fesche Countrymusik. Erfolg wird mit Geld belohnt, das wir in Futter und Spielzeug investieren. Gähn.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Keine Daseinsberechtigung

Fetch! hat ähnliche Qualitäten wie Call a Pizza Dude. Qualitäten, die man nicht mal unter einem Elektronenmikroskop finden würde. Schade, ich hatte mir eine Art Nintendogs für den PC erhofft. Bekommen habe ich etwas, was so erotisch wie eine feuchte Hundeschnauze ist. Dabei hätte man mit ein wenig Abwechslung und einer hübschen Grafik ein nettes Spiel zusammenbasteln können. So bleibe ich lieber bei den Pferden und Isabel Werth, als bei Rita Brentrup und ihren Kötern.

Meine Wertung **11**

FLORIAN STANGL



Auweia!

Wenn ich meinen Hund so behandeln würde, hätte er mich schon längst verlassen. Und meine Freundin hätte mich auch schon längst verlassen. Zurecht. Beide. Mal im Ernst, Frogster: Wer soll das denn spielen? Für echte Zocker ist zu wenig Spiel drin, für echte Hundefreunde ist zu wenig Hund drin. Nintendogs finde ich unterhaltsam, Die Sims Haustiere ist auch nett. Aber Fetch! hat nur einen Unterhaltungswert: Hundekuchen in die Schachtel, meinem Hund hinlegen und genüsslich zusehen, wie er sie zerfetzt.

Meine Wertung **5**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Simulation
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Frogster
Hersteller	Frogster
Webseite	www.fetch-spiel.de
Hotline	01805/554 935 (0,12 €/min.)
ca. Preis in €	20
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	lausig-leicht
empfohlene Steuerung	Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			540 GB
Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 5	RAM	1,0 MB

Ideal für	Sammler überflüssiger Kröpfe
Alternative Vollpreis	
Die Sims: Tiergeschichten	(ca. 40 €, 07/2007: 80)
Alternative Budget	
Isabell Werth Reitsport	(ca. 25 €, 06/2007: 68)

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	3
Steuerung	5
Atmosphäre	0
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- um das Spiel zu beenden, reicht ein Druck auf »Escape«
- schlechte Grafik
- Musik, bei der die Ohren bluten
- macht nicht mal Anstalten, unterhaltsam zu sein

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Susanne Braun	11
Florian Stangl	5

8



Kletterpartie auf dem **Zeppelin** von Doktor T: Amanda lenkt den Wissenschaftler ab, damit wir zu ihm klettern können, um ihn von seinen wahnsinnigen Weltvernichtungsplänen abzuhalten.











Jack Keane

Ein abgehalfterter Kapitän und eine schießwütige Blondine lösen mit viel Witz irre Kopfnüsse und retten nebenbei noch eben die ganze Welt.

Viel zu lachen hatten wir in letzter Zeit nicht gerade; viele Entwickler basteln lieber an Adventures, die an Krimis erinnern. So zum Beispiel **Undercover** oder **Geheimakte Tunguska**. Oder an Abenteuern, die mysteriöse und überirdische Geschehnisse thematisieren, wie etwa **Dreamfall**. Ein Glück, dass das deutsche Team Deck 13 gar nicht daran denkt, seriöse Adventures zu programmieren. Stattdessen setzen sie wieder auf Comic-Grafik, Kombinationsrätsel und einen tollpatschigen, aber liebenswürdigen Hauptcharakter. Schließlich hat das auch im Adventure-Hit **Ankh** hervorragend funktioniert.

Vom Schiffsjungen ...

Der Protagonist aus **Jack Keane** heißt logischerweise Jack Keane, und ist ebenso wie sein **Ankh**-Kollege Assil keineswegs ein strahlender Held. Ganz im Gegenteil: Kapitän Jack ist hoch verschuldet, fährt zur britischen Kolonialzeit mit einem gammeligen Kutter zwischen der Insel und Indien hin und her. Seine Crew ist ständig mürrisch, weil unterbezahlt; seine Geldgeber schicken ihm Schläger auf den Hals. Da kommt der Auftrag, den Jack von der Queen erhält, gerade recht. In Kapstadt soll er einen Geheimagenten an Bord nehmen und zu einer abgelegenen Insel schippern. Als Belohnung winkt ein großer Batzen Geld. Das lässt sich Jack nicht zwei Mal sagen, sondern sticht mit Mann und Maus in See.

... zum Agenten

Dass es mit der Erfüllung des Lieferauftrags nicht getan ist, ist absehbar. Denn kaum auf der Insel gebruchlandet, verschwindet der Geheimagent Montgomery auf Nimmerwiedersehen. Dabei soll doch der Inselbösewicht Doktor T davon abgehalten werden, das britische Empire zu stürzen! Das schert Jack aber zu Beginn seines Abenteuers einen feuchten Kehricht. Er will einfach nur seine Belohnung haben und schnellstmöglich von der Insel flüchten.

Zu dumm nur, dass der Geheimagent, eher eine dreifache Null als ein James Bond, die Belohnung in ein zweifelhaftes Inseldomizil investiert hat – das den Wert von einem Appel und ei-

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



In dieser abenteuerlichen Szene müssen wir das **Flugzeug** zusammenhalten, Benzin nachfüllen und dann auch noch das Ruder reparieren. Im übersichtlichen Inventar finden wir das Werkzeug.

nem Ei hat. Deswegen steht Jack schon wieder mit leeren Händen da. Und will einfach nur weg. Inzwischen hat Doktor T aber den Verdacht, dass Jack der Sohn seines »aus Versehen« umgekommenen Wissenschaftlerehepaars ist. Und erhofft sich in der glücklosen Seefahrer-Existenz den Schlüssel zu einem Elixier, das aus harmlosen Pflanzen alles fressende Monster macht.

Uns erwartet also eine Geschichte voller Wendungen und Abwechslung. Toll!

Eine schrecklich nette Familie

Wir scheuchen Jack per Klick auf den Inselboden über das Eiland. Finden wir dabei Objekte, die wir benutzen oder einstecken können, verändert sich der Mauszeiger in eine Hand oder in einen Stern. Wollen wir uns also mit einem der zahlreichen nichtspielbaren Charaktere auf Tooth Island unterhalten, dann müssen wir denjenigen nur mit der rechten Maustaste anklicken. Das Ergebnis sind meist ellenlange Dialoge, die den vielen Insulanern eine Menge Persönlichkeit verleihen. So erfahren wir mehr über die Dorfälteste Louise, die den Bürgermeister mit einem betörenden Liebesgedicht um den Verstand gebracht hat. Unterhalten uns mit dem chaotischen Zollbeamten-Duo, das sich ständig in den Haaren liegt. Erwischen die Apothekerin bei ihren Schwärmereien für den Elefantentaxifahrer. Und sind uns die Multiple-Choice-Dialoge doch einmal zu lang, dann können wir sie mit einem Mausklick abbrechen.

Einen besonderen Platz nimmt die Amerikanerin Amanda ein. Nicht nur, weil sich Jack in sie verknallt. Sondern weil wir sie ab und zu auch steuern können. Doch zu Beginn des Abenteuers ist Amanda eine Angestellte von Doktor T und macht Jack das Leben schwer.

Elefanten fahren nicht

Auf der ganzen Insel treffen wir vornehmlich auf Kombinationsrätsel. Um Jack zum Beispiel zum Flugplatz von Doktor T zu lotsen, wollen wir das Elefantentaxi nehmen. Zu dumm nur, dass der Taxifahrer Punjab nachts angeblich das Häuschen der britischen Zollbeamten angefahren haben soll. Außerdem funktioniert ein Bremslicht nicht. Ein Bußgeld wegen Trunkenheit am Elefantenrüssel steht auch aus. Und wir können nicht zu Fuß laufen, denn Baumstämme versperren den Weg. Und die kann eben nur Punjabs grauer Dickhäuter wegräumen.

Wie bekommen wir also Taxifahrer samt »Gefährt« durch den Zoll? Das Bußgeld ist schnell erledigt, wir haben schließlich noch die paar Münzen von Jacks Hausverkauf in der Tasche. Die spenden wir großzügig Punjab. Während wir über die Lösung der anderen Rätsel grübeln, hören wir im Dorf die alte Louise über den Taxifahrer zetern und grollen – ihre Enkelin soll er verführt haben, die ganze Nacht lang. Wir horchen in einem längeren Dialog bei der Dame nach: War Punjab wirklich die ganze Nacht bei der attraktiven Enkelin? Mit großen Augen be-

KNOBELN MIT JACK



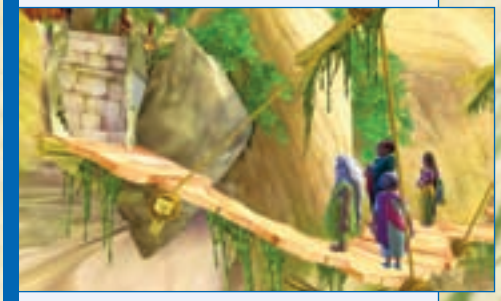
Um die Lösung für ein Rätsel zu finden, müssen wir oft erst einmal andere Probleme in Angriff nehmen. Damit wir wichtiges Werkzeug bekommen, kühlen wir für Montgomery zuerst ein **Bier**.



Der Geheimagent hat sein Bier und gibt uns dafür einen **Sägekamm**. Die Minisäge können wir sehr gut gebrauchen, um der Dorfgemeinschaft den Weg frei zu räumen.



Schon ein wenig Säbeln an dem hohlen Baum reicht, um ihn umzukippen. Jetzt fließt das Wasser nicht mehr über den engen Weg, sondern wird wieder zurück in das alte **Flussbett** geleitet.



Die Hochzeitsgesellschaft kann endlich weiterziehen. Das ist gut so, denn die Leute geben uns noch so manch wichtigen **Gegenstand**, den wir dringend zur Bekämpfung des Doktors brauchen.



Klein Jack auf der Flucht: Doktor T hat Jacks Eltern um die Ecke gebracht, jetzt soll Jack folgen. Der **Knirps** hat da aber so gar keine Lust drauf und flüchtet.



Über **Amanda** übernehmen wir ebenfalls die Kontrolle. Die hübsche Amerikanerin arbeitet für Doktor T, bis sie sich in Jack verknallt.

stätigt uns das Weib die Geschichte – und wird deswegen gleich von uns zu den Zollbeamten gebracht. Damit sie denen auch ihre Geschichte erzählt. Daraufhin wird der Taxifahrer quasi freigesprochen – und kann uns endlich zum Flugplatz fahren. Toll übrigens: Manchmal gibt's auch mehrere Wege, um ein Rätsel zu lösen.

Fummelkram

Köpfchen reicht beim Knobeln nicht aus, oft muss auch eine ruhige Hand her. Denn auf Tooth Island gibt es einige Objekte, die ziemlich schwer zu treffen sind – weil sie so klein sind. In Kapstadt wollen wir zum Beispiel eine Pfeife aufheben. Bis uns das gelingt, vergeht geraume Zeit, zumal hinter der Pfeife noch ein anderes Objekt ist. Und wir diesen Gegenstand ständig erwischen, weil er so groß ist. Auch an einigen anderen Stellen werden wir von Miniobjekten genervt, da kommt schnell Frust auf. Aber immerhin lassen sich die Utensilien zum Rätselknacken nicht mehr so leicht übersehen, wie es in **Ankh** häufig mal der Fall war.

Oft gibt es auch Schauplätze, in denen wir höher steigen können. Auf dem Weg zum Flugplatz steht zum Beispiel eine riesige Statue, die wir erklimmen müssen. Solche Stellen werden uns mit einem kleinen Funkeln angezeigt, so dass wir sie immer sehen können. In der Theorie

TECHNIK-CHECK

Installationsgröße 1,6 GB — RAM MB: 256 | 512 | 768 | 2.048

MHz CPU	bis 1.500	1.600 bis 2.100	2.200 bis 2.700	2.800 ab 3.300	ab 3.400
Geforce 2/4 MX Radeon 7500	nicht möglich	nicht möglich			
Geforce 3/4 Radeon 8500/9000					
Geforce 5x00 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600		800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 niedrige Details			
Geforce 6600/7300 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800		800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 mittlere Details		800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 mittlere Details	
Geforce 7600 GS Radeon X1600		1.024x768x32 hohe Details 1.280x1.024x32 mittlere Details		1.024x768x32 hohe Details 1.280x1.024x32 mittlere Details	
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850		1.024x768x32 hohe Details 1.280x1.024x32 hohe Details		1.024x768x32 hohe Details 1.280x1.024x32 hohe Details	
Geforce 7800/7900 Radeon X1800 Radeon 1900		1.024x768x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 mittlere Details		1.600x1.200x32 max. Details	

■ Sollte es zu erheblichen Rucklern kommen, dann regeln Sie zunächst die Auflösung herunter. Außerdem können Sie die Vollbildeffekte deaktivieren, ohne dass Jack Keane zum Farbmatsch verkommt. Wenn das Programm dann immer noch nicht flüssig läuft, können Sie auch den Detailgrad und die Schattenqualität herunterdrehen. Allerdings sieht das Inselabenteuer dann nicht mehr sehr gut aus.

SUSANNE BRAUN



Kunterbunter Rätselspaß

Die Idee von Ankh gefiel mir zwar besser, doch in Sachen Geschichte und Atmosphäre steht Jack seinem Kumpel Assil in nichts nach. Im Gegenteil: Jack Keane beschäftigt über viele Stunden meinen Rätsel- und Entdeckertrieb. Hier noch einmal raufklettern, da noch einmal klicken, es gibt viel zu sehen und zu hören. Besonders viel Spaß hatte ich mit dem kleinen Jack, der wirklich oberputzig ausschaut. Auch die Schleicheinlagen des nackten Jack waren wirklich saukomisch.

Schade aber, dass manche Dialoge etwas lang und die Kletterstellen meist nicht sofort zu sehen sind. Und obernervig: der riesige Mauszeiger und die kleinen Objekte. Das Aufheben der Strapse hat mich echt einige Nerven gekostet. Solche Spaßbremsen will ich nicht mehr sehen, liebe Leute von Deck 13!

Meine Wertung **86**



Die detailliert gestalteten **Comic-Schauplätze** laden zum Entdecken ein – oft können wir an einem Schauplatz mehrere Ebenen betreten.



Der getarnte Agent **Montgomery** soll zu Tooth Island geschippert werden. An seiner unbeholfenen Verkleidung lässt sich erkennen, dass er kein James Bond ist.

zumindest. In der Praxis sind die Schauplätze oft so bunt und mit interaktiven Gegenständen voll gestopft, dass es uns schwer fällt, das Funkeln überhaupt zu sehen.

Ohren auf!

Von mitunter zu kleinen Objekten abgesehen, macht **Jack Keane** Laune. Die Witze, die dem Protagonisten über die Lippen kommen, sind manches Mal zwar arg platt, meist entlocken sie uns aber zumindest ein Grinsen. Einen großen Anteil daran haben die hervorragenden Synchronsprecher, wie zum Beispiel David Nathan, der den Jack spricht. Und nicht nur Jack Keane; er spricht ebenfalls Jack Sparrow in den drei **Fluch der Karibik**-Filmen. Auch der verplante Geheimagent Montgomery wird groß in Szene gesetzt: von Thomas Danneberg, dem Sprecher von **Monty Python**-Legende John Cleese.

Weltreise

Die quer über die Insel verteilten Schauplätze sind bunt und detailreich gestaltet. Durch das Klettern in den Bildschirmen werden die Orte sehr gut ausgenutzt, vor allem das Erklimmen der Statue im Dschungel eröffnet viele kleine Schauplätze. So wirken die Bildschirme in **Jack Keane** nicht gar so leer wie teilweise in **Ankh**.

In der etwa 14-stündigen Spielzeit übertreffen sich die Entwickler bei der Ausgefallenheit ihrer Schauplätze auch ständig selbst. Die solide Geschichte beginnt im verregneten London, führt uns in das kunterbunte Kapstadt und schließlich nach Tooth Island. Dort warten verwitterte Tempel, geheimnisvolle Laboratorien und ein belebtes Dorf auf uns. Nicht zu vergessen ein altes viktorianisches Landhaus, eine verwinkelte Geheimbasis und ein fahrender Heißluftballon. Abwechslung ist auf jeden Fall garantiert!

Susanne Braun

DAVID BERGMANN



Füße hoch

Das Aushängeschild von Jack Keane sind für mich die tollen Rätsel. Die sind fair, fordernd und oft genug witzig in die Geschichte eingebaut. Da kommen die beiden für meinen Geschmack zu leichten Ankh-Teile nicht mit. Ebenfalls spitze: die technisch schwache, aber bildschöne Comic-Grafik. Immer wieder erinnerten mich die kunterbunten Hintergründe an Monkey Island. Tooth Island macht gute Laune!

Aber: Was ist denn mit den Dialogen passiert? Zwar hat schon Assil viele Flachwitze ausgeteilt, aber Jack Keane ist das reinste Feuerwerk ... an Rohrkrepierern. In den ersten zwei Spielstunden war mir eher zum Weinen als zum Lachen, später durfte ich dann doch noch schmunzeln. Trotzdem hat mich der gute Jack in dieser Hinsicht schwer enttäuscht – albern ist eben nicht immer auch lustig.

Meine Wertung **82**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Adventure
Verkaufsstart	1. August 2007
Entwickler	Deck 13
Hersteller	10tacle
Webseite	www.jackkeane.com
Hotline	0900/151 991 0 (1,24 €/min.)
ca. Preis in €	40
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahren
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

Ideal für **Ägyptenfans, die nicht nur im Sand buddeln wollen**

Alternative Vollpreis
Runaway 2 (ca. 40 €, 12/2006: 86)

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

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- sympathische Charaktere
- logische, manchmal knifflige Rätsel
- abwechslungsreiche und bunte Schauplätze
- unterhaltsame Geschichte
- sehr gute Sprecher
- manchmal zu kleine Objekte, die sich schwer aufheben lassen
- Kletterstellen sind sehr leicht zu übersehen
- Dialoge manchmal zu lang

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Susanne Braun 86
David Bergmann 82

84



Overspeed

Ein Tuning-Rennspiel, das echte Rennfahrer herausfordert: Overspeed sieht aus wie Nachkriegsdeutschland, fährt sich aber wie ein Wirtschaftswunder.

Eigentlich braucht kein Mensch mehr Tuning-Rennspiele. Mittlerweile ist doch alles getunt, was nicht bei drei auf'm Baum ist. Lachgas-Einspritzung ist so lustig wie ein Auffahrunfall, der Kenwood-Aufkleber auf der Heckscheibe überflüssig wie ein Reifenplatzer. Was also macht **Overspeed** hier? Ein Spiel ohne Namen, ohne Lizenz, ohne Vorgänger – mutige Entwickler oder wahnsinnige Markt-Ignoranten?

Angenommen, die Entwickler wären tatsächlich bekloppt – dann wären wir es auch. Denn wir gönnen **Overspeed** satte drei Seiten Testbericht. Weil wir wohl doch etwas mit den Entwicklern Invictus gemeinsam haben: die Liebe zum (schnellen) Autofahren. Und zu realitätsnahen Simulationen. Denn **Overspeed** ist ein Kleinod unter den Tuning-Rennspielen. Es ist der einzige Titel, der sich Tuning-Rennsimulation nennen darf!

Hässliches Entlein

Auf den ersten Blick unterscheidet sich **Overspeed** kaum von seinen vielen Konkurrenten. Der Spieler soll als Neuling in der illegalen Rennszene von Los Angeles die Nummer eins werden. So weit, so gähn. Kennt man ja. **Overspeed** macht sich dabei sogar noch das Leben künstlich schwer, indem es keine echte Story oder Karriere bietet. Auch keine klar definierten Charaktere, die man hassen oder lieben könnte. Das schreckt Einsteiger ab, das erschwert Fans der auf Hochglanz polierten Blender à la **Need for Speed** den Zugang. Wenn man sich **Overspeed** im Regal neben **NFS Carbon** und **Juiced** oder sogar deren Nachfolger **Pro Street** beziehungsweise **Juiced 2** vorstellt, kommt einen das Bild vom Tanzkurs in den Sinn: Die hübschen Mädels drängelten sich in den Vordergrund, aber die Schüchterne hinten links war dafür netter. Und hatte mehr auf dem Kasten.

Overspeed ist das hässliche Entlein, der 2CV unter lauter BMWs, Audis und Daimlers. Dafür ist es realistischer; schließlich ist die echte Welt auch nicht immer nur schöner Schein. **Overspeed** bietet eine echte Cockpitperspektive, die im Gegensatz zum bald erscheinenden **Juiced 2** erstens gut aussieht und zweitens vor allem funktional ist. Sprich: In dieser Ansicht fährt man tatsächlich wie in echt. Das Fahrgefühl passt zu unseren praktischen Erlebnissen mit realen Autos, die man ja erst mal kennenlernen muss, bevor man weiß, wo die vordere Stoßstange tatsächlich endet. Fahren nach Gehör, leider viel zu oft praktiziert, lässt sich in **Overspeed** ungestraft ausprobieren. Naja, teilweise ungestraft. Manchmal hört man schon, dass man Zeit verloren hat. Und das tut dann natürlich doppelt weh.

Fahren wie die Profis

Lässt man die technischen Schwächen der etwas grobschlächtigen Grafik mal außen vor (und ignoriert den zu synthetischen Motorensound), dann fallen schnell zwei elementare Dinge auf: das Design der Rennstrecken und das Fahrverhalten der Autos. Die kreuz und quer durch Los Angeles gezirkelten Parcours weisen herausfordernde Details auf: fies geparkte Autos (mitten im Scheitelpunkt einer Kurve), tückische Kuppen vor 90-Grad-Kehren, versteckte Abkürzungen (meist knifflig anzusteuern) oder plötzlich zumachende Kurven fordern echte Autofahrer. Wer hier ans Limit gehen will, hat gleich zwei Vorteile: Zum einen macht es tierisch Spaß, Auto und Strecke zu beherrschen. Zum anderen ist man so mit den vielen kleinen Finessen beschäftigt, dass die Umgebungsgrafik gar nicht mehr weiter auffällt, geschweige denn stört. Wer in **Need for Speed Carbon** mit Höchstgeschwindigkeit durch die Stadt braust, kann dagegen in aller Seelenruhe die Anzahl der beleuchteten Fenster in den Hochhäusern zählen.

Overspeed lässt uns wie erwähnt durchs nächtliche Los Angeles düsen. Durchs enge, Neon-geflutete Downtown pflügen wir uns ebenso wie durch düstere Industrieanlagen. Highlight sind aber die Rennen in den Hügeln, die an die Canyon-Duelle aus **Need for Speed Carbon** erinnern. Doch wo wir beim Konkurrenten mit dem großen Namen auf Canyon-Pisten unterwegs sind, die eher an Landebahnen für Jumbojets erinnern, kommt bei **Overspeed** Hardcore-Rallyefeeling auf. Stellenweise fühlt



Diese **hügelige Strecke** fordert mit fiesen Kuppen und schwierigen Kurven unser ganzes Können.



Unser Gegner ist weit weg. Wir könnten jetzt unsere Wäsche bügeln, da wir das **Bügelbrett** dabei haben.



Mit riesigen Icons klicken wir die **Tuning-Teile** an unseren Flitzer. Der ist hier schon ziemlich aufgemotzt.



Als **Renneinsatz** dienen die Teile der Duellanten.



Bei Overspeed sollten Sie den **Windschatten** nutzen.

sich das Spiel ein wenig an wie die großartige Simulation **Richard Burns Rally**, denn die Hügelpfade sind eng, fies verwinkelt und mit ebenjenen tückischen Bodenwellen bestückt. Eine kleine Unachtsamkeit, und wir knallen gegen unnachgiebigen Fels. Dann kommt das Schadensmodell zum Einsatz, das wir Ihnen gleich ausführlich beschreiben.

Realistisches Fahrvergnügen

Das schönste Streckendesign nützt wenig, wenn sich alle Autos gleich und vor allem gleich unrealistisch fahren. In **Overspeed** unterscheiden sich zum Beispiel Front- und Allradgetriebene Vehikel grundlegend. Während die weit verbreiteten Vorderrad-Triebler eher gutmütig ausgelegt sind, erfordern die Allradler eine kräftige, beherzt zupackende Hand am Volant. Auch sollte der Fahrer wissen, wo die Vor- und Nachteile dieser Antriebsarten liegen. Wenn der Motor allein die Vorderräder befeuert, dann geht das zu Lasten der Beschleunigung aus dem Stand – also beim so wichtigen Start: Der Wagen beschleunigt durch seine Masseträgheit langsamer als die Reifen, das Auto drückt auf die hinteren Stoßdämpfer und entlastet die Vorderräder. Die haben dadurch natürlich weniger Grip, bringen also die Leistung kurzzeitig nicht auf die Straße. Das kostet wertvolle Zehntel-, wenn nicht sogar ganze Sekunden.

Ganz anders das PS-starke Allradmonster: Hier wird die Kraft des Antriebs auch auf die Hinterräder geleitet, die beim Start durch das verlagerte Gewicht stärker auf die Straße gepresst werden und so einen fulminanten Start mit Karacho erlauben. Diesen Vorteil erkaufen sich die Allradler mit mehr Gewicht durch das größere Getriebe, sind also in Kurven etwas schwerfälliger und neigen dazu, sich geparkten Autos am Kurvenaußenrand unvorteilhaft anzunähern. Reine Hecktriebler sind auch in **Overspeed** zickig. Wer viel Gefühl im Gasfuß hat, kann sie perfekt mit dem rechten Pedal lenken. Wer Selbiges aber brutal auf die Bodenplatte presst, wird meist vom Heck überholt.

Echtes Schadensmodell

Jeder Crash wirkt sich aus. Kennt man ja aus den allermeisten Rennspielen. Doch während man da meist nur ein wenig Geschwindigkeit verliert, geht in **Overspeed** die Substanz des Autos langsam flöten. Sprich: Es geht kaputt. Meistens kriegen die Reifen zuerst ihr Fett weg, in der Regel durch zu optimistisch angesteuerte Kurven. Oder auch mal durch einen saftigen Rempler des Konkurrenten. Oder beides. Ein kleines, anfangs grünes Symbol Ihres Autos zeigt mit immer roter werdenden Verfärbungen, wie es um Ihre Karre steht. Wird ein Teil schwarz, ist es kaputt. Doch alles halb so wild: Selbst mit tiefroten Reifen fährt das Flitzerchen noch. Halt nicht mehr so schnell. Und auch nur ungern geradeaus. Dafür aber in Kurven völlig unberechenbar. Ein Heidenspaß für Menschen mit beinahe übermenschlichen Reflexen, die idealerweise nicht mit Tastatur oder Gamepad steuern, sondern mit einem guten Lenkrad.
Das Schadensmodell ist nicht aufdringlich, sondern arbeitet eher im Hintergrund. Kleine Schäden spürt man kaum und kann locker Rennen gewinnen. Doch wenn das Auto richtig angeschlagen ist und einem der Gegner am Kofferraum hängt, tobt sich Ihr Nebennierenmark so richtig aus und tut, was es am Besten kann: Adrenalin produzieren. Das Gefühl, in solch einer Situation noch das Rennen zu gewinnen, ist fantastisch. Vor allem, weil man genau weiß, was bei einer Niederlage passiert wäre ...

OVERSPEED: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie gerne Auto fahren. Und eher 51 km/h als 49 km/h in der Stadt für angebracht halten

... wenn Sie wissen, wie echte Autos auf plötzliche Lastwechsel reagieren

... wenn Sie gerne auch mal was riskieren, zum Beispiel Ihre wertvollen Tuning-Teile

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie ausgerechnet Edel-Grafik für elementar halten

... wenn Sie lizenzierte Mucke von US-Bands hören wollen

... wenn Sie absolut keine Ahnung vom Autofahren haben



Wenn wir einen kompletten **Streckenabschnitt ohne Kollisionen** meistern, spendiert das Spiel uns zur Belohnung für fünf Sekunden Lachgaseinspritzung.



Wir sind jetzt ein **Großkaliber**: Wenn Sie zu stark werden, müssen Sie sich neue Gegner suchen. Die anderen haben nämlich jetzt (zu Recht) die Hosen voll.

Wetten, dass...?

In **Overspeed** gibt es die Tuning-Teile nicht im Laden, sondern auf der Straße. Besser gesagt: von anderen Fahrern. Denn vor einem Rennen kann man Teile des Autos oder seiner Reputation als Wetteinsatz bringen – genau wie der Gegner. Wer das Duell gewinnt, sackt alles ein. Klingt trivial, schraubt aber den Nervenkitzel unglaublich hoch. Da Sie bis zu drei Teile auf einmal setzen dürfen, verlieren Sie schlimmstenfalls alle Verbesserungen Ihres Autos. Oder gewinnen richtig fette Extras Ihrer Gegner, die Ihren Flitzer massiv aufmöbeln. Das erzeugt Dauermotivation, denn Niederlagen sind unvermeidbar – außer, Sie schummeln und drücken bei einer Niederlage rechtzeitig Alt+F4.

Florian Stangl

MARTIN DEPPE



Gefühlsecht

Diesen Moment werde ich so schnell nicht vergessen: Die erste 90-Grad-Kurve in Overspeed. »Ist ja so ein Tuning-Spiel, da kann ich locker rumdriften«, war mein erster Gedanke, als die Kurve näher kam. Und mein letzter: Viel zu spät gebremst, Lenker rumgerissen – doch die Kiste fährt schön weiter geradeaus. Auf die Wand zu. Ich verliere zwar nicht den Kopf, aber viel zu viel Zeit, außerdem eiern fortan die beiden linken Räder.

Dieses Fahrgefühl, das erstklassige Schadensmodell und die fies-fordenden Wetteinsätze machen Overspeed fesselnder als Need for Spped Carbon mit seinen tiefergelegten Karren und Dekolletees.

Meine Wertung **82**

SASCHA ADERMANN



Aus Freude am Fahren

Ganz ehrlich: Ich habe mir nicht besonders viel von Overspeed erwartet. Der erste Eindruck war auch nicht besonders vielversprechend. Wenige Wagen und ein ziemlich gewöhnungsbedürftiger Aufbau schienen diese Erwartung dann zunächst auch zu bestätigen.

Umso erfreulicher, dass schon nach der ersten Kurve klar war: Hier steckt richtig Herzblut drin. Die Entwickler haben ein derart realistisches Fahrgefühl implementiert, dass ich den Hut ziehe. Selten hat sich ein Spiel bei Lastwechseln und in Kurven so real angefühlt wie Overspeed. Für den fairen Preis von 20 Euro gibt es wirklich eine Menge Freude am Fahren.

Meine Wertung **80**

FLORIAN STANGL



Rennspiel für Genießer

Sie werden sich die Screenshots ansehen, auf die Wertung schauen und dann denken: »Der Stangl spinnt!« Denken Sie das meinetwegen, aber dann entgeht Ihnen ein Rennspiel, das viel mehr zu bieten hat als der äußerliche Schein andeutet. Mal ehrlich, Grafik ist nicht alles – das Fahrgefühl sollte bei einem Rennspiel im Mittelpunkt stehen. Und da macht Overspeed alle anderen Tuning-Rennspiele nass. Vor allem mit einem Lenkrad fährt es sich hervorragend.

Dass die Wertung dennoch nicht höher ausfällt, liegt am etwas lieblosen Drumherum: Menüs, Sound, Atmosphäre sind ähnlich spartanisch wie ein ausgeräumter Rennwagen. Ja, der ist für Rennen optimiert, aber traktiert die Bandscheiben über Gebühr. Diese Mischung könnte optimaler sein.

Meine Wertung **82**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Rennspiel
Verkaufsstart	10. August 2007
Entwickler	Invictus
Hersteller	City Interactive
Webseite	www.city-interactive.com
Hotline	support@city-interactive.com
ca. Preis in €	20
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahren
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	Lenkrad
Multiplayer	**Einzel-PC** (1 Spieler), **Internet** (8 Spieler), **Netzwerk** (8 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße				835 MB
Auflösung	640x480	CPU	800 MHz	
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB	
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz	
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB	
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,4 GHz	
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB	

Ideal für: **echte Rennfahrer ohne Vorurteile**

Alternative Vollpreis
Live for Speed S2 (ca. 35 €, 08/2005: 90)

Alternative Budget
Need for Speed Most Wanted (ca. 20 €, 11/2006: 87)

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	5
Steuerung	9
Atmosphäre	4
Multiplayer	8

PRO/KONTRA

- erstklassiges, sehr realistisches Fahrgefühl
- hochwertiges, forderndes Streckendesign
- motivierende Wetteinsätze, gute Gegner-KI
- Grafikfehler (Rückspiegel), spröde wie eine katholische Nonne

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Florian Stangl	82
Martin Deppe	82
Sascha Adermann	80

81

08_T_RaceCaterham 16.07.2007 9:44 Uhr Seite 99



Das 320-PS-Monster erfordert eine ruhige Hand. Knifflige Kurven wie die Rivazza-Doppellinks in **Imola** werden da zu einer echten Herausforderung.



Sieht ein wenig aus wie eine **Ameisenkolonie** beim Essenholen: Ein gutes Dutzend im Nahkampf sehr empfindlicher Caterhams rauscht durch die Schikane.

Race Caterham

Feine, aber kleine Erweiterung zu SimBins Tourenwagen-Renner.

In der Simracing-Gemeinde gelten die Schweden nicht nur als sehr gute Entwickler, sondern auch als exzellente Geschäftemacher. Vier Vollpreisprodukte in gut zweieinhalb Jahren sind ein üppiger Ausstoß – mit **Caterham** folgt nun die erste kostenpflichtige Erweiterung zum aktuellen Titel **Race**. Darin wird der knorrige CSR-Roadster der englischen Sportwagenschmiede Caterham simuliert. Und zwar in den gleichzeitig die PS angebenden Modellversionen 200 (halbwegs gemütlich), 260 (giftig) und 320 (nur für Profis genießbar). Dazu kommen die beiden Strecken Imola und Estoril.

Da die CSRs keine klassischen Tourenwagen sind, müssen Sie nicht mehr zwingend zwei Rennen pro Wochenende fahren. Der Tank- und Reparaturstopp funktioniert besonders online aber (noch) nicht so richtig. Insgesamt hat die Erweiterung mit **Race** wenig zu tun. Sie hätte eigentlich besser in **GTR2** gepasst.

Kostenlos! Billig! Oder doch zu teuer?

Das SimBin'sche Vertriebskonzept ist ein arger Krampf. Ein paar Tage gab es die Erweiterung auf Steam umsonst. Nun kostet sie 4,95 Dollar; wer Valves Online-Plattform leidenschaftlich meidet, findet es mitsamt dem Hauptprogramm auch in herkömmlicher DVD-Form. 30 Euro dafür muten zunächst fair an. Allerdings kostet **Race** alleine keine 20 Euro mehr – und 10 Euro Aufpreis sind dann doch (zu) heftig.

Mikkl Galuschka

MIKKL GALUSCHKA



Quersteher

Beim Anblick dieses »Addons« möchte ich frei nach Heinrich Heine am liebsten »Ich weiß nicht, was soll es bedeuten!« ausrufen. Was bezweckt SimBin damit? Klar, die Caterhams fahren sich allesamt schön und auch schön anspruchsvoll. Und sicher, jede Strecke mehr ist immer willkommen. Doch die seltsame Vertriebstaktik stößt mir sauer auf. Anstatt jeden Code-Pups gleich in Geld umsetzen zu wollen, sollte sich SimBin lieber darauf besinnen, aus welcher Ecke sie eigentlich kommen.

Meine Wertung **80**

FLORIAN STANGL



Gibt's auch in günstig

Schlecht ist diese Erweiterung sicher nicht. Als Fan der Caterhams freue ich mich natürlich über das eigenwillige Fahrverhalten der Super-Seven-Nachbauten. Allerdings, und das ist ein echtes Manko, gibt es die Dinger eben auch in Live for Speed. Das ist nicht nur das insgesamt bessere Rennspiel, sondern im Vergleich auch noch günstiger. Darum fällt es mir schwer, eine Empfehlung für Race Caterham auszusprechen. Die Erweiterung ist gut, das Preismodell nicht. Wer zu viel Geld hat, kann's ja kaufen.

Meine Wertung **70**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Rennsimulation
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	SimBin
Hersteller	Eidos
Webseite	www.simbin.se
Hotline	0900/183 958 2 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	30
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	Lenkrad
Multiplayer Internet (26 Spieler)	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (26 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 1,3 GB

Auflösung	800x600	CPU	1,7 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 7900	RAM	2,0 GB

Ideal für: Verehrer der echten Caterhams

Alternative Vollpreis: **Live for Speed S2** (ca. 35 €, 08/2005: 90)

Alternative Budget: **GTR** (ca. 10 €, 10/2004: 91)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	9
Atmosphäre	7
Multiplayer	8

PRO/KONTRA

- gewohnt gute Fahrphysik
- ideales Auto für Online-Schlachten
- wenig inhaltliche Substanz
- seltsames Vertriebsmodell

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Mikkl Galuschka 80
Florian Stangl 70

75



Unser Mann im orangenen Trikot ist bei einem geglückten Ausreißversuch mit dabei. Jetzt heißt es **abwechselnd Führungsarbeit** zu verrichten.



Endlich können wir bestimmte **Ausrüstungskombinationen**, etwa für Bergetappen, abspeichern und auf Knopfdruck der ganzen Mannschaft zuweisen.

Radsport Manager Pro 2007

Es sind stürmische Radsport-Zeiten diese Tage – da ist es fast schon eine Wohltat, wenn virtuell alles beim gewohnten Alten bleibt.





Falls Sie an dieser Stelle Doping-Wortspielereien erwarten: Tut uns leid, wir müssen Sie enttäuschen. Denn die sind inzwischen so ausgelutscht wie Jan Ullrichs Versuche, sich aus der ganzen Angelegenheit herauszuwinden. Stattdessen stellen wir einfach nüchtern fest, dass mit dem **Radsport Manager Pro 2007** der siebte Ableger der Reihe an den Start rollt.

Wie der Radsport selbst wehren sich auch die Entwickler seit Jahren gegen einen kompletten Neuanfang. Die 2007er Version basiert wiederum auf dem Vorgänger, an dem an vielen Ecken und Enden gefeilt wurde. Wie gehabt schwingen Sie sich nicht selbst in den Sattel, dafür aber zum Generalmanager eines von 60 Teams auf – darunter alle 20 Top-Rennställe der so genannten Pro Tour.

35-Minuten-Woche

Der Alltag als Teamchef sieht ähnlich aus wie bei einem Fußballmanager. Sie arbeiten sich tageweise durchs Geschäft, lesen bergeweise E-Mails und kümmern sich um alle relevanten Belange vom Training über die Ausrüstung bis hin zum Sponsoring. Das klingt spannender als es ist, denn die meiste Zeit gibt es wenig zu tun. Hier muss mal ein Trainingslager gebucht werden, dort handeln Sie Antrittsgelder für Ihre vom Veranstalter eingeladenen Stars aus. Doch meist klicken Sie sich fast betätigungslos bis zum nächsten Rennen durch.

Erst dann geht es richtig los: Zuerst bestimmen Sie anhand der grundsätzlichen Fähigkeiten sowie der aktuellen Werte und Formkurven die Zusammensetzung des Fahrerkaders. Anschließend suchen Sie das passende Sportgerät aus. Endlich dürfen Sie bestimmte – etwa besonders Berg-geeignete – Kombinationen aus Rahmen, Laufrädern und Helm abspeichern und müssen sich nicht jedes Mal von vorne durchs Materiallager wühlen.

200 Kilometer in 15 Minuten

Das Rennen selbst können Sie entweder nur simulieren und berechnen lassen oder »live« fahren. Zwar ist die gesamte Etappe in 3D dargestellt, allerdings tickern die Kilometer deutlich schneller runter als real. Eine 200-Kilometer-Etappe dauert in etwa 15 Minuten. In dieser Zeit haben Sie Ihr komplettes Team unter Kontrolle, müssen auf die Fitness achten und geben Tempo und Anweisungen wie »im Peloton mitrollen« vor. Zudem gilt es, die Spezialisten richtig einzusetzen: Bei Sprintern sollten Sie auf ein geschlossenes Feld achten, damit diese zum Schluss attackieren können. Extra starke Kämpfer sind dagegen immer wieder für einen Ausreißversuch gut, und bei Tour-Experten gilt es über mehrere Etappen hinweg einen vernünftigen Masterplan auszutüfteln.

Auf Beobachtungsposten

Neu ist eine spezielle Tagesform Ihrer Recken. Die zeigt an, ob ein Fahrer – etwa für eine Atta-

MIKKL GALUSCHKA



Vielleicht 2008 wieder

Der Radsport Manager tritt auf der Stelle. Die eingebauten Änderungen sind sinnvoll, würden aber selbst ohne die ganzen Bugs nur für eine stabil bleibende Endwertung reichen. Die grundlegenden Probleme hat Cyanide unberührt gelassen: Der Manageralltag ist von gepflegter Langeweile geprägt, den Rennen fehlt es an Radfahr-spezifischer Teamtaktik. Trinkflasche geben, Zwischenspurt einlegen, mit den Energiebalken haushalten – das könnte genau so gut ein Marathon- oder Biathlon-Manager sein.

Schade eigentlich, denn das Grundkonzept zeigt gute Ansätze. Wenn ich bei einer Tour-de-France-Etappe grüble, ob ich einen Ausreißversuch starte oder lieber auf meinen Sprintstar setze, dann kann auch virtueller Radsport ungemein nervenaufreibend sein.

Meine Wertung **59**



Die deutsche Hoffnung Andreas Klöden ist **mangels Lizenz** einer der wenigen Fahrer mit verfälschtem Namen.



Trainiert wird bei RadspoMa nur **in Trainingslagern**.



Hier können wir den Fahrern eine **Strategie** zuweisen.

cke – gerade gut drauf ist, oder ob Sie ihn besser unauffällig im Pulk mitradeln lassen. Der Beobachten-Befehl erlaubt, den momentanen Zustand eines Konkurrenten herauszufinden. Zwar gibt es während des Rennens ausreichend Aktionsmöglichkeiten, dennoch fällt es nicht immer leicht, seine Vorhaben auch umzusetzen. Beispielsweise einen Sprinter kurz vor dem Ziel im Feld nach vorne zu holen. Dafür gibt es keine spezielle Anordnung, es muss manuell und recht umständlich über den allgemeinen Einsatz geregelt werden. Zudem fehlt nach wie vor die Option, schon vor dem Rennen eine Gesamtstrategie festzulegen. Das ist zwar bei den simulierten Etappen möglich, allerdings auch nur in groben Zügen.

Materialwagen zum PC!

Fast wäre der diesjährige Manager schon an der Rampe übel hängen geblieben: Die Verkaufsversion stürzte auf vielen PCs aus verschiedenen Gründen ab – auch auf unseren beiden Testrechnern. Ein kurz nach der Veröffentlichung eilig nachgeschobener Patch sollte Abhilfe schaffen. Bei einem unserer Rechner brachte er aber nichts – laut Forenmitteilungen beileibe kein Einzelfall. Für ein seit Jahren im Grunde nur modifiziertes Programm ein Armutszeugnis, wofür wir zehn Punkte abziehen.

Mikkl Galuschka

SASCHA ADERMANN



Kein Etappensieg

Eigentlich manage ich alles Mögliche gern. Mein eigenes Leben zum Beispiel. Der Vorteil des Radsport Manager Pro 2007 liegt da auf der Hand. Er ist immer noch relativ simpel gestrickt, was man vom realen Leben nicht immer sagen kann. Dafür bietet das reale Leben aber sehr viel mehr Aufregung.

Denn Spannung habe ich bei Radsport Manager Pro 2007 auf den Etappen nur hin und wieder verspürt, im tristen Manageralltag praktisch überhaupt nicht. Von den strategischen Feinheiten gefällt mir der Beobachten-Befehl noch am besten. Zumeist bin ich mit meinem Team alleine schon genügend beschäftigt. Spannend wird es erst, wenn eine Attacke gefahren wird oder sich drei Ausreißer vom Peloton lösen. Dann kommt endlich Action ins Fahrerfeld und damit ins Spiel.

Meine Wertung **60**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Manager
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Cyanide
Hersteller	Crimson Cow
Webseite	www.rsm-pro.de
Hotline	0900/133 733 2 (0,99 €/min.)
ca. Preis in €	40
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer	Einzel-PC (- Spieler)
Internet (20 Spieler)	Netzwerk (20 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 1,4 GB

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	1,5 GB

Ideal für: immer-noch Radsportfans

Alternative Vollpreis
Fussball Manager 07 (ca. 45 €, 11/2006: 89)

Alternative Budget
Radsport Manager Pro 2006 (ca. 20 €, 07/2006: 69)

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	4
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	5

PRO/KONTRA

- + jede Menge echter Teams und Fahrer
- + zum Teil sehr spannende Rennen
- – langweiliger Manageralltag
- – fehlende strategische Tiefe

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Mikkl Galuschka	59
Sascha Adermann	60

60

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
BLACK & WHITE 2	10 Euro	NDZ	1.2	Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	08/07	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
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
PRINCE OF PERSIA 6	10 Euro	5M5	–	Ak Tronic	Actionspiel	12/06	86
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							
DARK STAR ONE	16 Euro	DG2	1.1	Rondomedia	Weltraumspiel	06/06	88
GT LEGENDS	16 Euro	8S6	1.1.0.0	Rondomedia	Rennspiel	10/05	88
HITMAN BLOOD MONEY	20 Euro	S26	–	Eidos	Actionspiel	08/07	85
PRO EVOLUTION SOCCER 5	20 Euro	Q79	–	Konami	Sportspiel	05/06	91
RAILROADS	20 Euro	C1X	1.10	Take 2	Wirtschaftssimulation	05/07	87
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
FIFA 07	25 Euro	8U7	1.1	Electronic Arts	Sportspiel	10/06	79
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
NBA LIVE 07	25 Euro	5P4	–	Electronic Arts	Sportspiel	10/06	86
NEED FOR SPEED CARBON	25 Euro	L4H	–	Electronic Arts	Rennspiel	11/06	76
NHL 07	25 Euro	9D0	1.0	Electronic Arts	Sportspiel	10/06	86
PARAWORLD GOLD (mit Booster-Pack)	30 Euro	I6E	1.01	Koch Media	Echtzeit-Strategie	09/06	86
TIGER WOODS PGA TOUR 07	25 Euro	ME9	–	Electronic Arts	Sportspiel	10/06	81

DIE NEUEINSTEIGER



Black & White 2: Die Göttersimulation ist jetzt schon für 10 Euro zu haben.



Need for Speed Carbon: Rasante und actionreiche Fahrten auf nächtlichen Straßen.

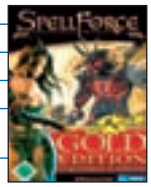


Fifa 07: Macht trotz schlechterer Grafik am PC genauso viel Spaß wie auf der Konsole.

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	



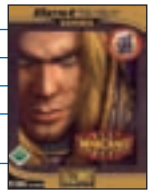
COMMAND & CONQUER - DIE ERSTEN 10 JAHRE

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	



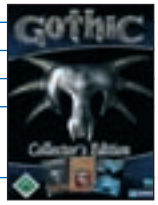
MYST COMPLETE

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	



08_T_BudgetHitman 16.07.2007 9:47 Uhr Seite 104



Mit (noch) lebenden **Schutzschilden** entkommen wir im Notfall jeder brenzligen Lage.



Split-Screens lassen uns an den Geschehnissen an verschiedenen Orten teilhaben.



Passanten, die uns beim Erledigen des **Jobs** beobachten, können wir bestechen.

Hitman Blood Money





Im besten Hitman aller Zeiten verdienen wir uns per Auftragsmord besseres Handwerkszeug.





Als Auftragskiller erledigen wir in **Hitman Blood Money** rund um den Planeten spannende Aufträge. Mal geht's einem Schauspieler in Paris an den Kragen, dann hat das letzte Stündlein eines zwielichtigen Pornoproduzenten in Amerika geschlagen. Doch wer glaubt, Agent 47 könnte einfach auf alles ballern, was ihm in die Quere kommt, der hat sich geschnitten. Denn im vierten Teil der erfolgreichen Actionspiel-Reihe kommt's auf Unscheinbarkeit an. So verdienen wir für unsere erfüllten Aufträge mehr Kohle, wenn wir wie Sam Fisher schleichen statt wie Serious Sam ballern.

Waffenpflege

Unbeteiligte Zivilisten – und somit potenzielle Augenzeugen – sind fleißige Zeitungsleser: Wenn wir also vor einer Gruppe von Menschen eines unserer Opfer um die Ecke bringen, dann steht das am nächsten Tag groß in der Zeitung. Nebst einem hübschen Fahndungsfoto des Hitmans. Das erschwert die Erledigung weiterer Aufträge ungemein. Lösung für die prekäre Lage: Entweder wir bestechen die Zeugen, damit sie schön ihr Plappermäulchen halten. Oder wir räumen sie beispielsweise mit einer dezenten Explosion aus dem Weg.

Von den hart verdienten Moneten spendieren wir unserem Waffenarsenal diverse Upgrades. Unser Scharfschützengewehr könnte mehr Wumms und Präzision vertragen? Kein Problem! Die Waffe kann vor jeder der 13 Missionen verändert werden. Ein verbesserter Gewehrlauf oder Zielfernrohre wirken sich dann erheblich auf die Genauigkeit des Schusses aus – und machen uns so den Job einfacher.

▸ **Originaltest in Heft 06/2006**

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Rambo war gestern

Mit abwechslungsreichen und nervenkitzelnden Missionen macht Hitman Blood Money das aufgewärmte Hitman Contracts wieder wett. Vor allem die möglichen Interaktionen mit meinen Gegnern – ich kann sie zum Beispiel als menschlichen Schild benutzen – eröffnen mir neue Möglichkeiten, um meine gut bezahlten Aufträge zu erfüllen. Vor allem diese Freiheit macht den Reiz an dem Job des Hitmans aus; da fällt's mir nicht schwer, meine Gewissensbisse ob des Serienkiller-Daseins zu ignorieren.

Meine Wertung **85**

DAVID BERGMANN



Achtung, Killerspiel!

Die Entscheidungsfreiheit ist das, was mir an der Hitman-Serie gefällt. Bisher waren Wachen allerdings strunzdoof statt superschlau – oder haben mich schon abgeknallt, weil ich mal falsch abgebogen bin. Das hat sich glücklicherweise geändert; jetzt macht's mir richtig Spaß, verschiedene Lösungswege auszukundschaften. Da passt es ganz gut, dass Augenzeugen sich mein Gesicht merken. Blöd nur, dass die Passanten auf der Straße und die Gäste meiner Mordopfer nicht so glaubwürdig reagieren.

Meine Wertung **84**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Actionspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	IO Interactive
Hersteller	Eidos
Webseite	hitman-bloodmoney.de
Hotline	09001/839 582 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	20
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Schwierigkeit	4 Stufen; mittel
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 2,5 GB

Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon X600	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X1950	RAM	1,0 GB

Ideal für: eiskalte Scharfschützen

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

Alternative Budget: **Hitman Contracts** (ca. 10 €, erschienen: 2004)

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	9
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- tolle Missionen und Belohnungen
- clevere Gegner und Zeugen
- schicke Grafik
- kein Mehrspielermodus

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

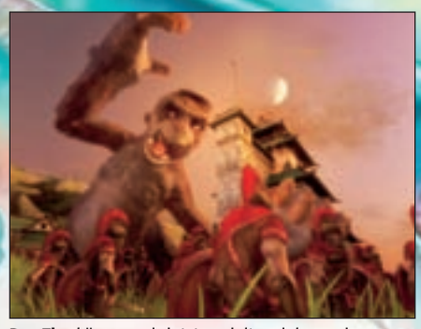
Susanne Braun	85
David Bergmann	84

85

08_T_Black&White2 16.07.2007 9:49 Uhr Seite 105



Mit der göttlichen **Hand** steuern wir all unsere Taten, bauen Häuser, trainieren unser Tier.



Das **Tier** können wir jetzt gezielt erziehen; eine große Erleichterung im Vergleich zum Vorgänger.



Kümmern wir uns um unsere Stadtbevölkerung, erhalten wir **Mana** für Wunder.

Black & White 2

Mit einem cleveren Helferlein werden wir zum Super-Gott!









Im Echtzeit-Strategiespiel **Black & White 2** können wir tun und lassen, was wir wollen. Na ja, fast. Denn wir sind schließlich ein Gott, herrschen nicht nur über Inseln und deren Bewohner, sondern auch über einen putzigen vierbeinigen Helfer. Wir wählen zu Beginn unseres göttlichen Treibens eines der vier verfügbaren Tiere aus, das uns fortan begleiten und uns helfend unter die Arme greifen wird.

Wir werden zu der Insel geschickt, über die wir nun herrschen. Die ansässigen Griechen sind hoch erfreut, denn die fiesen Azteken aus der Nachbarschaft wollen sie vertreiben. Da wollen wir nicht tatenlos zuschauen, sondern bauen mit ein paar Mausklicks militärische Gebäude, um dem Gegner Kontra zu bieten.

Eine Frage der Einstellung

Unterhaltsamer als das Echtzeit-Geplänkel sind die Interaktionen mit Haustier und Bevölkerung. Denn mit unserer göttlichen Hand errichten wir Gebäude wie Farmen und Wohnhäuser, damit die braven Leute uns huldigen. Das bringt uns nämlich Mana, mit dem wir Wunder wirken können. Um in einer Dürreperiode zum Beispiel die Felder zu wässern: Mit bestimmten Mausgesten können wir dann einen kleinen Wolkenbruch inszenieren.

Nebenbei bestimmen wir so unsere Gesinnung und die unseres Haustiers. Tun wir nur Gutes, achten auf unsere Insulaner und verkloppen die Azteken, dann stehen wir in einem guten Licht da. Und das nicht nur sprichwörtlich. Die gesamte äußerst ansehnliche 3D-Umgebung erstrahlt dann in einem himmlischen Glanz. Sind wir hingegen ein böser Gott, hüllt sich unsere Welt dementsprechend in ein diabolisches Dunkel.

▸ **Originaltest in Heft 10/2005**

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Große Freiheit

Ich bin ein Gott, ich wusste es. Die vereinfachte Bedienung von Hausbau und Tiertraining gefällt mir neben der sehr schicken Grafik sehr gut. Zumal ich im ersten Teil hin und wieder meine Probleme mit der Steuerung hatte. Wirklich beschäftigen tut mich allerdings nicht der Echtzeit-Strategie-Part, sondern das Aufbauen meines eigenen kleinen Universums. Denn die Missionen, die ich erfüllen soll, wiederholen sich wirklich sehr schnell – und langweilen schon kurz nach Spielstart. Schade.

Meine Wertung **86**

DAVID BERGMANN



Zu wenig Abwechslung

Gäbe es einen Mehrspielerpart oder zumindest abwechslungsreichere Missionen, Black & White 2 würde bei mir besser wegkommen. Klar, der Nachfolger ist besser als der erste Teil. Doch aus den alten Fehlern hat Lionhead kaum gelernt. Die Nebenmissionen machen zwar viel mehr Spaß, die Hauptmissionen hingegen öden recht schnell an. Zumindest die gelungenen Kreaturen machen einiges wett, da ich Kuh und Affe jetzt auch viel einfacher und effektiver erziehen kann.

Meine Wertung **82**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Echtzeit-Strategie
Verkaufsstart	16. August 2007
Entwickler	Lionhead
Hersteller	Electronic Arts
Webseite	www.lionhead.com
Hotline	0900/120 252 0 (0,25 €/min.)
ca. Preis in €	10
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 3,0 GB

Auflösung	800x600	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	768 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

Ideal für **Götter und alle, die einer werden wollen**

Alternative Vollpreis
Die Sims 2 (ca. 50 €, 12/2004: 87)

Alternative Budget
Civilization 4 (ca. 20 €, 11/2005: 91)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- ■ sehr hübsche Grafik
- ■ einfache Bedienung
- ■ verbessertes Training des Haustiers
- ■ Missionen sind auf Dauer eintönig

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Susanne Braun	86
David Bergmann	82

84

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 & Tipps** unter die Arme.

BLACK & WHITE 2

TIPP 1: Auch wenn Sie auf den meisten Inseln genügend Platz zum Bauen vorfinden, sollten Sie Ihre Stadt stets mit Bedacht anlegen. Bauen Sie gerade um die Hauptstraßen Ihrer Siedlung herum nicht zu eng! Dadurch behalten Sie weiterhin die Übersicht, und Ihre Kreatur kann alle Stellen in der Stadt erreichen. Wenn Sie hingegen zu viele Gebäude nebeneinander klatschen, wird das Häusermeer irgendwann zu eng für Ihren »kleinen« Liebling.





TIPP 2: Nutzen Sie das Dorfzentrum, um die Wünsche Ihrer Untertanen zu erfüllen! Gerade zu Beginn einer Mission können Sie bedenkenlos die Gebäude errichten, die als am dringendsten auf dem Dorfzentrum angezeigt werden. Zusätzlich sollten Sie regelmäßig die Statistik checken. Schauen Sie sich hier die aktuellen Boni und Mali an, und handeln Sie entsprechend. Denken Sie auch daran, dass Ihre Jünger gerne in der Nähe ihrer Arbeitsstätten wohnen. Wenn Sie ein wichtiges Gebäude platzieren (etwa den Kornspeicher), dann bauen Sie gleich noch ein oder zwei Villen in die Nähe.

TIPP 3: Holz und Korn wachsen nach, daher können Sie sie in den meisten Missionen im Überfluss bunkern. Erz hingegen wird oft knapp, da die Minen nur über begrenzte Vorräte verfügen, und – einmal leer geräumt – nicht »nachwachsen«. Kaufen Sie sich daher mög-



lichst schnell den Bauplan für die Schmelze, errichten Sie sie und packen Sie die maximale Arbeiterzahl hinein (»bekehrter Veredler«). Auf diese Weise holen Sie aus den verfügbaren Erzminen das Maximum heraus.

HITMAN BLOOD MONEY

Für Neulinge im Killerbusiness zeigen wir Ihnen, wie Sie die erste Mission relativ gewaltlos erledigen können. Bedenken Sie aber, dass dies nur eine Herangehensweise ist; es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, die Aufträge von Agent 47 zu erledigen. Es gelten aber ein paar Grundregeln, die Sie beachten sollten, wenn Sie kein Massaker anrichten wollen. Achten Sie zum Beispiel immer darauf, dass Sie keiner bei Ihren Aktionen (betäuben, stehlen, manipulieren) beobachtet, und rennen Sie nicht, denn das erweckt Misstrauen.

Laufen Sie in östlicher Richtung an der Mauer entlang und dort um die Ecke. Am Ende des Weges kommen Sie an der Rückseite des Anwesens heraus, wo ein schmaler Weg hinunter zum Hangar führt. Ignorieren Sie den Arbeiter am Pier. Betäuben Sie dafür die VIP-Wache vor dem Lift, nehmen Sie die Klamotten und verstauen Sie den Körper hinter den Kisten an der Ecke. Als VIP-Wache getarnt, benutzen Sie den Lift und fahren damit ein Stockwerk nach oben.

Durch den Geheimgang im Drogenlabor kommen Sie in den Weinkeller. Suchen Sie dort den kleinen Raum, in dem ein Tisch, einige Fässer sowie eine Kiste stehen. Am besten kommen Sie hin, indem Sie den regulären Weg in



den Weinkeller nehmen. Es ist der erste Raum auf der rechten Seite.

Wenn Manuel Degaldo auf dem Weg zum Eingang durch den Raum kommt, strangulieren Sie ihn und verstauen seinen Körper in der Truhe. Danach geht's in die Hazienda rein. Als VIP-Wache kommen Sie unbehelligt in den Gang. Laufen Sie hier ganz nach links. Sobald die patrouillierende Wache Sie aus den Augen lässt, können Sie am Ende des Gangs das Schloss knacken.

Warten Sie, bis Ihr nächstes Ziel, Don F. Degaldo, zu Ende musiziert hat und folgen Sie ihm in den Nebenraum zum Balkon. Schubsen Sie ihn dort über die Balustrade. Dann gehen Sie einfach zurück in den Hangar, holen Ihren Anzug und laufen dann über den Pier zum Wasserflugzeug. Die schlafende Wache können Sie getrost ignorieren.

DRIVER: PARALLEL LINES



TIPP 1: Das Tuning in den Werkstätten verschlingt jede Menge Geld, ist für den normalen Spielablauf aber kaum von Belang. Sparen Sie deshalb die Einnahmen und pimpen Sie erst, wenn Sie im Rahmen der Handlung ein Rennen fahren müssen.

TIPP 2: Die Polizei und andere Verfolger lassen sich in der Regel ohne große Komplikationen abhängen. Lassen Sie den Tross einfach aufschließen, ziehen Sie dann die Handbremse für eine 180°-Drehung und rasen Sie an den Burschen vorbei. Danach geht's um ein oder zwei Kurven und hinein in die nächste kleine Gasse – schon sind Sie sicher.

TIPP 3: Wenn Sie sich zu Fuß Schusswechsel mit den Gangstern liefern müssen, bleiben Sie ständig in Bewegung. Die Jungs haben viel Zielwasser getrunken und nehmen Ihnen ansonsten zu viele Trefferpunkte ab. Schauen Sie sich die Räume außerdem genau an und spicken Sie auch einmal hinter Kistenstapel – hier sind oftmals Verbandskästchen versteckt.

TIPP 4: Die virtuelle Polizei in New York lässt Ihnen zwar einiges durchgehen, aber eben auch nicht alles. Kommt Ihnen eine Streife entgegen (als schwarze Punkte auf der Übersichtskarte markiert), drosseln Sie kurzzeitig die Geschwindigkeit – so ersparen Sie sich unnötige Verfolgungsjagden. Auch an Ampeln, die Rot zeigen, sollten Sie brav halten, wenn die Gesetzeshüter Ihnen über die Schulter schauen.

TIPP 5: Falls Sie mit dem Auto eine Straftat begehen, dann verfolgt die Polizei nur Ihr Auto, nicht aber Sie. Sobald Sie den fahrbaren Untersatz außerhalb der Sichtweite einer Streife stehen lassen, ist Ihre Weste also wieder weiß.

HARRY POTTER UND DER ORDEN DES PHÖNIX

TIPP 1: Gleich zu Beginn sollten Sie möglichst viele Porträts ansprechen und die kleinen Aufgaben lösen. Danach stehen Ihnen Geheimgänge offen, welche die zum Teil extrem langen Laufwege deutlich verkürzen.

TIPP 2: Denken Sie bloß nicht zu viel nach. Da Harry Potter 5 ein kindgerechtes Spiel ist, sind die Lösungen der meisten Rätsel offensichtlich. Erfahrene Spieler laufen Gefahr, unnötigerweise um die Ecke zu denken.

TIPP 3: Konsultieren Sie die Karte des Rumtreibers, die Sie früh im Spiel erhalten. Dort finden Sie alle Quests und Örtlichkeiten sauber eingezeichnet. Außerdem geben Ron und Hermine Tipps, wenn Sie feststecken.

TIPP 4: Überall in Hogwarts können Sie Punkte machen, um Boni freizuschalten. Reparieren Sie mit »Reparo« zerstörte Statuen und rücken Sie sie mit »Depulso« in die richtige Position, zünden Sie Fackeln an, platzieren Sie heruntergestürzte Gemälde.

TIPP 5: Kurz bevor Sie alle Mitglieder Ihres geheimen Clubs zusammengetrommelt haben, müssen Sie fünf sprechende Wasserspeier ausfindig machen. Damit Sie sich die



Sucherei und die damit verbundene Lauferei ersparen, haben wir hier die Standorte für Sie: Der erste Wasserspeier befindet sich in dem Hof, in dem Sie die Aufgabe erhalten. Nummer 2 finden Sie, wenn Sie sich Richtung Krankenhausflügel begeben. Kurz vor der Krankenstation befindet sich eine Tür, die auf einen kleinen Balkon führt, wo Nummer 2 steht. Nummer 3 findet sich in dem Hof, in dem Sie die Kamera vom Dach holen müssen. Reparieren Sie hier einfach mit »Reparo« die Steintreppe, und folgen Sie dem Verlauf der Terrasse. Ganz am Ende steht der gesuchte, dritte Wasserspeier. Der vierte Wasser-Bubi steht in einer Nische an der Treppe, die zum Klassenraum »Verteidigung gegen die dunkle Künste führt«. Die finale Statue ist draußen am Eingang zum Viadukt versteckt, etwa an der Kreuzung mit dem Pfad, der runter zum Bootshaus führt.

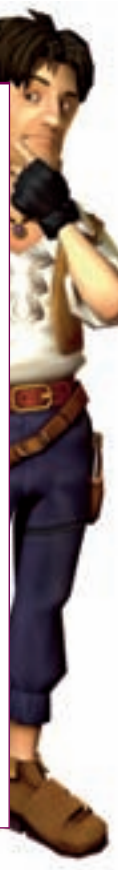
JACK KEANE

LONDON: Jack steckt in einer argen Zwickmühle: Die Prügelknaben eines Geldhais drohen ihm mit der Verschönerung seines Gesichts – mittels einem Paar blauer Augen. Um dieser Situation zu entkommen, müssen Sie die beiden Burschen anquatschen, bis sie an das Taschenmesser herankommen. Bei der folgenden Flucht nach draußen müssen Sie zum Aufzug nach links.

Dummerweise können Sie sich so leicht nicht aus dem Staub machen. Greifen Sie sich den Lappen und benutzen Sie diesen mit dem Wassereimer, um die Vogelhäufchen wegzuwischen. Und um ein Stockwerk tiefer klettern zu können. Schmeißen Sie nun den Zementsack nach unten. Durch das nun folgende Glockengebimmel wird der Vogel aufgeschreckt und Sie kommen an Jacks Taschenmesser. Kappen Sie nun die Halteleine des Aufzugs.

KAPSTADT: Holen Sie sich zuerst den Rum vom Abenteurer im Laden. Dafür muss er Ihnen nur beweisen, wie toll er ist – nämlich indem er es Ihnen einfach erzählt. Geben Sie Jacks Mannschaft den Rum und holen Sie dann das Geld aus dem Versteck (hinter dem hellen Brett am Boot).

Montgomery gibt Ihnen ein Paket, das Sie verschicken sollen. Die Briefmarke dafür bekommen Sie von Amanda. Doch wie soll die Marke vom Brief abgelöst werden? Nichts einfacher als das: Geben Sie dem mittellosen Kapitän die Planke, Sie erhalten stattdessen die Pfeife. Klettern Sie auf den Sims des Ladens und räuchern Sie im Hinterhof die Insekten aus der Müslischale. Die können Sie nun mit Wasser füllen, um die Marke vom Brief abzulösen. Zum Schluss müssen Sie nur noch für die Crew shoppen gehen. Welche der vier möglichen Objekte Sie aussuchen, ist egal.



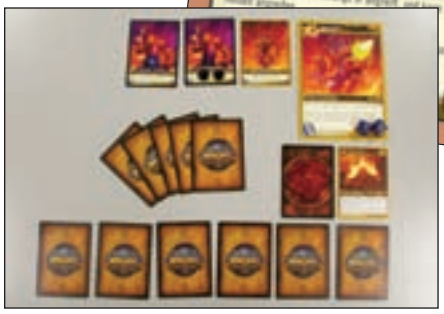
World of WarCraft Trading Card Game
Geschmolzener Kern



Keine Lust mehr, mit Ihrem WoW-Kartendeck immer nur den kleinen Bruder abzuledern? Dann spielen Sie doch mit diesem Erweiterungspaket **eine Runde gegen waschechte Höllenbestien und Feuerteufel.**



Die Spieler müssen im **Team** agieren und Aktionen absprechen, ansonsten haben sie keine Chance.



Die Erweiterung lebt von den extrem abwechslungsreichen und fairen **Bosskämpfen**.

Der **Geschmolzene Kern** ist genau wie **Onyxias Hort** ein spezielles Set an Karten, ein so genanntes »Raid Deck«, das den Karten aus dem **World of WarCraft Trading Card Game** einen neuen Spielplatz bietet. Hier werden keine Duelle ausgetragen – hier treten drei bis vier Spieler gemeinsam gegen bis zu zehn Bossgegner an. Wir haben uns zusammen mit Patrick Hartmann ins Getümmel gestürzt, Ex-Redakteur von PC PowerPlay und **World of WarCraft**-Veteran.

Handicap

Wirklich neu sind für Kenner des **World of WarCraft Trading Card Game** nur die Regeln für den Boss-Spieler. Dieser kontrolliert jeweils einen der dicken Brocken. Diese haben unterschiedliche Fähigkeiten, die denen der Originale aus dem Online-Rollenspiel sehr gut nachempfunden wurden (ausführliche Informationen finden Sie auf der rechten Seite). Bosse können sich nicht verteidigen und ausschließlich Helden angreifen – eine fiese Einschränkung, die diverse Sonderregeln wieder wettmachen. Im Kampf gegen Shazzrah darf sich die Heldengruppe beispielsweise nicht heilen. Außerdem haben einige der Bosse Begleiter dabei, die den Kampf erschweren. Ständig sitzt den Helden dabei ein Zeitlimit im Nacken – dauert eine Begegnung länger als fünf Runden, kann der Boss-Spieler mit einer speziellen Fähigkeitskarte pro Runde einen Helden aus dem Spiel nehmen.

Stirbt ein Boss, erscheinen wie im Online-Original eine ganze Reihe kleinerer Gegnergruppen, derer sich die Helden möglichst schnell entledigen müssen.

Runde Sache

Durch die verschiedenen Bosse spielt sich der **Geschmolzene Kern** deutlich abwechslungsreicher als **Onyxias Hort**, stellt die Spieler vor immer neue Herausforderungen. Außerdem steigt der Schwierigkeitsgrad langsamer an, früh gibt's erste Erfolgserlebnisse. Der Kampf gegen den Endboss Ragnaros ist trotzdem knackig und eine echte Herausforderung. Kurzum: Eine richtig gelungene Mischung, die wir allen Kennern des Spiels nur empfehlen können. Neueinsteiger üben zunächst in Duellen das Regelwerk und tunen ihr Deck.

David Bergmann



DAVID BERGMANN

Meine Wertung **9,0** von 10

Ich mag das durchdachte Balancing. Die Erweiterung ist weniger frustrierend als Onyxias Hort. Trotzdem bleiben spätere Kämpfe angenehm fordernd. Perfekt für erfahrene Trading-Card-Spieler.



SUSANNE BRAUN

Meine Wertung **9,5** von 10

Zehn Bosse, zehn Mal mehr Abwechslung. Die Bosse haben zwar herausfordernde Fähigkeiten, trotzdem gehen die Kämpfe flott vonstatten. Das ist viel besser als der Kampf gegen Onyxia.



SIMON FISTRICH

Meine Wertung **8,5** von 10

Schon das Auswürfeln der Bosse ist spannend (Nicht Shazzrah!). Zu fünft sollten Sie aber sein, unter vier wird's arg schwer. Ein Easy-Mode für reine Starter-Sets-Besitzer wäre nicht schlecht gewesen.



PATRICK HARTMANN

Meine Wertung **8,5** von 10

Genial: Eine dichte Atmosphäre dank detailverliebter Umsetzung der Online-Bosse. Das Manko an diesem Raid-Deck ist aber, dass jeder Raider ein perfektes Deck braucht – und das kostet.

FAKTEN

Preis	25 Euro
Verlag	Upper Deck Entertainment
Spielerzahl	3 bis 5
ca. Spieldauer	90 bis 120 Minuten

DIE BOSSE

Lucifron

Fähigkeit: Lucifron hat +2 Angriff und kann nur Helden angreifen.

Am Ende Ihres Zuges fügt Lucifron jedem gegnerischen Helden 6 Schattenschaden zu.

Magmadar

Fähigkeit: Magmadar hat +5 Angriff und kann nur Helden angreifen.

Umgedreht: Magmadar hat +10 Angriff und kann nur Helden angreifen.

Besonderheit: Während Magmadar umgedreht ist, können die Spieler einen Jäger erschöpfen, um Magmadar erneut umzudrehen – der Boss fällt dann auf +5 Angriff zurück.

Gehennas

Fähigkeit: Gehennas hat +2 Angriff und kann nur Helden angreifen.

Am Ende jedes Zuges fügt Gehennas jeden gegnerischen Verbündeten 1 Feuerschaden zu.

Umgedreht: Am Ende Ihres Zuges fügt Gehennas einem zufällig bestimmten Helden 3 Schattenschaden zu. Der Beherrscher dieses Helden wirft eine Karte ab.

Garr

Fähigkeit: Garr hat +6 Angriff und kann nur Helden angreifen.

Wenn Sie am Ende Ihres Zuges vier oder weniger Verbündete kontrollieren, wird Garr umgedreht.

Umgedreht: Erschöpfen Sie eine Ressource und zerstören Sie damit einen von Garrs Verbündeten. Dieser fügt jeden Helden und Verbündeten eines Spielers Ihrer Wahl 2 Feuerschaden zu.

Baron Geddon

Fähigkeit: Am Ende Ihres Zuges fügt Baron Geddon jedem Helden und Verbündeten 1 Feuerschaden für jede Ressource zu, die Sie kontrollieren.

Umgedreht: Wenn Baron Geddon 12 oder mehr Schadenspunkte hat, können Sie ihn zerstören. Er fügt dann jedem Helden und Verbündeten 12 Feuerschaden zu.

Sulfuronherold

Fähigkeit: Sulfuronherold hat +4 Angriff und kann nur Helden angreifen.

Sulfuronherold kann einmal pro Zug umgedreht werden.

Umgedreht: Sulfuronherold hat +8 Angriff und kann nur Helden angreifen.

Shazzrah

Fähigkeit: Shazzrah hat +2 Angriff und kann nur Helden angreifen.

Shazzrah kann einmal pro Zug umgedreht werden.

Umgedreht: Lassen Sie die Karte von Shazzrah aus einem Meter Höhe auf den Spieltisch fallen. Er fügt allen Helden und Verbündeten, auf denen er landet, 5 Arkanschaden zu.

Golemagg der Verbrenner

Fähigkeit: Golemagg hat +5 Angriff und kann nur Helden angreifen.

Am Ende Ihres Zuges fügt Golemagg einem Helden oder Verbündeten Ihrer Wahl 3 Feuerschaden zu.

Falls Golemagg zu Beginn Ihres Zuges 15 oder mehr Schadenspunkte hat, wird er umgedreht.

Umgedreht: Falls Golemagg Schaden zugefügt wird, fügt er der Quelle dieses Schadens 5 Nahkampfschaden zu.

Majordomo Executus

Fähigkeit: Werfen Sie zu Beginn Ihres Zuges eine Münze. Kopf: Verhindern Sie allen Schaden, den die Spieler Majordomus bis zu Ihrem nächsten Zug zufügen würden.
Zahl: Zerstören Sie alle Fähigkeiten, die an Ihre Verbündeten angelegt sind und verhindern Sie allen Schaden, den die Spieler Majordomus bis zu Ihrem nächsten Zug zufügen würden.

Wenn Sie keine Verbündeten mehr kontrollieren, wird Majordomus umgedreht.

Umgedreht: Sagen Sie »Seht Ragnaros – den Feuerfürsten! Er, der schon uralt war, als Eure Welt noch jung war. Verneigt Euch vor ihm, Sterbliche! Verneigt Euch vor Eurem Untergang!« und machen Sie den Endboss Ragnaros bereit.

Ragnaros

Fähigkeit: Ragnaros wird zu Beginn Ihres Zuges umgedreht.

Umgedreht: Ragnaros hat +10 Angriff und kann nur Helden angreifen.

Ragnaros kann kein Feuerschaden zugefügt werden.

Legen Sie drei Verbündete ins Spiel, wenn Sie am Ende Ihres Zuges genau drei Ressourcen kontrollieren.



Die Siedler für Nintendo DS

In der letzten Ausgabe haben wir die Miniaturausgabe von Anno 1701 getestet. **Schlagen sich die Winz-Siedler auch so gut wie ihre Konkurrenten?**

CYLINK
CYNAMITE
840
Ihr CyLink-Code



Bei den indirekt gesteuerten **Kämpfen** sind wir zum Zuschauen verdammt – spannend sind sie trotzdem!

Deutschland ist seit Monaten eine Großbaustelle. Nach **Siedler 5** folgte die Neuauflage **Siedler 2: Die Nächste Generation** nebst Wikinger-Addon, und bald ist Richtfest für **Die Siedler 6**. Mitten im Getümmel gibt's aber auch eine Kleinbaustelle: Das Ur-**Siedler** feiert auf Nintendos Kleinkonsole DS fröhliche Auferstehung. Macht das heute noch Spaß?

Tritt in den Hintern

DS-typisch spielen wir auf zwei Bildschirmen. Auf dem unteren platzieren wir die Bauwerke und verlegen die wichtigen Wege, auf dem oberen gibt's Infos. Blöd: Anders als bei **Anno 1701** müssen wir oft zwischen beiden Bildschirmen wechseln, um etwa die Warenübersicht aufzurufen. Noch blöder: In der kleineren der beiden Zoomstufen scrollt das Spiel arg langsam, was gerade bei größeren Siedlungen nervt. Dafür entschädigt die nahe Zoomstufe mit ihren putzig animierten 2D-Siedlern, die auch wieder Zeitung hüpfen und Seile lesen. Oder so.

Mit der rechten Schultertaste verpassen wir unseren Malochern einen virtuellen Tritt in den Allerwertesten – fortan wuseln sie noch schneller umher. Zum Glück, denn die beiden Kampagnen haben doch arge Längen. Als Römer etwa sind wir wieder mal auf einer einsamen Insel gestrandet, die wir natürlich zupflastern sollen. Mit Rohstoffsuche per Geologe, anschließendem Bergwerkbau und so weiter dauert das ohne die genannte Zeitbeschleunigung extrem lang.

Klein, aber unkastriert

Das Spielprinzip funktioniert exakt wie beim großen Original, nichts ist weggelassen. Wir versorgen Bergwerker mit Fisch, Fleisch und Brot, prägen Goldmünzen, die wiederum unsere Soldaten finanzieren. Schmieden Waffen und Werkzeuge, erweitern mit Kasernen unser Gebiet. Wer gern feinfummelt, der kann per Warenmenü exakt vorgeben, welche Rohstoffe seine Jungs zuerst befördern sollen. Geduldige Naturen warten einfach etwas länger, bis die Kohleklumpen in der Eisenschmelze landen, weil der zuständige Träger erst die Kornbündel in die Mühle wuchten muss. Eilt ja nicht – schließlich sind wir nicht bei **Anno**, wo die Bürger schon schmollen, wenn sie eine Minute ohne Pralinen darben müssen.

Völkervierfalt

Neben zwei Kampagnen (der alte Römer-Feldzug mit zehn langen Missionen sowie eine Weltkampagne) gibt's Karten für freies Siedeln. Darin spielen wir als Römer, Nubier, Wikinger oder Asiate, die sich aber nur optisch voneinander unterscheiden. Das Kampfsystem entspricht ebenfalls dem Original, wirkt wegen der indirekten Steuerung aber mittlerweile uraltbacken: Um Feindgebiet zu erobern, müssen wir die dortigen Militärgebäude anwählen, Soldatentyp sowie -anzahl auswählen und dann den Kampf Mann gegen Mann bange mitverfolgen – Eingreifen geht nicht mehr.

Martin Deppe





MARTIN DEPPE

Meine Wertung **7,0** von 10

Anno auf dem DS fand ich klasse, Siedler nur gut: Das ist trotz Zeitbeschleunigung beschaulich, das Optimieren des Wegenetzes unübersichtlich. Eher für lange Bahn- als kurze Busfahrten geeignet!



Der **Wuselcharme** ist wieder da, allerdings scrollt das Spiel bei großen Siedlungen trödelig.



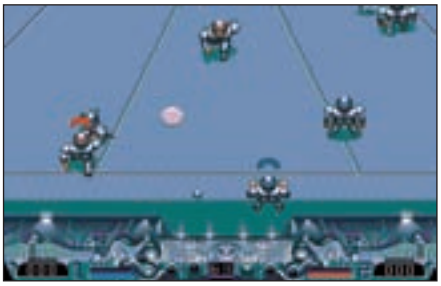
Eisig: Neben solchen **Schneelandschaften** bauen wir auch Lavawüsten oder Sümpfe zu.

FAKTEN

Genre	Aufbaustrategie
Entwickler	Christof Software Development
Version	Verkaufsversion
Termin	erhältlich

Speedball 2

November 1990: **Deutschland ist frisch wiedervereint**, als ein englisches Entwicklerstudio mit dem Namen Bitmap Brothers das Spiel Speedball 2: Brutal Deluxe auf den Markt bringt.



Die Metallkugel findet **den Weg ins Tor**, der blaue Torwart kann den Treffer nicht mehr verhindern.



Die Ausrüstung Ihrer Mannschaft lässt sich mit den erspielten Credits zwischen den Spielen aufrüsten.



Ha! Da liegt er und weint. **Verletzte Spieler** bringen Punkte und werden aus dem Spiel genommen.

Speedball 2 basiert – wie der 1988 erschienene Vorgänger – lose auf **Rollerball**, einem Kultfilm der 70er Jahre. Das kampfbetonte, actionreiche und schnelle Sportspiel der Hollywood-Vorlage lässt sich am ehesten als Mischung aus Rollschuhlaufen, American Football und Motorradrennen beschreiben. Ähnlich hart geht es auch in der Computerumsetzung **Speedball 2: Brutal Deluxe** zur Sache. Ohne Motorräder und Rollschuhe, dafür aber mit martialischen Körperpanzern. Zwei Teams mit jeweils neun Akteuren treten in einer metallischen Arena gegeneinander an. Punkte erzielen Sie, indem Sie eine Stahlkugel ins gegnerische Tor befördern. Oder indem Sie einen Widersacher durch überharten Einsatz aus der Partie nehmen. Lustig! In zufälligen Intervallen auf dem Metallspielfeld erscheinende Modifikatoren frieren den Gegner ein oder verleihen eigenen Spielern mehr Kraft.

Kauf dir Ruhm

Der Untertitel **Brutal Deluxe** dient zugleich als Name des von Ihnen zu betreuenden Newcomer-Teams. Als Manager und Spieler ist es Ihr Ziel, die Mannschaft zu Erfolgen in Liga-, Pokal und K.O.-Spielen zu führen. Gute Ergebnisse und das Sammeln silberner Münzen während der Matches bringen Ihnen Geld, das sich in die Spieler investieren lässt. Entweder Sie statten Ihre vorhandenen Team-Mitglieder mit besserer Ausrüstung aus, oder Sie kaufen neue und bessere Sportler auf dem Transfermarkt. Da sich die Originalspieler nur bis zu einem gewissen Level verbessern können, sind einzelne teure Neuverpflichtungen ratsam, wenn Sie ganz nach oben wollen.

Grafisch ist **Speedball 2: Brutal Deluxe** (für damalige Verhältnisse) zwar schlicht, aber recht ansehnlich. Noch wichtiger ist jedoch das launige Treiben in der Arena, das sich pro Partie auf zweimal 90 Sekunden Spielzeit verteilt. Besonders motivierend: Den Gegner mit krachenden Bodychecks auf den Metallboden zu planieren, um ihn beim Abtransport durch die Sanitätsroboter auszulachen! Infos zur Neuauflage des Klassikers finden Sie übrigends in der Vorschau-Rubrik dieser Ausgabe.

Sascha Adermann





Gewonnene Partien werden immer mit einem derben und ausgelassenen **Trinkgelage** begossen.



Auf dem **Transfermarkt** finden Sie hin und wieder sehr teure Spieler mit hervorragenden Fähigkeiten.

WEITERE SPIELE DER BITMAP BROTHERS

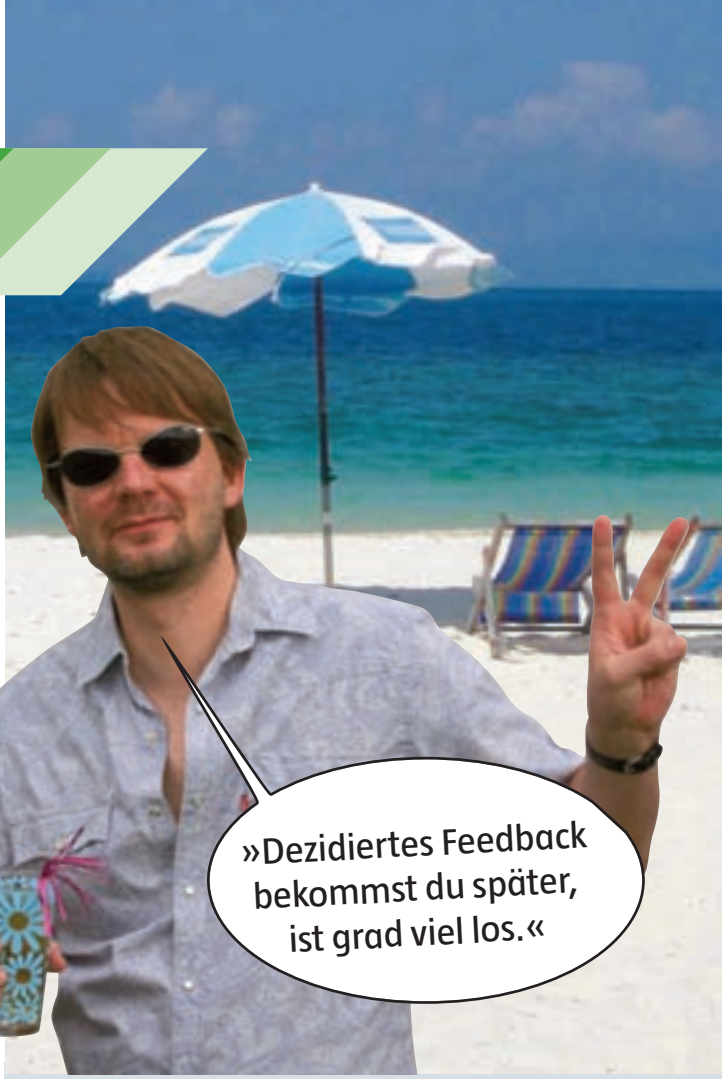
Xenon (1988) ■ Speedball (1988) ■ Xenon 2: Megablast (1989) ■ Cadaver (1990) ■ Gods (1991) ■ Magic Pockets (1992) ■ The Chaos Engine (1993, indiziert) ■ Z (1996)

DIE TOP 10

...der wichtigsten Redakteursfloskeln

Im letzten Heft haben wir die wichtigsten Floskeln der PR-Manager aufgedeckt, mit denen sie uns tolle Spiele, Studiobesuche und Materialien andreh... bieten wollen. Jetzt schlagen die PR-Leute zurück: **Hier die häufigsten Redakteurssprüche samt wirklicher Bedeutung,** die wir wie versprochen abdrucken.

Text: Martin Deppe



Redakteur meint: Gut, dass heute Abgabe ist und ich eine Woche Urlaub mache, damit ich mich nicht rechtfertigen muss.

»Die Hardware-Testmuster habt ihr morgen zurück«



Wir haben bis heute keine Ahnung, welche Testmuster ihr genau meint – aber auf gar keinen Fall die, die wir euch geliehen haben. Wenn überhaupt, bekommen wir ganz andere zurück. Und zwar im selben traurigen Zustand, den unsere Muster bei euch inzwischen auch aufweisen. Macht nix, die sehen wir ja eh nicht wieder. Schon gar nicht morgen. Denn dieses unschuldige temporale Adverbium nutzt ihr ja in derselben semantischen Breite wie wir. Schön, da haben wir doch gleich was gemein.

Uns ist natürlich völlig klar, dass unsere einst neuwertigen Geräte entweder längst unauffindbar in eurem, ähem, »Hardware-Tresor« (wunderbarer Euphemismus für dieses fiese 60er-Jahre-Sideboard) schimmeln – zwischen Staubmäusen, leeren Cola-Dosen, Schmuddelheften und Butterbrotpapier. Oder aber ebenso unauffindbar in der Schublade eines testunbeteiligten, an technischen Neuheiten aber allzeit sehr privat interessierten Kollegen lagern. Letztlich haben wir auch vollstes Verständnis dafür, dass euer pubertierend-bockiger Praktikant nur unter Gewaltandrohung dazu zu bewegen ist, euer gesamtes dreistöckiges Verlagsgebäude durchzugraben, wenn wir nach sechs Monaten Testzeitraum und damit sechs verstrichenen Heftausgaben ohne Produkterwähnung mal behutsam andeuten, dass unser Geschäftsführer angesichts der nicht unerheblichen Wertverluste nun schon den vierten Tobsuchtsanfall in unserem Büro bekommen hat. Aber haben wir euch eigentlich schon von unserer supergeilen Produktneuheit erzählt? Das Testmuster habt ihr morgen auf dem Tisch.

Redakteur sagt: »Wir richten uns bei unserer Themenwahl maßgeblich nach der Usermeinung in den Foreneinträgen unserer Website.«
Die Realität: Ein einzelner Forumsquerulant macht Stimmung gegen einen Titel und bekommt mit seiner Meinung enormes Gewicht im Umfeld der restlichen drei Forumsbeiträge ...
Ergo: Das Spiel ist echt Grütze.



»Wann gehen wir essen?«



Redakteur (bei einer Präsentation, das Spiel wurde soeben gestartet) »Okay, das gefällt mir wirklich gut. Da machen wir was Großes draus! Wann gehen wir essen?«



Redakteur sagt:
»Hat mir recht gut gefallen.«

PR-Manager weiß: Alles ist möglich – von Award bis Gurke des Monats.



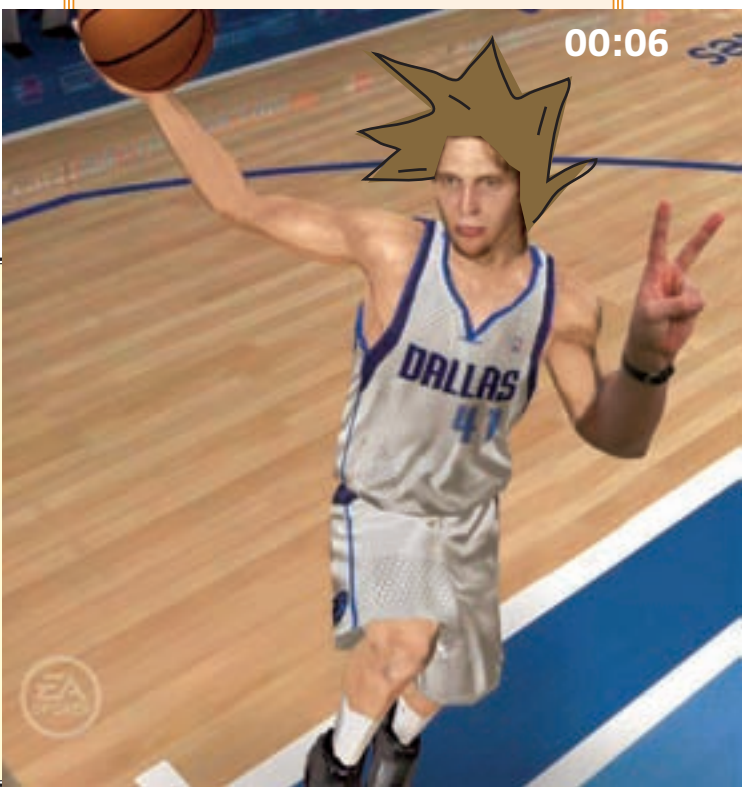
»Wieso kann Will Wright nicht auf meine Geburtstagsparty nach Oer-Erckenschwick kommen, damit ich ihn dort in ungezwungener Atmosphäre interviewen kann?«

»Habt ihr noch ein paar Artworks für mich?«



Redakteur meint: Mein Fisch hat leider die letzten 2.000 Textzeichen gefressen – und ohne Bilder sieht's dann doch zu nackt aus.

Redakteur: »Wieso gibt es neun Monate vor Release von NBA Live 09 keinen Screenshot von Dirk Nowitzki im Spiel gegen die Lakers im Auswärts-Trikot, bei dem er in der sechsten Minute des zweiten Viertels beim Dunk in die Kamera guckt, das Peace-Zeichen macht und dabei auch die aktuelle Frisur trägt?«



»Da machen wir was Nettes zu.«



Redakteur meint:
Da wird nie was draus.

Kurz vor dem Drucktermin:
PR-Manager: Ich wollte noch einmal fix nachhaken: Die Coverstory steht doch? Wie groß sind wir dabei? Wir haben viele Infos und Materialien geliefert!
Redakteur: Ähhhm, na klar: Ihr seid auf der Titelseite, aber es ist da was Wichtiges dazwischen gekommen. Es ist nicht, wie bestätigt, die ganze Seite.
Ergebnis: Mit der Lupe konnte man den Schriftzug unseres Spieles erkennen. Schön war auch das extra gefertigte Rendering, das in Briefmarkengröße unten rechts zu sehen war.



Wir bedanken uns bei folgenden Firmen für die aufschlussreichen Zusendungen: Alternate, EA, Take 2, Ascaron, The Games Company!



Moderne Heldensagen

Vom Prinzessinen-Retten bis zur Reise ins Ich: Eine packende Story ist die eigentliche Trumpfkarte des Mediums Computerspiel. Wir zeigen, wie sich die Storys in drei Jahrzehnten entwickelt haben.

Der Mensch sehnt sich nach Geschichten und Abenteuern. Schon vor tausenden von Jahren saßen wir am Lagerfeuer, um uns von den Erzählungen der Dorfältesten verzaubern zu lassen. Geschichten über Helden, Geschichten über die Vergangenheit und die Zukunft. Märchen, Fabeln, Science-Fiction. Wenn eine Geschichte gut genug ist, kann es ein bisschen so sein, als ob wir sie selber erleben würden. So als wären wir, der Zuhörer, der eigentliche Held des Ganzen. Geschichten helfen uns abzuschalten, weil wir unseren Alltag zumindest in unserer Fantasie kurzzeitig verlassen.

Wichtiger aber noch ist, dass dadurch, dass wir uns dem Erzählten so nahe fühlen, das Ganze zu einer echten, intensiven Erfahrung werden kann. Ein Film, der uns mitnimmt, ein Buch, das uns zum Weinen bringt. Diese Erfahrungen erweitern den emotionalen menschlichen Horizont, wir können vielleicht sogar aus den Geschichten lernen. Neben allen Unterhaltungsqualitäten liegt hier die wahre Faszination für Bücher und Filme.

Wir sind Helden

Das Aufkommen des Mediums Computerspiel hat diese alten Wahrheiten verschoben. Denn plötzlich ist das Erleben von Geschichten nicht mehr auf Passivität beschränkt. Plötzlich müssen wir uns nicht mehr nur vorstellen, wir seien der Held, wir sind es wirklich. Die Figur auf dem Bildschirm gehorcht unseren Befehlen. Wir bestimmen, wie es weitergeht – und das von Anfang bis Ende. Zugegeben, die Interaktivität ist nicht das einzige Besondere am Medi-

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



Westwoods Adaption vom Cyberpunkfilm **Blade Runner** war eines der ersten Spiele mit unterschiedlichen Enden, später folgte unter anderem Deus Ex.



CD-Rom-Spiele wie **7th Guest** waren zum Glück ein Phänomen, das genau so schnell wieder verschwand, wie es aufgetaucht war.

um Computerspiel, und nicht jedes Spiel will und braucht eine Geschichte zu erzählen.

Aber neben allen Mechaniken und technischen Elementen ist es wohl die Eigenschaft mit dem größten emotionalen Potenzial, weil das Geschichtenerzählen so sehr auf die menschlichen Grundbedürfnisse und auf die Faszination mit dem Unbekannten eingeht. Wollen Sie als Krieger durch ein Fantasy-Universum reiten? Kein Problem. Ein kilometerlanges Raumschiff kommandieren? Sicher. Als Fußballidol die Champions League gewinnen? Warum eigentlich nicht?

Die Anfänge

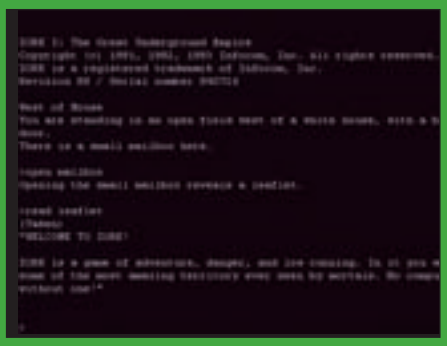
Auch wenn das Geschichtenerzählen durch die immer realistischere Grafik und Physik besonders in den letzten Jahren in den Vordergrund gerückt wurde, ist das so genannten Storytelling keine neue Idee. Sondern, ganz im Gegenteil, eine der ersten, die überhaupt da waren. Das Genre, mit dem Anfang der 80er Jahre alles losgeht, hieß damals »interactive Fiction«, ist uns aber besser als Text-Adventure in Erinnerung geblieben. Orte und Personen werden hauptsächlich durch Bildschirmtexte beschrieben, die vom Spieler gelesen werden – genau wie in einem Buch. Die Eingabeaufforderung, mit dem wir unsere Figur steuern und die Umwelt beeinflussen können, stellt uns dabei eine symbolische Frage: Was machst du jetzt? Wir werden in die Verantwortung gezogen, unsere Handlungen werden Konsequenzen haben, denn wir bestimmen höchstpersönlich. Die künstliche Distanz zwischen Bildschirm und Mensch wird so durchbrochen.

Auch wenn sich Text-Adventures für einen Spieler im Jahr 2007 wie das Gegenteil von Unterhaltung und Spannung anhören, muss man sie im richtigen Kontext betrachten. Ein Buch muss wegen seiner fehlenden Bilder nicht weniger spannend sein als ein Film. Außerdem fällt rückblickend auf, wie hervorragend ein großer Teil der damaligen Texte der Titel aus den Softwareschmieden Infocom und Magnetic Scrolls sind. Sprachlich anspruchsvoll und intelligent und trotzdem witzig geschrieben, bewies dieses Genre sehr früh, welches Potenzial in dem interaktiven Erzählmodell steckt.

Was macht eine gute Story aus?

Oder besser gefragt, wieso interessiert uns eine Geschichte überhaupt? Emotionen sind im Zusammenhang mit Spielen im Moment ein riesiges Schlagwort. Es geht um mehr als nur Zeitvertreib und Spaß. Moderne Titel sollen eine größere Palette an menschlichen Gefühlen bedienen: Spannung, Angst und Hoffnung. Doch um dort hinzukommen, muss sich der Spieler auch entsprechend angesprochen füh-

WIE ALLES BEGANN



»There is a small mailbox here.« Der Kult-Eröffnungssatz aus dem Text-Adventure **Zork**, das den Anfang der Infocom-Dynastie bildete.



Ultima 6: Hinter dieser Grafik steckt ein anspruchsvolle Weltsimulation und eine anspruchsvolle Geschichte. Und ein Apple 2.



The Guild of Thieves, hier mit ansprechender C64-Grafik, erzählt die Geschichte eines Diebes und seiner Aufnahmeprüfung in die Diebesgilde.



Fable wollte das Storytelling revolutionieren. Doch das fertige Spiel wurde seinen eigenen hochgesteckten Zielen nicht gerecht.

len. Natürlich hat fast jedes Spiel eine Geschichte. Doch oft dient diese nur als übergeordnete Erklärung, warum wir jetzt diesen Gegner in jenem Level abschießen müssen. Die Geschichte ist etwas Externes, nur ein Leitfaden, ein loses Ziel für die Handlungen, die wir durchführen müssen. Vom Erleben einer Geschichte kann hier nur begrenzt die Rede sein. Hier soll es aber um Spiele gehen, die nach außen zwar vielleicht gar nicht so viel anders aussehen, aber trotzdem mehr als die Summe ihrer oft zitierten Einzelteile sind.

Eine glaubhafte Welt

Zuerst mal braucht eine Geschichte einen äußerlichen Unterbau, ein Setting. Eine glaubhafte, in sich geschlossene Welt. Wobei hier Details und Durchgängigkeit oft viel wichtiger sind als Polygonzahl und Physik. Eines der ersten Spiele, das sich gleichzeitig als begrenzte Simulation einer Welt versteht, ist Ultima 4: **Quest of the Avatar**. Nach den ersten drei Teilen, die nach Rollenspiel-Schema F funktionierten, ist Teil vier ein klarer Bruch. Entwickler Richard Garriott will ganz bewusst mehr als nur Monstertöten und Erfahrungspunkte sammeln. Zum einen sollen möglichst viele Gegenstände benutzbar sein. Wenn ich Mehl und Wasser und einen Ofen miteinander benutze, soll Brot entstehen. Ob es was zur Geschichte beiträgt oder nicht.

Zum zweiten schlägt auch die Handlung dieser wegweisenden Serie anspruchsvollere Pfade ein. Im Mittelpunkt steht jetzt ein Moralkodex, um den sich auch die Geschichte aller nachfolgenden Teile dreht. **Ultima 6: The False Prophet** zum Beispiel konfrontiert den Spieler mit einer Invasion von Gargoyles, die wir zu Beginn des Spieles töten müssen, um Britannia zu befreien. Im weiteren Verlauf stellen sich die äußerlich monströsen Wesen jedoch als friedlich und missverstanden heraus. Das Thema ist dabei eindeutig die Angst vor dem Unbekannten und heute aktueller den je. Das geniale bei **Ultima 6** ist, dass wir die Entwicklung selber durchmachen, erst die Monster töten und dann mit ihnen Frieden schließen.

Freiheit oder Story?

Ein Trugschluss ist die Vermutung, dass totale Freiheit automatisch das intensivste Spielerlebnis aufbauen würde. Aber eine komplett non-lineare Welt ist immer mehr wie ein Sandkasten: Es kommt darauf an, was der Spieler daraus macht, er muss agieren. Ein lineares Spiel, um bei Vergleichen zu bleiben, ist mehr wie eine Achterbahnfahrt. Wir müssen reagieren. **Half-Life 2**, sicher eines der besten Beispiele für eine emotionale Action-Achterbahnfahrt, ist fast komplett linear. Richtige Entscheidungsmöglichkeiten gibt es kaum. Aber es fesselt – und das gerade wegen der Ausweglosigkeit und Begrenztheit der Möglichkeiten. Alles, was



Technisch nicht immer glücklich, atmosphärisch sehr stimmig: **Call of Cthulhu**.



Einer der wenigen Titel, über die es ein analytisches Fachbuch gibt: **Silent Hill 2**.



Das neue Rollenspiel von Bioware: Auch **Mass Effect** erzählt eine epische Story.



Fahrenheit bietet viel Spannung – auch für Menschen, die sonst nicht spielen.

wir am Anfang wissen, ist, dass wir gerade erst mit dem Zug in City 17 angekommen sind und scheinbar von den Combine-Soldaten gesucht werden, die uns nämlich sofort festnehmen wollen. Und, dass wir deswegen so schnell wie möglich Kontakt mit Doktor Kleiner aufnehmen müssen. Es gibt kein externes Tutorial, und durch das konsequente, fast klaustrophobische Beibehalten der Ego-Perspektive sind wir immer ganz nah bei Gordon Freeman, der auf der Flucht ist.

Einen Schritt weiter geht **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**. Entwickler Headfirst verzichtet ganz auf jegliche Form von Interface und Bildschirmanzeigen. Den Schaden, den wir nehmen, erkennen wir nur an einem Avatar im Menu, der immer verletzter aussieht. Der mentale Wahnsinn, der sich langsam an unsere Figur anschleicht, wird genau wie etwa Höhenangst durch Unschärfeneffekte und eine beeinträchtigte Steuerung vermittelt. Externe und unrealistische Anzeigen gibt es nicht. Auch wenn **Call of Cthulhu** aus technischer Sicht mit ganz anderen Problemen kämpft – atmosphärisch spielt es ganz oben mit.

Figuren sind alles

Aber eine gute Geschichte erzählen ist mehr als bloß gute Atmosphäre. Die ist eher die Grundlage dafür, dass wir uns überhaupt drauf einlassen. Wie bei einem guten Film ist das Wichtigste auch hier immer die Hauptfigur, denn Erleben und Mitfühlen von Emotionen basiert auf der Mechanik der Identifikation. Nur wenn wir unseren Helden wirklich mögen und verstehen, seinen Schmerz kennen, fühlen wir mit ihm. Nur wenn wir wissen, dass er unschuldig ist, finden wir es auch schlimm, wenn er trotzdem verurteilt wird.

Doch jetzt kommt die Interaktivität dazu. Denn wir sind ja nicht mehr nur ein unschuldiger Passant, der dem Treiben hilflos zuschauen muss, jetzt sind wir mit schuld. Zum Beispiel bei Biowares **Star Wars**-Rollenspiel **Knights of the Old Republic**. Im Mittelpunkt steht die eigene Entscheidung, ob wir uns auf die Helle oder die Dunkle Seite der Jedi-Macht schlagen. Das hat Auswirkungen auf unsere Dialoge, das Verhältnis zu unseren Party-Mitgliedern und auf den Verlauf von Quests. Auch wenn die große Rahmenhandlung dieselbe bleibt, unabhängig von unseren Entscheidungen,



lastet die moralische Verantwortung auf uns und zieht uns so in die Figuren hinein. Sind wir zu böse, wenden sich Charaktere von uns ab, die vorher noch Freunde waren. Wir tragen die Konsequenzen.

Einen besonders genauen Blick in das Innenleben unserer Spielfigur erhalten wir bei Remedys »Action-Noir-Shooter« **Max Payne**. Hier wird uns zwischen den Kapiteln in eindringlichen, comic-artigen Zwischensequenzen die Außen- und Innenwelt unseres Helden gezeigt. Seine Gedanken und Gefühle werden in oft übermäßig pathetischen, aber dennoch passenden Voice-Overn präsentiert. Hört sich einfach an, aber die Qualität der Texte und das tolle Voice Acting aus der Ich-Perspektive verändern die Wahrnehmung. Plötzlich sind es nicht mehr nur Level und Gegner, sondern Figuren mit Geschichten, die uns über den Weg laufen oder die wir eben im **Max Payne**-Style in Zeitlupe ins Jenseits befördern.

Unruhige Träume

Ein bisheriger Höhepunkt von interaktivem Storytelling ist ohne Zweifel das im Jahr 2001 erschienene **Silent Hill 2** von Konami. Die Geschichte kurz umrissen: James Sunderland kriegt einen Brief von seiner vor drei Jahren an einer schweren Krankheit verstorbenen Frau Mary. Sie bittet ihn, sie an ihrem speziellen Ort zu treffen: Silent Hill. James zweifelt zwar an der Echtheit des Briefes, fährt aber trotzdem. Vor Ort trifft er auf jede Menge Monster und andere Menschen, die, genau wie er, alle eine tiefe Wunde in ihrer Vergangenheit zu haben scheinen.



Ein Höhepunkt der Benutzung digitalisierter Filmszenen war **Wing Commander 3**. Stichwort: Mark Hamill.

Achtung: Falls Sie dieses Meisterwerk noch spielen wollen, sollten Sie den folgenden Absatz überspringen!

Am Ende verstehen wir, dass Mary nicht an ihrer Krankheit gestorben ist, sondern wir sie umgebracht haben, weil wir (in der Rolle des James) ihr Leid nicht mehr ertragen konnten. Der Weg im Spiel dorthin, vorbei an den ganzen Monstern und Rätseln war nur eine Metapher für den psychologischen Weg zu dieser Erkenntnis und zur Rückkehr der Erinnerung.

Digitale Katharsis

Silent Hill 2 macht aus dramaturgischer Sicht alles richtig. Denn ein Grundsatz von dem, was wir vermutlich als anspruchsvolle Geschichten bezeichnen würden, ist, dass es immer zwei Reisen gibt. Erstens die äußere, das Bekämpfen der Gegner, Lösen der Rätsel. Zweitens die innere Reise: das Reifen, Lernen und Bezwingen der inneren Ängste und Dämonen. Und erst wenn die innere Reise erfolgreich ist, können wir am Ende den Bösewicht besiegen und auch die äußere zu Ende bringen.

Was **Silent Hill 2** hier anstrebt, nennt man Katharsis. Ein Mechanismus aus der griechischen Tragödie, bei dem der Zuschauer durch das Miterfahren von Leid und Schmerz selber eine Art seelische Reinigung durchlebt. Die starken Emotionen lassen alle menschlichen Gefühle und Empfindungen erschüttern. Es ist das Gefühl, was man nach sehr intensiven Filmen, Büchern oder eben Spielen in sich spürt. Eine extreme Erfahrung erweitert unseren menschlichen Horizont. Einfacher gesagt: Ein Spiel mit toller Atmosphäre und einer intelligenten Story kann mehr sein als Aufgaben erfüllen und Gegnerbewegungen zu antizipieren. Spiele können mehr als nur Spaß machen, sie können uns berühren.

Die Zukunft

Bisher sind solche Geschichten wie in **Silent Hill 2** eher die Ausnahme. Deshalb ist es schon fast eine Sensation, wenn dann mal eine echte interaktive Story daher kommt, die auch noch toll umgesetzt ist. Woran liegt das? Vermutlich daran, dass viele Ent-



Aufwändig, pathetisch und atmosphärisch. **Max Payne** baut mit Comic-Tafeln und erstklassigem Sprecher wie ein Film Noir echte Antihelden-Stimmung auf.



Planescape Torment ist fast mehr Buch als Spiel. Die Geschichte des Namenlosen gehört für viele Rollenpielfans zu einem Höhepunkt des Genres.

wickler trotz aller Kontakte und Überschneidungen mit Hollywood in erster Hinsicht Designer und Programmierer sind und die Story deshalb im Moment oft erst sekundär kommt. Eine Geschichte ist bei einem Spiel immer noch eher ein Zusatz, fast notwendiges Übel. Die oft so vorhersehbaren Kopien von Hollywoods Action-Elementen und die ausgelutschten Fantasy-Formeln sind häufig verbraucht.

Vielleicht liegt es daran, dass Computerspieler generell ungeduldig sind und das Spiel in ihrer Geschwindigkeit spielen wollen. Nur die wenigsten lesen jede Quest-Beschreibung bei **World of WarCraft**. Und wir sind ja aus dem Kino und Fernsehen oft bessere Storys gewohnt. Auch der kleinste Hobby-Cineast erkennt eine vorhersehbare Geschichte und stereotypische Charaktere. Gerade in Deutschland gibt es das zusätzliche Problem der oft unterdurchschnittlichen Synchronsprecher. Während der König im englischen Original von **Oblivion** von Patrick Steward alias Captain Picard gesprochen wird, plappert in der deutschen Version jemand, der ihm von der schauspielerischen Qualität nicht im Entferntesten den Kelch+1 reichen kann.

Vielleicht liegt es auch an der dunklen Zeit der ersten CD-Rom Spiele Marke **7th Guest** und **11th Hour**. Eine Zeit, in der abgefilmte und dann digitalisierte Schauspieler uns überzeugen wollten, dass so die Spiele der Zukunft aussehen – etwa Mark Hamill (Luke Skywalker) in **Wing Commander 3**. Unter Umständen sitzt der Schock der damals erzwungenen Verbindung der beiden Medien immer noch zu tief, dass sich die Entwickler nicht von den komischen Filmemachern reinreden lassen wollen.

Verkannte Genies?

Aber wie auch immer die Gründe sein mögen – sicher ist, dass das Medium hier noch nicht voll ausgeschöpft wird. Sicher ist aber auch, dass es ohnehin nicht einfach ist, ein gutes Spiel zu produzieren, von der Integration und Umsetzung einer guten Geschichte mal ganz abgesehen. Denn natürlich ist so ein Ziel sehr ambitioniert. Zum einen gibt es ganz viele tolle Spiele, bei denen uns die Geschichte überhaupt nicht interessiert, die aber trotzdem tierisch Spaß machen. Zum anderen sind die heutigen Klassiker, die in dem Bereich Neuland betreten haben, nicht immer unbedingt kommerziell erfolgreich gewesen. Auch die Spiele-Presse hat sich dabei oft auf die offensichtlichen technischen Schwächen gestürzt, anstatt die größere Idee dahinter zu sehen. Oft zu Recht übrigens, denn was nützt eine Story, wenn das Spiel immer wieder mal abstürzt.

Aber wenn wir nur das Medium betrachten, hat sich hier zu wenig getan in den letzten Jahren. Es gibt nur ein paar vereinzelte Titel, die immer wieder genannt werden. Zum Beispiel die geniale Filmadaption **Blade Runner**, die es schafft, fast dieselbe emotionale Tiefe zu erreichen, wie der Film. Oder **Shadow of the Colossus**, die hoch ästhetische Schlacht gegen die riesigen Kolosse. Und natürlich **Planescape Torment**, das Rollenspiel, in dem wir unsere eigene Identität suchen und dessen geschriebene Bildschirmtexte fast einen ganzen Roman füllen können. Während sich die Grafik der Computerspiele seit der Zeit der Text-Adventures in riesigen Schritten immer weiter Richtung Realismus bewegt hat, ist die Zahl der echten, fesselnden interaktiven Abenteuer verschwindend gering.

Die Geschichte geht weiter

Neben den sozialen Elementen des Online-Gamings liegt in diesem Bereich wohl das größte Potenzial, damit Computerspiele das Medium des neuen Jahrtausends werden. Und am Horizont zeichnen sich auch schon einige Titel ab, die in dem Bereich Storytelling bald Neuland beschreiten wollen. Das Mystery-Action-Adven-

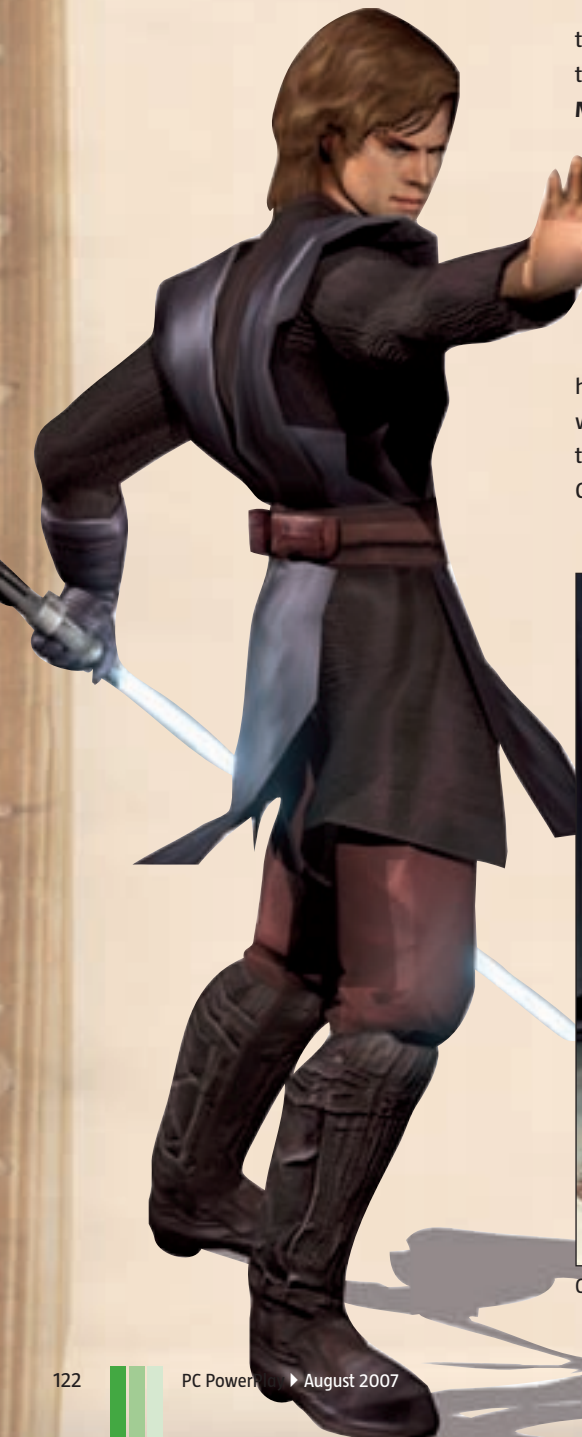




Auf der Flucht durch City 17. Die Verfolgungsjagd auf dem Wasser ist Actionfilmreif und einer der Höhepunkte von **Half-Life 2**.



Mal sehen, was da auf uns zukommt. **Alan Wake** (von den May-Payne-Entwicklern) will sich ganz bewusst über eine spannende Geschichte platzieren.



ture **Alan Wake** hat seine Wurzeln und Inspiration in den Geschichten von Stephen King. **Mass Effect** von Bioware wird ein neues dynamisches Dialogsystem haben. Statt Gespräche einfach nur zu überspringen, kann der Spieler ein Gegenüber unterbrechen und ihm ins Wort fallen. Kein Grund mehr, irgendwas wegzudrücken.

Ein deutlichster Erfolg, der uns sagt, wo es hingehen könnte, ist das Spiel **Fahrenheit**. Das war zwar kein Verkaufsschlager, doch die Reaktionen darauf zeigten, dass der Ansatz des Computerspiels als interaktive Geschichte außerhalb der Branche für hohe Wellen sorgt. Große deutsche Tagezeitungen berichteten extrem positiv über das spannende Adventure, das moderne Serienestethik à la **24** mit schnellen Adventure-Inhalten kombinierte. Dabei traf es in der Mitte einen wunden Punkt. Es verknüpft die menschliche Ursehnsucht nach Geschichten mit einer spannenden spielerischen Interaktivität. Hier erweitert das Medium Computerspiele seinen eigenen Horizont und wir, die Spieler, können die Jahrtausende-alten Geschichten von Betrug, Verrat, Liebe und Tod so nah und intensiv erleben wie niemals zuvor.

Thomas Sieben



Guter Jedi, böser Jedi. Bei **Knights of the Old Republic** entscheiden Sie sich selber für eine Seite der Macht.

LESERBRIEFE

SHADOWRUN VERSAUBEUTELT?

Liebstes PcPowerplay – Team,
(...)

Eigentlich schreibe ich Euch, weil ich gerade die Juli – Ausgabe geholt habe und echt schockiert über das angekündigte „Shadowrun" bin. Als eigentlich nicht sehr ambitionierter Pen&Paper – Spieler habe ich doch immer einen besonderen Reiz an Shadowrun empfunden und in meiner Jugend selbst den niveaulosesten Roman aus dieser Reihe geradezu verschlungen. Das Zocken an sich fiel leider aus – mangels geeigneter Spielleiter und wegen völlig unüberschaubarer, riesiger Regelwerke mit Hunderten von Seiten. Da war D.S.A. schon wesentlich simpler und ein Spielleiter schnell gefunden. Um so größer war meine Freude über die Ankündigung eines neuen „Shadowrun" für PC. Schließlich bietet dieses Genre einen unerschöpflichen Stoff für ein, so hoffe ich jedenfalls, monumentales Game.

Doch jetzt muss ich lesen, dass das Ganze wohl ein elender Flop wird und die an sich millionenträchtige Lizenz nicht nur in den Schmutz zieht, sondern sie auch noch zur Unkenntlichkeit verstümmelt. Zum Glück bringt meine Grafik nur 64MB Speicher mit und ich bin zu faul zum Aufrüsten – sonst würde ich mir das Ding am Ende noch kaufen!

Wo ist das umfangreiche Magiesystem mit Schamanen und Astralraum hin, all die lustigen und lieben Tricksereien mit einem krankhaft mutierten Internet, simulierten Sinneseindrücken und gedanklicher Fahrzeugkontrolle? Und wo sind überhaupt die Orks hingekommen? Auch die Möglichkeit, zusätzliche Fähigkeiten wie den Umgang mit Fahrzeugen und komplizierten elektronischen Equipments durch den Einsatz von sogenannten Talentsofts zu erwerben, wird im Spiel nicht aufgegriffen, wenn ich euren Artikel richtig zu deuten verstehe. Warum kann man nicht wie in der Vorlage den Spieler mit allerlei Maschinchen vom Cyberarm bis hin zu Bio - Symbionten ausstaffieren? Weil dadurch aus dem Shooter ein Rollenspiel wird? Arrgh!

Man hätte das RPG gar nicht erst zum Shooter machen dürfen!
Die richtigen Ansätze sind an sich vorhanden, doch leider völlig unzureichend.
Bleibt nur zu hoffen, dass die vage mündliche Ankündigung „wir denken über ein Rollenspiel nach" nicht doch besser auf Seite 112 bei den Publisher – Floskeln gelandet wäre.

Der Eindruck vom Millionengrab drängt sich mir auf, wenn ich an all die entäuschten Erwartungen denke. Dennoch bin ich der Meinung, dass eure Wertung zu diesem Titel ausgeglichen ist. Immerhin scheint das Spiel eine zuverlässige Mechanik und ein hohes Maß an Spannung zu bieten, was sicher viele Spieler in Kauflaune versetzen wird.
Die ursprüngliche Zielgruppe dürfte sich aber bestimmt abwenden, wenn nicht schleunigst ein umfangreiches AddOn die fehlenden Elemente wie z. B. die „Ungeklärte Genetische Expression" abdeckt, die im Shadowrun – Szenario jeden Menschen in einen Zusammenspiel äußerlicher und vererbter Faktoren befallen kann und dessen Auswirkung von der Mutation zu Orks oder Zwergen bis hin zur Entstehung von Ghouls, Pseudo - Vampiren und ähnlichen Horrorkreaturen reicht.
Auch wenn das Spiel für manch spannende Stunde herzuhalten vermag, wird sich noch zeigen, ob der Hersteller nicht doch besser tiefer in die Tasche gegriffen und Nägel mit Köpfen gemacht hätte.

Letztendlich lässt sich feststellen, dass mit „Shadowrun" in der aktuellen Version die falsche Klientel bedient wird, denn die jahrelangen Hoffnungen der P&P - Spieler auf eine gelungene Darstellung des Themas werden erneut enttäuscht, während man ein weiteres Pop – Produkt auf den mit Shootern völlig übersättigten Markt wirft.

Dem ist nichts hinzuzufügen, und auch kann ich nur sagen: BLEIBT SO!

Mit freundlichen Grüßen
Tobias Fertl

Martin Deppe *Nicht ärgern – dass das PC-Spiel Shadowrun außer dem Namen und einigen Ansätzen mit dem Originalspiel nichts zu tun hat, war abzusehen. Wir gehen auch davon aus, dass die vage Ankündigung eines »richtigen« Rollenspiels eine Floskel ist, um die erhitzten Gemüter zu beruhigen. Denn mit der heftigen Reaktion vieler Shadowrun-Fans haben Entwickler und Publisher wohl nicht gerechnet.*



FEHLERTEUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

ROTE SAU

ANDREAS HECKER Beim Lesen der neusten Ausgabe sind mir gleich zwei Fehler ins Auge gesprungen. Der erste Fehler findet sich in der Vorschau zu Sim City 5 im Fazit. Warum sind eine schicke Grafik und ein Aufbau-erfahrenes Entwicklerstudio Kritikpunkte?

Jetzt zum zweiten Fehler (oder war es Absicht?), der sich im Teamseiten-Userprofil vom sehr geehrten Herrn Deppe findet. Auf die Frage »Auf welches Geheimnis dieser Welt bist du neugierig?« antwortet er »Wie kriege ich das quiekende Säule auf den Grill?« Was soll das bitte heißen, und seit wann quieken Säulen? Ich kann es mir nur so erklären, dass er vielleicht Schwein anstatt Säule gemeint hat, oder? Klären Sie uns bitte auf, Herr Deppe!

MARTIN DEPPE *Eieiei, da hat der Herr Bergmann wohl grün und rot verwechselt. Das erklärt auch seinen Highscore in Flensburg ...*

Das quiekende Säule sollte eigentlich auf meinen Säulengrill. War aber zu groß, das Ferkel. Und zu wild, Schwein gehabt!





COVER & DANKE & UIHUIHUIH

»RALF X« Also zu Beginn direkt einmal ein großes Dankeschön für die Veröffentlichung meines Leserbriefes in der Juni-Ausgabe! Hat mich sehr gefreut, als ich das gesehen habe, und dass mein Lieblingsredakteur Herr Deppe darauf geantwortet hat.

Kommen wir zur aktuellen Ausgabe, da gibt es Positives sowie Negatives zu berichten. Zuerst das Positive – das geänderte Cover gefällt mir auch besser, besonders freue ich mich riesig auf Die Siedler 6, will endlich wieder den »Wuselfaktor« genießen können. So das war es mit den guten Sachen, kommen wir mal zu den negativen Seiten und damit zu Kollege Adermann und Bergmann. Also erster tituliert bei der Vorschau von Need for Speed Pro Street die Automarken Honda usw. als »Reisschüsseln« und direkt danach sind »einige deutsche Autobauer vertreten«, hmm das könnte man glatt als ein wenig rassistisch auslegen, aber das wollen wir dem Kollegen ja nicht unterstellen ;-)

Dann kommen wir mal zu Herr Bergmann und seiner »Bewertungspolitik«, die erste Bewertung fällt ja noch gut aus, dann fängt es an: Keine 80er Wertung für Overlord (aber wer World of WarCraft spielt, der kann nicht mehr objektiv richten, lol), danach zerreißt er Shadowrun, was man ja noch vertreten könnte, aber wenn ich dann sehe, dass er bei Shrek der Dritte eine 72!!!!! Vergibt, obwohl im Kommentarfeld, bis auf Knuddelgrafik + Finishing Moves, nix positives steht und er sogar rät, lieber ins Kino zu gehen, dann geht der Glaube langsam an euch verloren! Soll nicht böse gemeint sein, aber da erwarte ich schon eine etwas professionellere Einschätzung, wie von euch gewohnt.

P.S.: Was ist denn aus der Ute geworden aus der Mai-Ausgabe? Ach ja, und BUH, dass die Sara geht, wie konntet ihr sie nur ziehen lassen?!? :-)



LIEBLINGSREDAKTEUR HERR DEPPE *Bei den »Reisschüsseln« und »deutschen Autobauern« hat Sascha versehentlich die Wörter durcheinander geworfen. Das sollte »Deutsche Bauern reisen mit Autoschlüsseln« heißen. Sorry, lag wohl am Kopfsteinpflaster beim Laptop-Tippen.*

Ute Pfeuffer werkelt fleißig bei unserem Schwestermagazin Games Aktuell, weil sie mit Kollegin Tanja Gemeinhardt getauscht hat, die ab sofort neben Christiane Leifke bei uns layoutet. Tja, und die Sara ist in einem unbeaufsichtigten Augenblick gen Hamburg geflohen, um für die »Bravo Screenfun« knuddelige Kinder-Artworks hin- und herzuschubsen. Grüße an die Alster, Sara!

DAVID BERGMANN *Ich richte mich zwar morgens im Bett auf (höchst widerwillig übrigens), in Meinungskästen aber niemals objektiv über Spiele. Um es auf den Punkt zu bringen: Ich werte subjektiv, nicht objektiv – und politisch schon gleich gar nicht.*

Aber jetzt zum Kernpunkt Ihrer Aufregung, einer satten 72 für Shrek der Dritte. Skandalös, könnte man meinen; stimmt aber gar nicht. Es gibt durchaus Spieler, denen ich Shrek der Dritte ans Herz legen möchte. Den Kleinen zum Beispiel. Und weil Shrek der Dritte für die ein ganz tolles Spiel ist, verreiße ich das gute Stück auch nicht. Ganz im Gegensatz zu Shadowrun, das lege ich bestenfalls in den Mülleimer. Wir schreiben nicht nur für Hardcore-Zocker (lol), sondern auch für Gelegenheitsspieler, das dürfen Sie bei unseren – subjektiven – Bewertungen nicht vergessen.

SPIEL-FILME DREHEN

ALEX (VIA CYNAMITE.DE) Ich wollte nur fragen, mit welchem Programm ihr die Spiele vom Bildschirm »abfilmt«. Ich habe es bisher mit der Testversion von Hypercam und mit CamStudio versucht, allerdings verschwinden dabei einige Bildschirm-Inhalte von Zeit zu Zeit, trotz meiner 2GHz-CPU.

MARTIN DEPPE *Wir verwenden das Tool »Fraps«, allerdings sollte es vor allem für schnelle Actionspiele schon ein 3,0-GHz-PC sein. Und eine dicke Festplatte – eine Minute Film braucht rund ein GB Speicherplatz, je nach Auflösung. Fraps 2.8.2 haben wir Ihnen auf unsere DVD gepackt, weitere Infos und aktualisierte Versionen finden Sie auf www.fraps.com.*

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

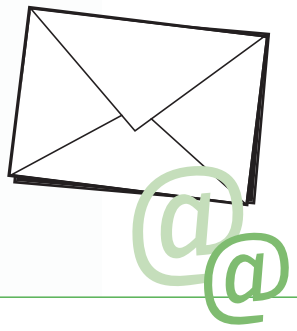
DVD-REDAKTION

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

Aufgrund diverser Leseranfragen haben wir beim Budget-System ordentlich auf den Preis gedrückt und empfehlen nun einen echten Einsteigerrechner für gut 500 Euro. In den beiden anderen PCs steckt jetzt die jeweils schnellstmögliche Grafikkarte – zum gleichen Gesamtpreis wie bisher.

BUDGET-PC	CA. 540 EURO	MITTELKLASSE-PC	CA. 975 EURO	SPITZENKLASSE-PC	CA. 1.710 EURO
Mainboard		**Mainboard**		**Mainboard**	
AMD-AM2-Board mit Nvidia nF-500/550-Chipsatz	ca. 65 Euro	S775-Board mit P35-Chipsatz	ca. 120 Euro	S775-Board mit P35-Chipsatz	ca. 160 Euro
Prozessor		**Prozessor**		**Prozessor**	
AMD Athlon X2 3800+ (Boxed)	ca. 70 Euro	Intel Core 2 Duo E6420 + Kühler	ca. 190 Euro	Intel Core 2 Quad Q6600 + Kühler	ca. 380 Euro
Netzteil		**Netzteil**		**Netzteil**	
Markennetzteil mit ca. 350 Watt	ca. 40 Euro	Markennetzteil mit ca. 450 Watt	ca. 65 Euro	Markennetzteil mit mindestens 600 Watt	ca. 105 Euro
Grafikkarte		**Grafikkarte**		**Grafikkarte**	
Ati Radeon HD 2600XT (GDDR3)	ca. 110 Euro	Nvidia Geforce 8800 GTS	ca. 270 Euro	Nvidia Geforce 8800 GTX	ca. 470 Euro
Laufwerke		**Laufwerke**		**Laufwerke**	
DVD-Brenner	ca. 35 Euro	DVD-Brenner	ca. 40 Euro	(SATA-)DVD-Brenner + DVD-Laufwerk	ca. 60 Euro
Festplatte		**Festplatte**		**Festplatte**	
SATA-Festplatte 160 GB	ca. 50 Euro	SATA-Festplatte 250 GB	ca. 60 Euro	SATA-Festplatte 500 GB	ca. 100 Euro
Speicher		**Speicher**		**Speicher**	
1 GB DDR2/667	ca. 45 Euro	2 GB DDR2/800	ca. 90 Euro	2 GB DDR2/800	ca. 100 Euro
Soundkarte		**Soundkarte**		**Soundkarte**	
keine (Onboard-Chip)	0 Euro	keine (Onboard-Chip)	0 Euro	Creative X-Fi Xtreme Music	ca. 70 Euro
Gehäuse		**Gehäuse**		**Gehäuse**	
Midi-Tower	ca. 45 Euro	Midi-Tower	ca. 60 Euro	Alu-Bigtower	ca. 140 Euro
Betriebssystem		**Betriebssystem**		**Betriebssystem**	
Windows XP Home	ca. 80 Euro	Windows XP Home	ca. 80 Euro	Windows XP Professional	ca. 125 Euro
Gesamtpreis	ca. 540 Euro	**Gesamtpreis**	ca. 975 Euro	**Gesamtpreis**	ca. 1.710 Euro

DER HARDWARE-WERTUNGSKASTEN



Das Testobjekt: Der Name des Modells.

Allgemeine Angaben: Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist es und wo finde ich es im Internet.

Einzelwertungen: So gut schlägt sich das Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Preis/Leistung: Wie gut sind Qualität und Leistung in Relation zum Kaufpreis? Eine Angabe für alle, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Bestenliste: So reiht sich das Gerät in die Liste der getesteten Modelle einer Kategorie ein.

Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, unabhängig vom Kaufpreis.

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

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.



DAS KLEINE GHZ-EINMALEINS

ANNETT QUARG Ich habe zur Zeit in meinem PC einen AMD Sempron 2800+. Dieser wird unter der Systeminformation mit einer Taktgeschwindigkeit 2,0 GHz angegeben. Andere Prozessoren wie etwa der Intel Core 2 Duo Xtreme haben viel mehr GHz, in diesem speziellen Fall 2 x 2,93 GHz. Sind diese GHz die »gleichen«, wovon mein Prozessor nur 2,0 hat? Kann man die GHz-Anzahl bei den Prozessoren einfach so zusammen rechnen, also 2 x 2,93 gleich 5,86 GHz? Und wenn das so sein sollte, ist dieser Prozessor tatsächlich drei Mal so schnell wie mein jetziger? Oder wird das von der Leistung her anders berechnet?

PC POWERPLAY Die Interpretation der GHz-Zahlen gehört zu den häufigsten Missverständnissen überhaupt rund um einen PC. Jeder Versuch, damit einfach zu »rechnen«, ist jedenfalls zum Scheitern verurteilt. Zwar ist es durchaus richtig, dass die Taktrate der einflussreichste Faktor für die Geschwindigkeit eines Prozessors ist; sie ist aber beileibe nicht der einzige. Genau so wichtig ist neben anderen technischen Daten (z.B. der Cache-Größe) die »Effizienz« einer CPU. Locker formuliert bedeutet das, wie gut sie jedes nominelle MHz tatsächlich in reine Performance umwandeln kann.

Ein wenig lässt sich das mit der PS-Zahl eines Autos vergleichen. Die ist zwar ein deutlicher Hinweis darauf, wie schnell es in etwa fährt. Exakt lässt sich das durch die nackte Zahl aber nicht bestimmen. Zudem können mehrere Modelle mit der gleichen PS-Leistung auf deutlich verschiedene Höchstgeschwindigkeiten kommen.

Und so ist das eben auch bei Prozessoren. Ihr Sempron 2800+ ist für seine 2,0 GHz Taktrate relativ langsam. Bei einem modernen Intel Core 2 Duo etwa ist schon jeder einzelne Kern mit seinen nominell vergleichbaren 2 GHz deutlich schneller.



QUADCORE MIR DEM G965

CHRISTIAN OBERHEIDT Ich habe eine Frage zu meinem neuem Motherboard P5B-V von Asus (Intel G965). Auf der Verpackung steht, dass es »Quadcore ready« ist. Jetzt wollte ich mir denn Q6600 holen. Können Sie mir sagen, ob ich wirklich Quadcore-CPUs benutzen kann? Und was bedeutet Vista Premium Ready? Das steht ebenfalls auf der Verpackung.

PC POWERPLAY Ja, Ihre Platine kommt wie eigentlich jedes Mainboard mit P965/G965-Chipsatz sicher mit einem Quadcore wie dem Q6600 zurecht. Es kann lediglich sein, dass Sie ein Bios-Update durchführen müssen.

Vista Premium Ready bedeutet, dass die Hardware deutlich über die absoluten Minimalanforderungen für Vista (»Vista Capable«) hinausgeht. Als Eckdaten hat Microsoft unter anderem 1 GB RAM, eine DX9-fähige Grafikkarte und eine 40-GB-Festplatte (15 GB frei) definiert. Zum Mainboard an sich gibt es keine Vorgaben. Wenn darauf aber durchgehend Premium-Ready-Komponenten verbaut werden können, darf es eben auch selbst dieses Siegel tragen.



AUFGEFRISCHTE BOXEN

KIM STRUWE Ich will mir zum Geburtstag das 2.1-Soundsystem X-230 von Logitech gönnen. Bei Amazon haben mich jedoch zwei verschiedene Angebote dazu durcheinander gebracht. Beides sind ohne Zweifel X-230-Systeme, aber was soll dieses »Refresh« bedeuten, das bei dem billigeren mit dabei steht?

PC POWERPLAY Ein Refresh ist eine Überarbeitung der Hardware, die über die übliche, fortwährende Modellpflege hinausgehen kann. Meist wollen die Hersteller damit ein Produkt spürbar verbessern bzw. bekannte Fehler ausmerzen. Es kann aber auch sein, dass er damit die Herstellungskosten (und eventuell auch den Verkaufspreis) senken will. Im Extremfall geht damit auch eine Minderung der Bauteile- oder Fertigungsqualität einher.

Normalerweise bekommt der Käufer so etwas kaum mit. Dass in diesem Fall alte und neue (Refresh-)Version nebeneinander angeboten werden, ist eine Ausnahme. Uns ist allerdings auch nicht bekannt, was die Refresh-Variante der Logitech X-230 von den alten Boxen unterscheidet.



NVIDIAS TREIBER-WIRRWARR

Danny Schisewitz Ich habe mir eine Geforce 8800 GTS von Gainward geleistet. Nun frage ich mich, welchen Forceware-Treiber ich installieren soll. Da gibt es ja zum einen die Version 97.44, zum anderen aber auch die Version 158.22. Ich bin total verwirrt, was im Moment bei Nvidia los ist. Ich habe das normale Windows XP SP2.

PC POWERPLAY In der Tat: Bei Nvidia herrscht seit geraumer Zeit ein absolutes Treibernummerierungs-Chaos. Von der (auf der Webseite immer noch propagierten) »Unified Driver Architecture«, also einem Treiberpaket für alle Produkte, ist man inzwischen Lichtjahre entfernt.

In Ihrem Fall ist es zum Glück recht einfach: Treiber mit der dreistelligen Nummerierung 158.xx aufwärts (aktuell sind die 158.22) sind ausschließlich für die 8x00-Serie geeignet und daher für Sie die richtigen. Die zweistellig bezeichneten Treiber (aktuell 94.24) funktionieren nur mit den älteren Geforce-Generationen bis einschließlich der Geforce 7. Allerdings sind auch dafür inzwischen diverse dreistellige Treiberversionen aufgetaucht (100.xx/101.xx). Umgekehrt eignen sich die aktuellen Beta-Treiber der 160er-Serie auch für ältere Geforce-Versionen – Chaos eben.

HARDWARE NEWS

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Auf cynamite.de: Aktuelle News aus der Hardware-Welt

SAITEK CYBORG RUMBLE PAD | NEUE GAMEPADS UND FLIGHTSTICKS VON SAITEK

Auf der Games Convention Ende August stellt Saitek zwei neue PC-Gamepads sowie ein Kontrollsystem speziell für zivile Flugsimulationen vor. Das **Cyborg Rumble Pad** kostet rund 30 Euro und vertraut optisch auf die typische Hörnchen-Form der meisten Xbox-360-Controller. Digikreuz und Analogstick sind auf einer gemeinsamen Platte montiert, die um 180 Grad drehbar ist. So lassen sich die Positionen der beiden Bedienelemente untereinander tauschen. Optisch fast identisch, aber für fünf Euro weniger und daher mit leicht abgespeckter Ausstattung wird es außerdem das **P3200 Rumble Pad** geben. Unser Bild zeigt allerdings das **Cyborg Rumble Pad**.



In eine exotische Nische wagt sich Saitek mit dem **Pro Flight Yoke System**. Das simulierte Steuerhorn kommt nur in Zivilmaschinen zum Einsatz, was die Auswahl passender Titel im Grunde auf Microsofts **Flight Simulator**-Serie beschränkt. Mit zum 150 Euro teuren Set gehört auch der **Pro Flight Throttle Quadrant**, ein aus drei langhubigen Schubreglern bestehender Extra-Controller. Für 60 Euro ist er auch einzeln im Handel zu erwerben.

Hersteller: Saitek | Termin: August/September 2007

HIPER HPU-5K770 | NETZTEILE MIT USB-ANSCHLUSS

Es gibt kaum ein Fleckchen auf dem PC, den der gemeine USB-Port noch nicht für sich erobert hätte. Zu den letzten USB-freien Refugien gehörten bislang die Netzteile — doch auch diese Ära ist nun endgültig vorbei. Hiper präsentiert mit den beiden Neuheiten **HPU-5K770** und **HPU-5M73** die ersten zwei Modelle seiner fünften Netzteil-Generation. Beide haben an der Rückseite gleich fünf USB-Buchsen spendiert bekommen. Während man über den Sinn der vier herkömmlichen 2.0-Ports sicherlich streiten kann, ist Nummer Fünf umso interessanter. Er wird mit bis zu einem Ampere befeuert, wodurch sich Geräte-Akkus, etwa von MP3-Playern, auch bei ausgeschaltetem Rechner aufladen lassen. Ansonsten sollen die beiden Modelle der bewährten Hiper-Qualität entsprechen. Billig ist diese nicht zu haben: Das **HPU-5M730** kostet rund 150, das **HPU-5K770** gar 190 Euro. Varianten mit extra hohen Effizienzraten von bis zu 87 Prozent werden im Laufe des Jahres noch folgen.



Hersteller: Hiper
Termin: erhältlich

ASUS 8600 GT | OVERCLOCKING PER DREHKNOPF

Das auf der CeBit vorgestellte Tuning-Kästchen **OC Gear** kommt zum ersten Mal zum Einsatz. Einer **Geforce 8600 GT** soll es mit einem simplen Griff zum Drehknopf bis zu 30 Prozent mehr Speicherperformance verpassen. Dazu verbaut Asus extra superschnellen Speicher mit einer Millisekunde Zugriffszeit. Damit auch im Chip selbst sprichwörtlich noch etwas Luft nach oben ist, installiert Asus zudem einen größeren und damit effizienteren Kühler.

Das in einem 5,25-Zoll-Schacht zu verbauende **OC Gear** ermöglicht nicht nur bequemes Tuning in Echtzeit. Es zeigt auf seinem bunten Display zudem noch allerlei Informationen wie GPU-Temperatur, Lüfterdrehzahl und die aktuell anstehende Framerate an. Der Preis und der genaue Erscheinungstermin der Asus **EN8600GT OC GEAR/HTDP/256M** (so die offizielle Bezeichnung) genannten Kombination stehen derzeit noch nicht fest.



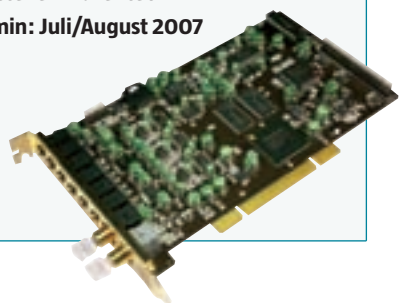
Hersteller: Asus
Termin: unbekannt

AUZENTECH PRELUDE 7.1 ERSTE X-FI-SOUNDKARTE VON EINEM DRITTANBIETER

Mit der Auzentech **Prelude 7.1** kommt die erste Soundkarte mit Creatives **X-Fi**-Chip auf den Markt, die nicht von Creative selbst stammt. Der amerikanische Soundkarten-Spezialist hat den Baustein zugekauft; die restliche Hardware stammt jedoch aus eigener Entwicklung. Sie beherrscht alle typischen **X-Fi**-Features wie EAX 5.0, CMSS und X-RAM, von dem 64 MB auf der Platine verlötet sind.

Der Preis von rund 200 US-Dollar (ca. 160 Euro) ist angesichts einer »nackten« Karte ohne Zusatzmodul happig. Dafür hat die **Prelude** auf dem Slotblech gleich zwei massive digitale Ein- und Ausgänge versammelt. Auzentech befindet sich derzeit in der letzten Testphase; noch während diese PC PowerPlay am Kiosk ist, soll die Karte bei den Händlern stehen. Ob auch bei deutschen, ist angesichts der bisherigen Abwesenheit vom Auzentech auf dem hiesigen Markt eher fraglich — aber vielleicht ziehen auch deutsche Hersteller nach und liefern **X-Fi**-Modelle. Dann bitte mit zivileren Preisen.

Hersteller: Auzentech
Termin: Juli/August 2007



NEUE FESTPLATTEN-GENERATION | BALD MIT LASER?



Die Radboud Universität Nijmegen in den Niederlanden hat einen Festplatten-Prototypen entwickelt, der statt mit der üblichen Magnettechnologie die Daten per Laserstrahl auf die Harddisk brennt. Die Wissenschaftler versprechen sich davon einen deutlichen Geschwindigkeitsschub beim Zugriff auf die Platte. Wer sich für die technischen Details interessiert, sollte mal beim American Institute of Physics vorbeisurfen (www.aip.org/png/2007/281.htm); dort wird der Vorgang (allerdings mithilfe von wissenschaftlichen Fachtermini) ausführlich erläutert.

ART LEBEDEV FOLDERIX | UPDATE AUS RUSSLAND



Die umtriebigen russischen Kult-Designer versuchen sich an einem USB-Stick. Wie es sich für Artemy Lebedev und seine Mannen gehört, ist das Design des **Folderix** ebenso geschmackvoll wie interessant ausgefallen: Er kommt als Windows-Ordnersymbol daher. Allerdings hat er das alte Art-Lebedev-Problem: Ein Erscheinungstermin ist ebenso wenig bekannt wie ein Preis. Zudem fehlen noch weitere technische Angaben. Übrigends: Die **Optimus Maximus**-Tastatur (angekündigt seit 2005) kann mittlerweile zum saftigen Preis von umgerechnet 1.257 Euro vorbestellt werden.

GOODRAM USB-STICKS
USB-STICKS DUFTEN NACH FRÜCHTEN

Das hat uns gerade noch gefehlt: Das US-amerikanische Unternehmen GoodRAM hat USB-Sticks vorgestellt, die wahlweise nach Orange, Apfel oder Erdbeere duften. Eine Spezialbeschichtung auf der Stick-Oberfläche macht's möglich. Die Geräte sollen Ende des Jahres erscheinen und in Größen zwischen 512 MByte und 8,0 GByte auf den Markt kommen. Einen konkreten Preis für die duftenden PC-Accessoires gibt's noch nicht.

Hersteller: GoodRAM
Termin: Dezember 2007





Plantronics Audio 370

Spiele-Headset mit großen Hörmuscheln und tollem Mikrofon.



Das Stereo-Headset **Audio 370** hat es nicht leicht. Der Quasivorgänger **Audio 90** gehörte über Jahre zu den beliebtesten und meistverkauften Spiele-Kopfhörern überhaupt. Für die immerhin 45 Euro Einstandspreis gibt es zunächst mal viel Masse: Plantronics stellte auf Fullsize-Ohrmuscheln um, welche die Lauscher komplett umschließen. Wegen der rechteckigen Form und des geringen Anpressdrucks liegen sie allerdings nicht ganz perfekt an. In Verbindung mit dem geringen Gesamtgewicht sitzt das **Audio 370** zudem recht locker und neigt ein wenig zum Verrutschen. Wenn wir gerade beim Mäkeln sind: Headset- und Mikrofonstecker unterscheiden sich nur durch kaum erkennbare Symbole, und die kleine ins Kabel eingelassene Bedieneinheit (inkl. Mikrofon-Stummschaltung) wirkt ein wenig billig.

Sprachkünstler

Gar nicht billig wirkt dagegen das Mikrofon selbst. Es ist schwenkbar und mit einem flexiblen, längenverstellbaren Auszug versehen. Da findet sich für jeden die ideale Position. Zudem glänzt das Mikro mit feinster Sprachqualität frei von Rauschen oder störenden Nebengeräuschen. Da kann der Kopfhörerteil nicht ganz mithalten. Er verfolgt klanglich eher die schlanke Linie, gibt sich beim Bass zurückhaltend. Damit lässt es sich zwar auch nach Stunden noch entspannt hören. Doch bei Spielen, Filmen und Musik wirkt er unspektakulär, manchmal gar etwas dünn. Kein Vergleich zum gleich teuren Bassbomber **Creative Fatality Gaming Headset** aus der vorletzten Ausgabe (78 Punkte), das Material jeglicher Art deutlich satter darstellt. Da es dem **Audio 370** auch in den höheren Tonlagen an Glanz fehlt, sollten sich Musikliebhaber besser nach einer Alternative umsehen. Als reines Spiele-Headset mit einem Fokus auf Sprachanwendungen wie Teamspeak oder Skype ist es hingegen eine astreine Wahl.

Mikkl Galuschka

PLANTRONICS AUDIO 370

Hersteller	Plantronics
ca. Preis	45 Euro
Webseite	www.plantronics.de
Hersteller-Hotline	0800/932 340 0 (kostenlos)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(60%)	76
Bildqualität	(20%)	79
Technik	(10%)	73
Ausstattung	(10%)	82
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		**Platz 7** (von 24 getesteten Stereo-Headsets)

FAZIT

»Das Audio 370 glänzt Plantronics-typisch mit einem Top-Mikrofon. Da kann der etwas dünn klingende Kopfhörer nicht mithalten.«

77

Gigabyte 3D Galaxy II

Leistungsfähiges Wasserkühlung-Komplettpaket zum Probierpreis.

Wagt sich ein Großserienhersteller an eine Wasserkühlung, muss er gegen zwei Fronten kämpfen. Die echten Flüssigkeits-Freaks haben für die »Billigware« nur ein müdes Lächeln übrig, bei Hardware-Laien überwiegt dennoch die Skepsis. Beide Lager will Gigabyte mit seiner **3D Galaxy II** zufriedenstellen.

Es darf sich zu Recht Komplettset nennen: Bis hin zu jeder Menge Kleinteilen ist alles dabei, was man für Einbau und Betrieb braucht. Einen typischen Kritikpunkt der Massenware, die mangelnde Erweiterbarkeit, umgeht Gigabyte geschickt. Dank zweier Splitter ist das Set auf VGA- und Chipsatz-Kühlung ausbaubar. Ein Lüfter auf dem CPU-Kupferblock kühlt zudem die umliegenden Spannungsregler.

Laute Leistung

Gegenüber einem normalen Luftkühler ist der Einbau immer noch ein ziemliches Unterfangen (siehe Einbauratgeber). Dank der guten Ausstattung und der deutschen Bedienungsanleitung geht er für WaKü-Verhältnisse aber flott von der Hand. Auch die Leistungswerte passen: Bei einem auf 2x 3,4 GHz übertakteten **Core 2 Duo X6800 EE** liegen die Temperaturen um etliche Grad niedriger als bei den besten Lüftkühlern. Für Anhänger von Silent-PCs ist das Set aber nichts: Der 120er-Lüfter dröhnt deutlich vernehmbar. Mit dem mitgelieferten Regler lässt er sich zwar auf annehmbare Lautstärken drosseln, die Kühlleistung ist dann allerdings »nur« noch ordentlich. Den Spagat zwischen Profileistung und Massenappeal hat Gigabyte also ganz gut hinbekommen. Dazu kommt ein mit rund 120 Euro sehr konkurrenzfähiger Preis.



Mikkl Galuschka

GIGABYTE 3D GALAXY II

Hersteller	Gigabyte
ca. Preis	120 Euro
Webseite	www.gigabyte.de
Hersteller-Hotline	01803/428 468 (0,09 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	87
Lautstärke	(25%)	70
Installation	(20%)	81
Eigenschaften	(15%)	82
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		**Platz 1** (von 1 getesteter Wasserkühlung)

FAZIT

»Es gibt leisere Wasserkühlungen, für den Preis aber kaum besser ausgestattete und leistungsfähigere als die 3D Galaxy II.«

81



Sound pur für Ihren PC

Zehn aktuelle Soundkarten samt Soundcheck: Wir waren ganz Ohr und sagen Ihnen, ob Onboard-Sound reicht oder Creatives X-Fi wirklich das Maß aller Dinge ist.

Das klassische PC-Dilemma: Nachdem mal wieder der letzte Cent für Prozessor, Grafikkarte und Co. dran glauben musste, bleibt für eine spieletaugliche Soundkarte nichts mehr übrig. Noch vor wenigen Jahren war dann eisernes Sparen angesagt – für ordentlichen Klang am PC führte an einer richtigen PCI-Soundkarte kein Weg vorbei. Heute haben Sie es da viel einfacher: Onboard-Sound in annehmbarer Qualität liefert jedes Mainboard zum Nulltarif. Wozu also Geld in eine teure Spiele-Soundkarte investieren, wenn für die gleiche Summe auch der Arbeitsspeicher verdoppelt werden könnte?

Klingt besser, läuft schneller?

Marktführer Creative meint, eine Antwort darauf zu haben: Mit seinen Audiolösungen will er nicht nur ein gewaltigeres und realistischeres Spielerlebnis vermitteln. Um sich als Verkaufsargument nicht allein auf die klanglichen Qualitäten verlassen zu müssen, propagiert Creative einen ordentlichen Performanceschub gegenüber Onboard-Chips – und darf sich einer gewissen Aufmerksamkeit sicher sein.

Tollen Klang verspricht hingegen auch Creatives spärlicher werdende, aber immer noch vorhandene Konkurrenz. Und so haben Sie, konfrontiert mit großen Versprechungen einerseits und der bereits vorhandenen Onboard-Lösung andererseits, die Qual der Wahl. Wir wollen sie Ihnen erleichtern und vergleichen acht aktuelle Soundkarten und zwei Mainboard-Lösungen. Was haben die teuer zugekauften Karten hinsichtlich Klang und Spiele-Performance wirklich zu bieten? Wie schneidet dagegen die kostenlose Onboard-Konkurrenz ab?

Platzhirsch X-Fi

Wie bereits erwähnt: Von einem ganzen Heer an technisch fast immer gleichen, gegenüber den integrierten Lösungen kaum besseren Billig-Soundkarten mal abgesehen, ist die Konkurrenz des Fast-Monopolisten Creative nicht gerade üppig gesät. Die für Spieler halbwegs interessanten Hersteller lassen sich an nicht mal einer ganzen Hand abzählen. Im Gegensatz zu Creative setzen sie alle auf Chips von Fremdanbietern. Konkret auf Spieler zielt neben etlichen Creative-Modellen vor allem die **Razer Barracuda** ab. Die anderen wollen eher mit Allroundqualitäten bestechen oder sich als Spezialisten fürs Heimkino profilieren.

Onboard-Sound und Soundkarten gemeinsam ist der von Herstellern zum Quasi-Standard erhobene 7.1-Klang, also die Unterstützung von bis zu acht Kanälen gleichzeitig. Dass dieser in der Praxis von Spielen und Filmen gleichermaßen spärlich genutzt wird, stört die Hersteller selbst kaum – 7.1-Sound gehört zu den nicht gerade seltenen Marketingblasen der Hardware-Welt. Auf entsprechende, recht teure Lautsprecher können Sie deshalb getrost verzichten. Wenn es unbedingt Surround sein soll, reicht schon ein 5.1-System, um den 3D-Sound aktueller Spiele richtig zur Geltung zu bringen. Wer lieber auf ein ordentliches Headset oder Stereo-Boxen setzt, profitiert von den zunehmend besseren Fähigkeiten aktueller Soundkarten im Bereich virtueller Raumklang.

Eine Karte ist nicht alles

Grundsätzlich ist es für guten PC-Klang mit der Soundkarte selbst längst nicht getan. Fast noch wichtiger sind die Schallwandler, welche die von der Soundkarte ankommenden Signale in das umwandeln, was Sie tatsächlich hören.

Kopfhörer oder Headsets mittlerer Leistungsklasse kosten etwa 40 bis 50 Euro, halbwegs vernünftige Boxensysteme in etwa das Gleiche. Wunder dürfen Sie damit jedoch nicht erwarten; selbst die beste Soundkarte zaubert aus billigen Membranen keine Highend-Klänge. Anspruchsvollere Naturen sollten daher eher mindestens 100 bis 150 Euro für das nötige Equipment einplanen. Noch teurere Lösungen sind fürs reine Spielen meist überflüssig. Anders sieht es aus, wenn Ihre Anlage gleichzeitig höchsten Ansprüchen bei der Musik- und DVD-Wiedergabe genügen soll.

Timm Wotka

X-Fi: Der heilige Soundgral?

Marktführer und Angebotskönig: **Bei Creatives X-Fi können Sie aus einem riesigen Sortiment wählen.** Wir bringen Licht in das unübersichtliche Angebot und zeigen, welche Karte zu Ihnen passt.

Kein Soundkarten-Hersteller bedient das Spiele-Segment so umfassend und intensiv wie Creative. Wo die Konkurrenz in der Regel maximal zwei oder drei Produkte ins Rennen schickt, gibt es bei Creative eine ganze Serie. Auf die **Audigys** folgte im Herbst 2005 die aktuelle **X-Fi**-Serie. Diese unterteilt sich wiederum in speziell für Spieler geeignete und eher den Gattungen Musik und Multimedia zugeordnete Varianten.



Gleichbleibende Qualität: Bis auf die Xtreme Audio bekamen alle X-Fis den gleichen **Hauptchip** verpasst.

Mit dem **X-Fi** schickt Creative einen mittlerweile zwar rund zwei Jahre alten, technisch aber immer noch extrem hochgerüsteten Soundchip ins Rennen. **X-Fi** steht für »Xtreme Fidelity«, verheißt dem Käufer also ein »extremes« Klangerlebnis. Dafür soll in erster Linie ein Audioprozessor mit der Roh-Rechenleistung eines **Pentium 4** sorgen. Seine Kraft schöpft der **X-Fi**-Chip aus einer Neuentwicklung: dem Audioring.

Um diesen herum sind alle Komponenten wie etwa der Mixer oder der Sample Rate Converter (SRC) angeordnet. Deshalb können diese ihre Daten direkt erhalten und nach der Verarbeitung ohne Umwege wieder versenden. Darin liegt der Vorteil dieser Architektur gegenüber herkömmlichen linearen Anordnungen, bei der die Daten jede einzelne Komponente passieren müssen, um ans Ziel zu gelangen. In der Praxis kostet das vor allem eines: Rechenleistung.

Ein (fürs Marketing) begehrenswertes THX-Zertifikat und eine Stereo-Wiedergabe bei 24 Bit/192 kHz sind weitere, mal eben dahin geworfene Eckdaten, mit denen Creative gerne die Werbetrommel rührt. Ein genauer Blick ins Datenblatt verrät aber, dass besonders der letzte Wert bei der analogen 7.1-Ausgabe auf 24 Bit/96 kHz schrumpft – für den Alltag eher unbedeutend. Der Rauschabstand beträgt zwischen 109 und 116 Dezibel, blieb im Vergleich zur **Audigy 4** (113 Dezibel) also in etwa gleich. Unter dem Rauschabstand versteht man vereinfacht gesagt die Neigung einer Audiosignalquelle zu störendem Rauschen. Je höher und damit besser der Wert, desto lauter muss ein Audiosignal sein, damit sich auch Rauschen darunter mischt.

3D über alles

Im alltäglichen Praxisbetrieb sind reine Daten aber eher zweitrangig. Die immense Rechenleistung des **X-Fi**-Chips kann sich darüber hinaus in einigen neuen oder zumindest überarbeiteten Technologien austoben. An erster Stelle für Spieler steht der altbekannte EAX-Standard, inzwischen in der Version »Advanced HD 5.0«, der dafür sorgen soll, dass Umgebungsgeräusche in einem Spielszenario möglichst realistisch wiedergegeben werden. Nicht nur die Stimmenanzahl wurde von 64 auf 128 angehoben, auch an den wichtigen Effekten zur Erzeugung von Raumklang hat Creative gearbeitet.

Unterstützung erhalten Raumklang-Liebhaber außerdem von insgesamt vier CMSS-3D Standards. Alle zielen darauf ab, unabhängig von Audioquelle und Hardwareausstattung eine raumklangähnliche Atmosphäre zu erzeugen. Mit CMSS-3D Headphone und CMSS-3D Virtual bietet Creative sogar verschiedene Techniken für Kopfhörer oder Stereo-Boxen. Ein 24-Bit Crystalizer kann schließlich qualitativ weniger gutes Audiomaterial durch eine künstliche Erweiterung des Klangspektrums aufpolieren.

Performancewunder X-RAM?

Einige teurere **X-Fi**-Modelle wurden mit einer kleinen Revolution im Soundkartenmarkt ausgestattet: X-RAM. Hierbei handelt es sich um 64 MB zusätzlichen Speicher, der dem PC eine Extraportion Leistung spendieren soll, indem Audiodaten direkt in das X-RAM geladen werden. Von dort stehen sie ohne Umwege zur Verfügung – das System wird entlastet. Soweit zumindest die Theorie, die in der Praxis einen großen Haken hat. Das Spiel muss die Verwendung von X-RAM unterstützen, damit dieser genutzt werden kann. Bislang sind nur wenige Titel auf diese Technologie programmiert worden, allen voran Titel wie **Battlefield 2**, **Quake 4**, **Doom 3**, **Prey**, **UT 2004**, **Serious Sam 2** oder **Fear**.

Besitzer älterer Spiele lässt Creative im Regen stehen. Mühselig gestaltet sich zudem die Suche nach Spielen mit offiziellem X-RAM-Support, da weder Creative eine Liste führt, noch Spielehersteller damit werben. Ob sich X-RAM wenigstens bei den unterstützten Spielen lohnt, erfahren Sie im Praxistest-Artikel.

Die X-Fi-Modelle im Überblick

Die **X-Fi**s können ziemlich verwirren: Ein gutes halbes Dutzend Modelle hat Creative im Angebot, die im Laufe der letzten zwei Jahre auch mal ersetzt wurden. Da fällt es schwer, den Überblick zu behalten und die richtige herauszufischen – zumal sich auch ein echtes Kuckucksei in die Modellpalette geschmuggelt hat.

Musik- und Entertainment-Linie

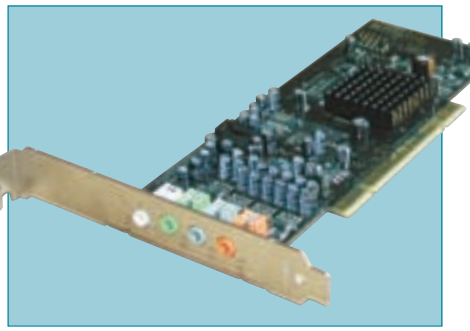
Eine **X-Fi** für nur 35 Euro? Den Einstieg in das **X-Fi**-Universum bildet die **Xtreme Audio** in der so genannten Bulk-Version, also ohne bunte Packung und mit abgespeckten Beigaben. Hierbei handelt es sich aber um einen dreisten Blender, der den Namen **X-Fi** zu Unrecht trägt. Die Karte ist fast identisch zur **Audigy SE**. Die betrieb eben-



Finger weg: Die **Xtreme Audio** ist keine schlechte Soundkarte, hat mit echten X-Fis aber wenig zu tun.



Wer viel mit Musik und externen Geräten macht, sollte sich eine X-Fi mit **Anschlusskästchen** gönnen.



Ab 60 Euro ist die **Xtreme Gamer** zu haben und damit der günstigste Vertreter echter X-Fi-Karten.



Auf der **Creative-Webseite** gibt es eine ausführliche Liste zu allen Alchemy-tauglichen Spielen.

falls schon Etikettenschwindel, da sie praktisch nur eine betagte **Soundblaster Live** ist.

So leistet die Xtreme Audio bei weitem nicht das, was ein echter X-Fi eigentlich kann. Zwar kann der Klang per Software (CMSS-3D und Crystalizer) aufgemotzt werden, hardwarebasierte Spielebeschleunigung ist hier jedoch ebenso Fehlanzeige wie EAX 5.0 und eine Soundwiedergabe mit 24 Bit/192 kHz.

Richtig los geht es deshalb erst bei knapp 70 Euro mit der **Xtreme Music** (Bulk-Version). X-RAM gibt es für diesen Preis nicht, dafür aber eine vollwertige X-Fi-Soundkarte inklusive Upgrade-Option auf das interne Frontpanel.

Das gibt es bei der **X-Fi Platinum** gleich mit dazu, wofür dann aber auch 170 Euro fällig werden. Immerhin spendiert Creative für diesen Preis auch eine bestens ausgestattete, wenn auch sehr wuchtige Fernbedienung. Alle wichtigen Funktionen der Soundkarte lassen sich so bequem vom Sofa aus steuern, der Rechner wird zur modernen Stereoanlage mit Zugriff auf EAX-Effekte per Scrollrad.

Technische Neuerungen gibt es erst wieder bei der **X-Fi Elite Pro**, für die Sie satte 200 Euro hinblättern müssen. Bei diesem Luxus-Preis ist nicht nur ein externes Frontpanel für den Schreibtisch drin (lohnt sich vor allem für Musikfans), sondern auch eine noch höherwertigere Technik: 116 Dezibel Rauschabstand machen diese **X-Fi** einmalig.

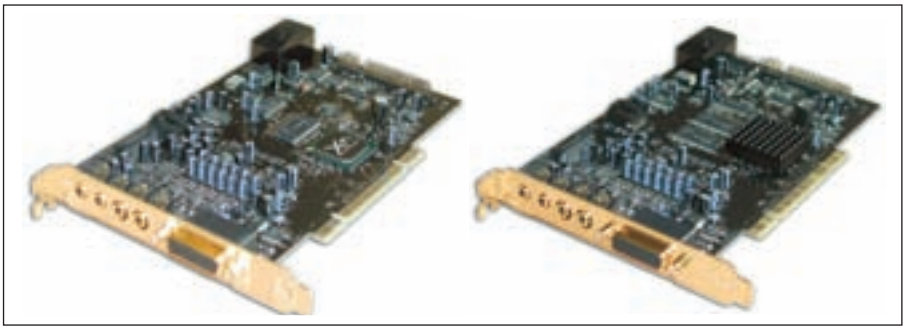
X-Fi für den letzten Frame

Der Einstieg in die Welt der Spieler-Soundkarten beginnt bei gut 60 Euro mit der **X-Fi Xtreme Gamer**. Im Vergleich zu den deutlich teureren **Fatal1ty**-Karten wurde die Ausstattung merklich abgespeckt. Ganz so hart wie die **Xtreme Audio** trifft das Sparprogramm diese 7.1-Karte zwar nicht, die Platine hat Creative trotzdem um die Hälfte geschrumpft und zahlreiche Anschlüsse einfach von der Liste gestrichen.

Damit man besser gleich zum teureren Modell greift, wird dem preisbewussten Käufer nachträgliches Aufrüsten per Frontpanel auf diese Weise verwehrt. Das sind auch die auffälligsten Unterschiede zur etwa gleich teuren **Music**. Für den Zusatzspeicher X-RAM war ebenfalls kein Platz mehr, weshalb die **Xtreme Gamer** per Definition nicht hundertprozentig als vollwertige Spiele-Soundkarte gelten kann.

Die gibt es erst für einen saftigen Aufpreis. Gut 115 Euro will Creative für die mit 64 MByte Speicher und vergoldeten Anschlüssen aufgemotzte **Xtreme Gamer Fatal1ty Professional Series**. Viel mehr hat die im Vergleich zur **Xtreme Gamer** aber nicht zu bieten – es sei denn, man nutzt die Upgrade-Möglichkeiten.

Das interne Frontpanel kann hier angeschlossen werden, wodurch man sich im Grunde das nächst teurere Modell, die **X-Fi Fatal1ty Champion Series** (hieß bis vor kurzem noch **Fatal1ty FPS**) basteln kann.



Die beiden Fatal1ty-Karten unterscheiden sich seltsamerweise durch einen **Passivkühler**, wobei diesen noch seltsamerweiserer die billigere Professional (rechts) abbekommen hat.

Diese wurde nämlich trotz des stolzen Preises von circa 160 Euro und einem minimal veränderten Boardlayout keineswegs mit einem anderen Chip ausgestattet, sondern kommt lediglich ab Werk mit Creatives Frontpanel und dazu gehöriger Fernbedienung daher. Ein Kauf lohnt daher nur, wenn Sie die vielen Zusatzanschlüsse auch wirklich benötigen – besseren Sound oder mehr Leistung gibt es nicht. Gegen das reichliche Angebot an unterschiedlichsten Anschlüssen sieht die Konkurrenz aber ziemlich alt aus.

Unsere Empfehlung

Riesenauswahl, einfache Entscheidung: Für den Spiele-Allerweltsgebrauch reicht eine **X-Fi Xtreme Music** völlig aus. Die **Xtreme Gamer** bietet fast das gleiche; unserer Meinung nach rechtfertigt der minimale Preisvorteil aber nicht die deutlich geschrumpfte Anschlussvielfalt. Alles darüber ist reiner Luxus, bei dem sich Creative zweifelhafte Features teuer bezahlen lässt.

Timm Wotka

CREATIVE X-FI-LINKS

Creative Infos und offizielle Treiber:
www.soundblaster.com

Liste mit EAX-Titeln:
www.soundblaster.com/eax/gaming/gamelist.asp

Spiele mit ALchemy:
Support:http://connect.creativelabs.com/alchemy/Lists/DS3D%20Games/AllItems.aspx

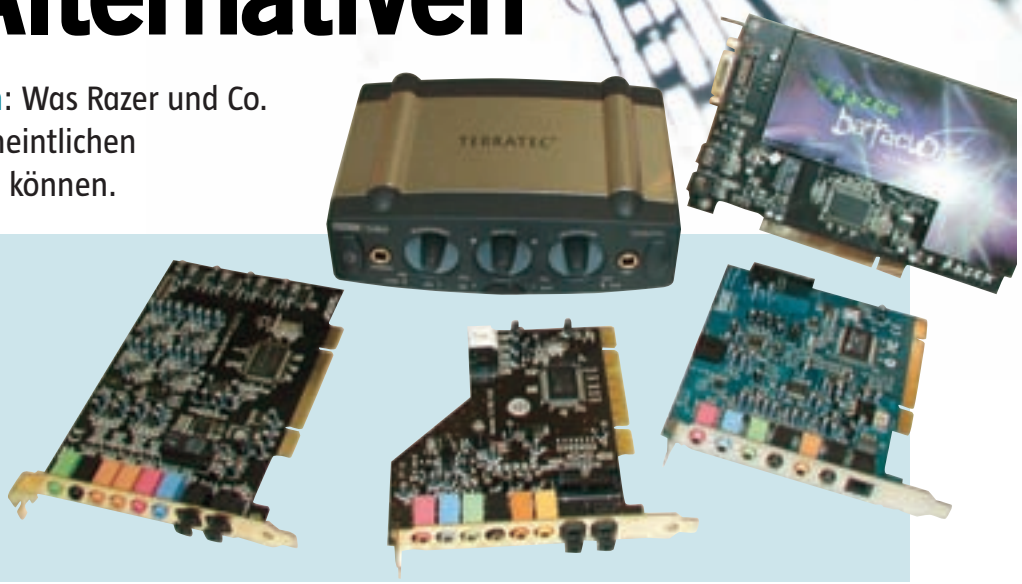
OpenAL-Spiele:
www.openal.org/titles.html

Creative Forum: Hier äußern sich oft Mitarbeiter zu neuen Entwicklungen http://forums.creative.com

Alternative Creative-Treiber:
Youp-Pax: www.youp-pax.com
kX-Project: http://kxproject.lugosoft.com (nur Audigy!)

Die X-Fi-Alternativen

Es muss nicht immer Creative sein: Was Razer und Co. sowie die Onboard-Chips der vermeintlichen Wunderwaffe X-Fi entgegensetzen können.



Auf den kommenden zwei Seiten wollen wir Creatives – überschaubare – Konkurrenz unter die Lupe nehmen. Sie teilt sich in zwei Hauptgruppen auf: Onboard-Soundchips und Markenkarten jenseits der 35 Euro. Weggelassen haben wir dagegen die Armada der Billigmodelle bis 20 Euro. Für ihre technischen Merkmale und Qualitäten gilt in etwa das Gleiche wie für die Onboard-Bausteine.

Markensoundkarten ab 35 Euro

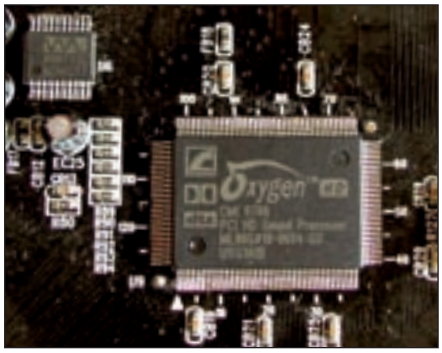
Der Soundkartenmarkt ist besonders hinsichtlich selbsternannter Gaming-Produkte äußerst überschaubar. Zu groß ist die Dominanz von Creative, zu klein daneben die Nische, in der es sich andere Hersteller noch gewinnbringend bequem machen können. Neue Marken wie Club 3D haben sich etabliert, andere wie Asus wollen es demnächst auch versuchen. Arrivierte Konkurrenten wie Terratec oder Hercules haben den Kampf gegen Creative dagegen praktisch aufgegeben und verkaufen entwicklungstechnisch gesehen nur noch Altware.

Razer Barracuda AC-1

Razer wagte die Attacke und brachte anfangs des Jahres die mit rund 170 Euro sündhaft teure **Barracuda AC-1** auf den Markt. Obwohl als Eigenentwicklung angepriesen, handelt es sich bei dem Audio-Chip um einen **Oxygen HD CMI-8788** der Firma C-Media. Die technischen Daten können sich sehen lassen. Ein Rauschabstand von 117 Dezibel stellt selbst Creatives Spitzenmodell **X-Fi Elite Pro** in den Schatten. Bei der Erzeugung von Raumklang steht sie dank Dolby- und DTS-Technologien in nichts nach.



Die Razer **Barracuda AC-1** bietet ordentliche Leistungen, ist mit rund 170 Euro aber total überteuert.



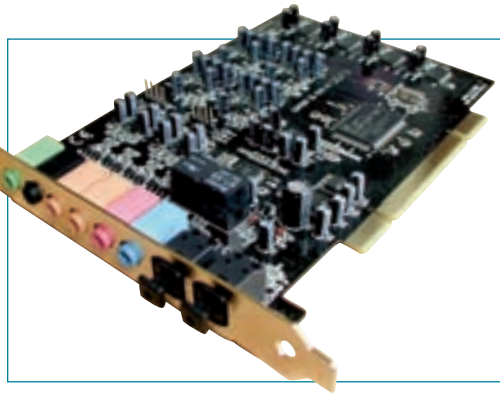
Razer und Club 3D setzen auf den gleichen **CMI-Chip** – neben dem X-Fi der wohl modernste der Branche.

Düster sieht es hingegen beim EAX-Standard aus. Lediglich 2.0 wird von der **AC-1** unterstützt. Dafür bietet Razer mit ESP (Enhanced Sonic Perception) und 3D 720° Positional Gaming eigene Technologien an, die Spiele eine realistischere Atmosphäre verpassen sollen. Dazu werden Geräusche der Umgebung angepasst, indem sich beispielsweise die Lautstärke einer Explosion an der Entfernung zum Spieler orientiert. In der Praxis bedeutet das schlicht, dass mit der **AC-1** auch viele leise Geräusche noch vernehm- und ortbar sind, die von anderen Soundkarten komplett verschluckt werden.

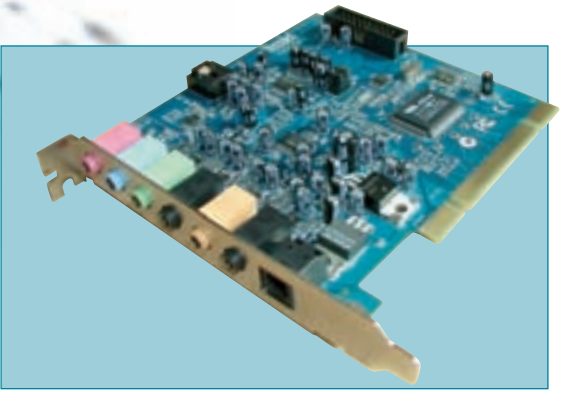
Ungewöhnlich ist der DVI-ähnliche Hauptanschluss HD-DAI, der neben dem optischem Ein- und Ausgang zu finden ist. Er wurde speziell für Razers Headset **HP-1** entwickelt. In der Praxis bringt der Anschluss keine Vorteile und muss mit dem beiliegenden Adapter alltagstauglich gemacht werden.

Club3D Theatron DTS

Noch relativ jung im Soundgeschäft ist Club 3D. Mit seinen Modellen fokussiert sich der Ex-Grafikkartenspezialist vor allem auf Multimedia- und Heimkino-Zielgruppen. Die **Theatron DTS** ist eine 7.1-Karte mit neuesten Dolby- und DTS-Zertifikaten — Umwandlung von Stereo-Material in ein digitales Mehrkanalsignal inklusive. Auf der Karte steckt der gleiche Chip wie auch in Razers nahezu dreimal so teurer **Barracuda**: der **C-Media Oxygen HD CMI-8788**. Lediglich 60 Euro verlangt Club3D und bietet dafür eine sehr gute Ausstattung. Die üblichen analogen Anschlüsse wurden mit separatem Mikroeingang und Line-Buchse ergänzt. Außerdem gibt es zwei optische Anschlüsse, das passende Kabel liefert Club 3D gleich dazu. Vorbildlich! In Sachen Spieletauglichkeit liegt diese Soundkarte wegen des identischen Chipsatzes nahezu gleichauf mit der Razer und kann ebenfalls nur auf EAX 2.0 zurückgreifen. Xear 3D fasst diverse Möglichkeiten zur Erzeugung von Raumklang zusammen.



Gelungenes Gesamtpaket zum gemäßigten Preis: Die **Theatron DTS** ist eine attraktive Alternative.



Die **Hercules**-Karte hat ein paar Jährchen auf dem Buckel und ist nur noch als Restposten erhältlich.



Fast alle aktuellen **Mainboards** werden mit Soundchips von Realtek oder Analog Devices ausgerüstet.

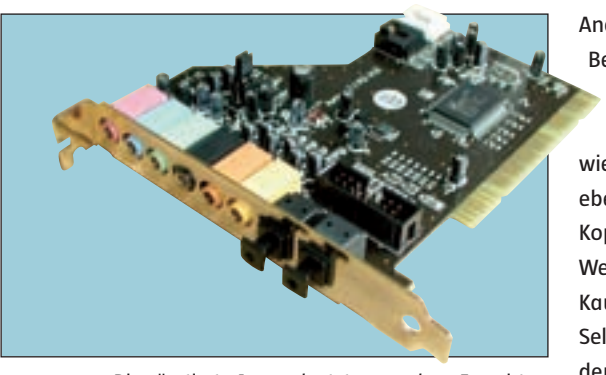
Hercules Gamesurround Fortissimo 4

Auch Hercules will mit der mittlerweile drei Jahre alten **Fortissimo 4** Spieler locken. Der Chip ist keine Eigenentwicklung, sondern stammt von VIA. Die Karte kann eine solide Grundausstattung vorweisen. Neben 24 Bit/192 kHz-Wiedergabe und analogen Anschlüssen für 7.1-Sound gibt es Buchsen für Mikrofon und einen Line-Anschluss. Auf der digitalen Seite tummelt sich nur ein optischer Ausgang. Das können andere besser! Wie bei Razer und Club3D muss die Karte mit EAX 2.0 auskommen. Generell fassen die Treiber sämtliche Klang-Tuning-Werkzeuge unter dem Punkt QSound zusammen, der schon deutlich in die Jahre gekommen ist. Vor kurzem ist die zum Schluss 50 Euro teure Karte ausgelaufen und nur noch als Restposten zu bekommen. Von Modellen jenseits der 30 Euro hat sich Hercules komplett zurückgezogen.

Terratec Aureon: Für PCI und FireWire

Terratec gilt als alter Hase im Soundkartenmarkt, Neuentwicklungen sind dennoch in den letzten Jahren ausgeblieben. Entsprechend angestaubt ist besonders das 35 Euro teure Einstiegsmodell **Aureon 7.1** mit C-Media-Chip. 99 Dezibel Rauschabstand, EAX 2.0 und 24 Bit/96 kHz-Wiedergabe klingen wenig verlockend. Immerhin gibt es optische Ein- und Ausgänge, was in dieser Preisklasse nicht alltäglich ist. Für 85 Euro erhalten Sie die dank anderem Chip (VIA) etwas besser bestückte **Aureon Space**, die zwar gängige 24 Bit/192 kHz-Wiedergabe schafft, ansonsten aber wenig mehr zu bieten hat. Mit 150 Euro sehr teuer und in Sachen Audioqualität im Grunde nicht besser ist die **Aureon 7.1 Universe**. Den Aufpreis zahlen Sie für das mit umfangreichen Anschlüssen versehene Frontpanel und eine Fernbedienung. Ein noch größeres Loch in den Geldbeutel reißt die externe **Aureon 7.1 FireWire**. Erst für 180 Euro rückt Terratec das schicke Modul heraus.

Für den Spiele-PC geeignet sind eher die beiden günstigeren Modelle. Der Aufpreis auf die Luxus-Varianten lohnt nur, wenn zusätzliche Anschlüsse wirklich benötigt werden.



Die günstigste **Aureon** kostet nur noch 35 Euro, ist aber auch keine ernsthafte X-Fi-Konkurrenz.

Für Sparfüchse: Onboard-Sound

Auch wenn Highend-Karten wie Creatives **X-Fi** für höchste Spieletauglichkeit stehen, so sind sie vielen dennoch zu teuer. Onboard-Sound kann hier seine größte Stärke ausspielen, denn ihn gibt es beim Mainboardkauf als kostenloses Extra obendrauf. Daneben sind sie wegen der nur damit nutzbaren Anschlüsse an der Gehäusefront beliebt. Die gängigsten Lösungen stammen von Analog Devices und Realtek.

Analog Devices

Analog Devices hat aktuell acht Chips unter der Bezeichnung **SoundMAX** im Programm. Interessant sind vorrangig die neuesten Modelle **AD1988A** und **AD1988B**. Analoge sowie digitale Ein- und Ausgänge sind bei diesen ebenso Standard, wie EAX 2.0. Ein separater Kopfhöreranschluss erspart aufwändiges Wechseln zwischen Soundsystem und Headset. Kaum vom Hocker haut der Rauschabstand. Selbst das Topmodell schafft nur 101 Dezibel bei der Wiedergabe, die anderen Chips dümpeln weit unter der 100 Dezibel Grenze.

Realtek ALC8xx

Aus Realteks Sortiment ist die **ALC8xx**-Reihe auf modernen Mainboards im Einsatz. Zur Serie gehören insgesamt neun verschiedene Chips, die alle über die gleiche, zu den AD-Chips ähnliche Grundausstattung verfügen. Dazu zählen acht Kanäle, analoge und digitale Anschlüsse sowie EAX-2.0-Unterstützung. Abstriche müssen auch hier beim Rauschabstand in Kauf genommen werden. Dieser bewegt sich zwischen Werten von deutlich unter 100 Dezibel bis hin zu passablen 106 Dezibel beim **ALC885**.

Die Anschlussvielfalt gängiger Onboard-Lösungen lässt verglichen mit einer externen Soundkarte kaum Wünsche offen. Die restliche Ausstattung ist gleichermaßen ordentlich. Davon einmal abgesehen haben diese Chips Spielern aber wenig zu bieten. Bei neuesten Audio-Technologien wie EAX 5.0 oder CMSS-3D bleiben sie außen vor. Dennoch: Vom Preis-Leistungs-Verhältnis her verdient moderner Onboard-Sound grundsätzlich ein »sehr gut«.

Die Zukunft: PCI-Express

Über einen **X-Fi**-Nachfolger kann bislang nur spekuliert werden. Eine Neuentwicklung steht jedoch mit Sicherheit bevor: der PCI-Express-Anschluss für Soundkarten. In Japan ist bereits eine umgerechnet 50 Euro teure **X-Fi Xtreme Audio** mit PCI-zu-PCI-Express-Brücke aufgetaucht. Gegen Jahresende sollen dann echte PCIe-**X-Fi**-Karten folgen. Dazu will Creative das Vermarktungsmodell umkrempeln und seine Chips künftig auch an Drittanbieter verkaufen. Auzentech hat mit der **Prelude 7.1** bereits eine solche Karte angekündigt. Aussicht auf PCI-Express bietet auch Asus. Mit der gut 200 Euro teuren Eigenentwicklung **Xonar D2X** will man den Einstieg in den Soundkartenmarkt wagen. Wann diese Highend-Karte verfügbar sein wird, steht bislang aber noch in den Sternen.

Timm Wotka



Auzentech bringt mit der **Prelude 7.1** die erste X-Fi-Karte, die nicht von Creative selbst stammt.

Goldkehlchen oder Krähe?

Der Praxistest: **Harte Spiele-Benchmarks, ausgiebiges Probehören und kompromisslose Vergleiche** trennen die Spreu vom Weizen.

Sowohl diverse **X-Fis** als auch die wichtigsten Konkurrenten müssen sich unserem Praxistest stellen. Der gliedert sich in vier Hauptteile: Beurteilung von Treiber und Software, Performancemessungen sowie der Klangtest bei Spielen und bei Multimedia.

Die Software

Platz eins im Software-Vergleich belegt Creative. Übersichtlichkeit und die Möglichkeit zur peniblen Kalibrierung aller Boxen sind ebenso selbstverständlich wie vielfältige Upmix-Funktionen und qualitativ hochwertige Klangverbesserungs-Features. Mangelhaft ist Creatives Download-Angebot, weshalb Sie die originale Treiber-CD nicht verlieren sollten. Dafür gibt es interessante Alternativ-Treiber im Internet.

Dichtauf folgt Razer. Auch hier sind die Einstellungsmöglichkeiten top. Bis auf das hauseigene Raumklangfeature und den schicken Look unterscheiden sich die Treiber aber kaum von denen der **Theatron DTS**. Rustikal wirken die Treiber der **Aureons** und der **Fortissimo 4**. Noch weniger haben nur die Onboard-Lösungen zu bieten, die aber mit diversen Konfigurations-Bildschirmen immerhin das Stadium einer reinen Lautstärkeregelung verlassen haben.

Die EAX-Falle

Raumklang können alle getesteten Soundkarten ausgeben, wenn es aber um wirklichkeitsnahe Darstellung in Spielen geht, sind die X-Fi-Chips dank EAX 5.0 im Vorteil. Über 400 Titel unterstützen EAX, doch klein ist die Liste der Spiele, die Versionen jenseits der 2.0 beherrschen. EAX 4.0 kann unter anderem bei **Fear**, **Hitman: Blood Money**, **Vietcong 2** und **Trackmania Sunrise** genossen werden. Zu den aktuellen EAX 5.0-Titeln zählen **Battlefield 2** bzw. **Battlefield 2142**, **Quake 4 (dt.)**, **Prey** sowie **UT 2004** und **Doom 3** per Patch.

Der Vista-Schlamassel

Knifflig wird es unter Windows Vista. Hier fehlt der Hardware Abstraction Layer (HAL) für DirectSound und DirectSound3D, der zur Übermittlung von hardwarebeschleunigtem Klang nötig ist. Fein raus sind Spiele, die hierfür die OpenAL-Schnittstelle nutzen können, das Pendant zu DirectSound. Für DS3D-Spiele hat Creative mit der ALchemy-Software eine Lösung gefunden. DirectSound3D- und EAX-Befehle werden an die OpenAL-Schnittstelle weitergeleitet.

ALchemy gibt es kostenlos nur für **X-Fi** Karten und funktioniert nicht mit jedem Spiel. Für die ganz frische ALchemy-Version für Audigy-Karten will Creative rund zehn US-Dollar haben – eine sehr fragwürdige Praktik. Soundkarten anderer Hersteller gehen unter Vista generell leer aus, wenn das Spiel nicht OpenAL fähig ist.

Der Leistungstest

Besonders Creative und Razer preisen ihre Soundkarten gerne als eine Art »Spielebeschleuniger« an, wenn es um die Performance geht. Creative gibt an, dass die eigenen **X-Fis** bis zu 15 Prozent schneller sein sollen als herkömmlicher Onboard-Sound. Das haben wir überprüft und ließen die Super-Athleten gegen sieben Kontrahenten antreten.

Das Ergebnis zeigt die Tabelle: Creatives X-Fi Karten sind ihren Herausforderern tatsächlich leistungsmäßig überlegen, wenn auch nur im Extremfall um 15 Prozent. Meist bewegt sich der Vorsprung im vernachlässigbar kleinen Bereich von wenigen Bildern pro Sekunde. Anzumerken ist allerdings, dass im normalen Spielbetrieb die Unterschiede ein wenig größer als bei den üblichen Benchmark-Durchläufen sind.

Luftschloss X-RAM

Und welche Rolle spielt nun Creatives X-RAM? Am Beispiel **Quake 4** (dt.) kann man sich mit dem Konsolenbefehl »listsounds« anzeigen lassen, wie das Spiel den Zusatzspeicher nutzt. Fast 60 MB sind in der Regel belegt, einen echten Geschwindigkeitsvorteil haben die deutlich teureren Karten dadurch aber nicht. Die Messung der CPU-Last mit **RightMark 3DSound** bringt die Bestätigung. Nicht mal einen Prozentpunkt können die 64 MB gegenüber den **X-Fi** mit Standard-Cache von 2 MB rausholen.

Für die restlichen Konkurrenten lässt sich wegen der kleinen Unterschiede kein eindeutiger Trend feststellen. Aus der Reihe fällt nur Terratecs FireWire-Kandidat, dessen Anschluss das System Leistung kostet. Bemerkenswert ist außerdem, dass die Onboard-Chips spielend mit teuren Soundkarten mithalten können. Interessant zum Vergleich sind die Testdurchläufe, bei denen überhaupt keine Soundkarte zum Einsatz kam. Diese zeigen eindeutig, dass aktivierter Sound an sich der größte Bremser ist.

Klangtest: Spiele

Was die Benchmarks nicht messen können, bringt das Gehör ans Licht. Bei klanglichen Top-Titeln wie **Battlefield 2142** lassen es die **X-Fis**, abgesehen von der **Xtreme Audio**, so richtig krachen. Nicht nur die räumliche Atmosphäre ist mit einem 5.1-System eine Wucht, auch die EAX-5.0-Effekte sorgen für Realismus pur.



Auch bei **Onboard-Chips** gibt es inzwischen eine umfangreiche Konfigurations-Software.

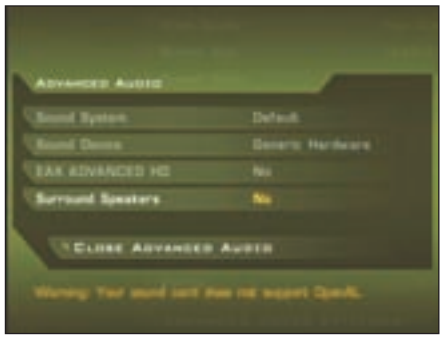


Unter **ESP** können Sie im Razer-Treiber einstellen, bis zu welcher Entfernung Geräusche hörbar sind.

Auch die mit etwas älteren Versionen bestückten Spiele **Farcry** und **Fear** liefern hier eine tolle Vorstellung und sind in Sachen Raumklang ziemlich fit. Wie weit die **X-Fis** hier voraus sind, zeigt der Wechsel zur Konkurrenz. Einzig Razer kann Creative mit den Technologien ESP und Razer 3D 720° wirklich Paroli bieten, was in der Praxis auch ziemlich ordentlich klingt. Soliden Raumklang liefert wegen des gleichen Chips auch Club3D. Für erzeugte Dolby- oder DTS-Streams braucht es aber einen Receiver.



Der Nutzen von **3D-Sound**: Hier können wir fast noch nichts sehen, aber schon jede Menge hören.



Bei Karten ohne OpenAL- oder mindestens EAX-3.0-Support fallen die **Q4-Soundoptionen** mager aus.

Surround-Kellerkinder

Dahinter finden sich **Fortissimo 4** und **Aureon FireWire**, die sich zwar rein klanglich etwas von unseren Onboard-Probanden **ALC888** (Realtek) und **AD1988B** (Analog Devices) abheben können, hinsichtlich Realismus und Raumklang aber nicht wesentlich besser abschneiden. Ähnlich ergeht es der günstigen **Aureon 7.1**, die selbst modernem Onboard-Sound nichts entgegen setzen kann. Wer gerne mit Kopfhörer spielt und dabei nicht auf Raumklang verzichten möchte, wird von Creative, Club3D und Razer am besten bedient. Bei gängigen Kopfhörern gefiel uns Creatives CMSS-3D Headphone am besten. Die Note Eins Plus bekommt aber die **Barracuda AC-1**, wenn sie zusammen mit dem passenden Headset **HP-1** genutzt wird.

Klangtest: Musik und Filme

Bei Spielen sind Creatives **X-Fi**-Sprösslinge also schon mal die besten. Doch wie halten sich die edlen Chips in den anspruchsvollen Kategorien Musik und Film? Im Klangtest müssen alle zeigen, was sie außer bunter Effektmalerei zu bieten haben. Die aktuellen Onboard-Bausteine überraschen positiv. Kein Vergleich zu Lösungen der ersten Generationen! Moderne Mainboards können damit in Sachen Klang eine solide Grundausstattung vorweisen – sowohl für Stereo-Klänge als auch Mehrkanal-Filme.

Verschlimmbesserer

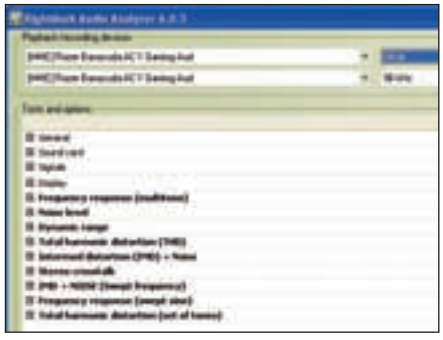
Was Onboard-Klängen fehlt, wird deutlich, sobald diese einem **X-Fi** weichen müssen. Selbst das Schummel-Modell **Xtreme Audio** ist schon eine Steigerung. In sämtlichen Kategorien richtig glänzen können dann die echten X-Fis – mit glasklaren und satten Tönen. Auch einfaches MP3-Material braucht sich nicht zu verstecken. Eine zwiespältige Sache ist der 24-Bit-Crystalizer. Die stärkere Akzentuierung von Höhen und Tiefen wirkt bei Musik gekünstelt. Nützlich kann das Feature bei älteren Filmen mit weniger guter Tonqualität sein. Nicht immer zufriedenstellend arbeitet die Upmix-Funktion. Die Extra-Kanäle schwächeln, 7.1-Klänge wirken kaum anders als eine klassische 5.1-Konfiguration.

Insgesamt ergibt sich beim reinen Klangtest das gleiche Bild wie schon beim Spiele-Check. Creative führt, knapp dahinter folgen Razer und Club 3D. Zwischen diesen und den Onboard-Chips reihen sich die ordentlichen Alternativen **Fortissimo 4** und **Aureon FireWire** ein. Den eigentlich guten Klang des FireWire-Exoten macht aber die anfällige Verbindung zunichte. Nicht nachvollziehbar treten Aussetzer und starkes Kratzen auf. Die **Aureon** scheint bei manchen Systemen auf alles allergisch zu sein, die Fehlersuche wird zum Spießrutenlauf.

Messbare Unterschiede

Ebenfalls kein Glücksgriff ist das erneute Schlusslicht **Aureon 7.1**, deren Schwächen sogar gegenüber der Onboard-Konkurrenz deutlich werden. Den subjektiven Eindruck bestätigt das Nachmessen mit dem **RightMark Audio Analyzer**. Beim Onboard-Sound hat Realtek die Nase knapp vorn, was in der Praxis aber kaum hörbar ist. Ungeschlagen und mit Bestwerten verwöhnt ist der X-Fi Chip. Knapp dahinter folgen Razer und Club3D, wobei die AC-1 trotz gleichem Chip ein bisschen besser abschneidet.

Timm Wotka



Mit dem **Rightmark Audio Analyzer** lassen sich die technischen Fähigkeiten einer Karte analysieren.

SPIELE-BENCHMARKS

Hier ein paar Benchmark-Ergebnisse, wie die einzelnen Soundchips in Sachen Performance abschneiden. Die X-Fi-Karten haben wir zusammengefasst, da die Ergebnisse, egal ob mit oder ohne X-RAM, jeweils identisch ausfielen.

Gewählt wurde im Spiel die maximale Soundqualität, der höchstmögliche EAX-Level und 5.1-Surround. Zum Einsatz kam ein PC mit einem Intel Core 2 Duo X6800 (2,93 GHz), einer Geforce 8600 GTS und 2 GB RAM. Die Auflösung betrug immer 1.280 mal 1.024 Pixel.

	3DMark 06 (in 3DMarks)	Battlefield 2142 (in fps)	Fear (in fps)	Quake 4 (dt., in fps)
ohne Sound	6.314	62	88	48
Creative X-Fi	6.311	55	83	45
Razer Barracuda AC-1	6.314	52	81	43
Club 3D Theatron DTS	6.313	52	81	43
Analaog Devices AD 1988B	6.374	51	81	43
Hercules Fortissimo 4	6.312	51	81	42
Realtek ALC888	6.312	50	80	42
Terratec Aureon 7.1	6.311	50	80	41
Terratec Aureon FireWire	6.304	49	79	39

Der Audio-Olymp

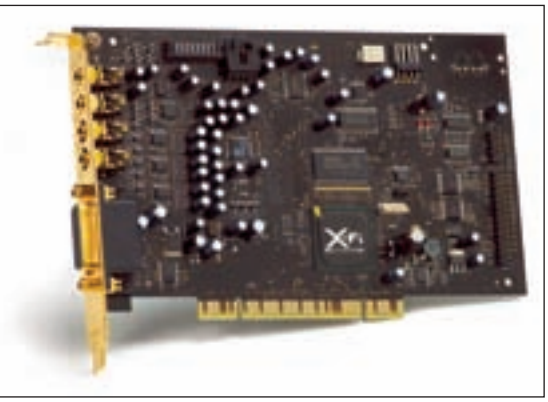
Auf dem Siegertreppchen ganz oben – **Creatives X-Fi ist die Soundkarten-Referenz für den modernen Spiele-PC**. Doch von Monopol keine Spur: Es gibt ebenso attraktive wie preiswerte Alternativen.

Selten fällt die Entscheidung für einen Testsieger so leicht wie in diesem Fall. Creatives **X-Fi** hat in allen Prüfungen Bestnoten eingeheimst und ist damit die unangefochtene Nummer Eins unter den Soundkarten. Nur die **X-Fis** sind fit für die neuesten EAX-Effekte und kommen zudem mit einer hervorragenden Software daher, die selbst in älteren Spielen eine räumliche Atmosphäre schafft. Auch in punkto Spiele-Performance können sie sich leicht absetzen und sind somit für fps-Jäger erste Wahl.

Testsieger X-Fi

Moderat ist obendrauf die Preisgestaltung. Rund 60 Euro für den Einstieg sind in Anbetracht des Gebotenen akzeptabel, sodass noch Geld für ein gutes Boxenset oder Headset bleibt. Teuer bezahlt werden muss allerdings das unnötige X-RAM und der Wunsch nach optischen Anschlüssen, die es nur zusammen mit der 170 Euro teuren Frontpanel-Version gibt. Als Käufer haben Sie jedoch die Wahl: Creative stellt genügend Alternativen bereit.

Ganz ohne Schatten bleibt die Vorstellung jedoch nicht, denn was Creative in Sachen Treiber aufführt, ist ein einziges Desaster: keine downloadbaren Basistreiber, teilweise umständliche Installation, kostenpflichtige ALchemy-Software für die **Audigys** und auffallend viele in den einschlägigen Foren genannte Treiberprobleme. Dass trotz der tollen Sound-Produkte Creatives Image nicht das allerbeste ist, muss einen da nicht wundern.



Unsere letztendliche **Empfehlung**: X-Fi Xtreme Music – hat für rund 65 Euro alles, was man so braucht.

Was übrig bleibt

Bei allem Lob für die **X-Fi** darf die Konkurrenz nicht ganz unter den Teppich gekehrt werden. Besondere Aufmerksamkeit haben sich zwei Karten verdient, die Creative immerhin ansatzweise das Wasser reichen können. Razers **Barracuda AC-1** und die **Club 3D Theatron DTS**. Beide setzen auf den gleichen modernen CMI-Chip, doch liegen zwischen ihnen finanziell gesehen Welten. Der preisbewusste Käufer kann ohne Bedenken zur günstigeren **Theatron DTS** greifen, die in allen Bereichen eine gute Figur macht. Sie ist eine echte Allround-Empfehlung und vor allem dann eine Alternative, wenn das Spielen nicht an oberster Stelle steht.

Nachteile beim Klang müssen Sie gegenüber der **Barracuda** kaum in Kauf nehmen. Razers angeblich den Sound verbessernder Platinen-Schutzschild entpuppt sich als gleichermaßen schicke wie nutzlose Verpackung, die in Gold aufgewogen werden will. Größere Unterschiede gibt es nur bei der Software, hier kann Razer mit dem sinnvollen ESP punkten. Doch wollen findige Käufer es bereits geschafft haben, Club 3Ds Karte mit Razer-Software zu betreiben. Im Testlabor wollte uns dies allerdings nicht gelingen. Zum Spielen am wenigsten geeignet sind die getesteten Karten von Hercules und Terratec. Trotz teils befriedigender Akustik entsprechen diese im Großen und Ganzen den Leistungs- und Qualitätsstandards vergangener Zeiten. Sie können nicht mal mehr modernen Onboard-Chips davonziehen.

Ganz oder gar nicht

Der eigentliche Knackpunkt pro **X-Fi** ist der Preis. Creatives Konkurrenz ist entweder hoffnungslos überteuert oder preislich kaum von den günstigen Einstiegskarten **Xtreme Gamer** und **Xtreme Music** entfernt. Das drängt zur »ganz oder gar nicht«-Entscheidung: Entweder eine **X-Fi** oder gleich kostenlosen Onboard-Sound. Letzterer hat sich im Test ohnehin seine Meriten verdient und gezeigt, dass sein schlechtes Image inzwischen ungerechtfertigt ist. Vorbei sind die Zeiten, in denen eine Soundkarte absolute Pflicht war, wenn man nicht Ohren und Lautsprecher mit bemitleidenswertem Gekrächze quälen wollte. Besonders praktisch dabei ist, dass es ihn nicht nur kostenlos, sondern quasi automatisch gibt. So kann man beim PC-Kauf teure Soundkarten erst mal außen vor lassen und in Ruhe durchtesten, ob er den eigenen Ansprüchen genügt.



Gelungene Ideen und Details, doch Razers Angriff auf die X-Fi **scheitert** am exorbitanten Preis.

Sie wollen weder die Einschränkungen von Onboard-Sound in Kauf nehmen, noch mindestens 60 Euro für eine **X-Fi**-Soundkarte aufbringen? Auch da bietet Creative selbst die besten Alternativen, sie heißen **Audigy 2 ZS** und **Audigy 4**. Beide sind gebraucht für unter 40 Euro günstig zu bekommen und bei der Spieletauglichkeit immer noch die härteste **X-Fi**-Konkurrenz.

Timm Wotka



Soundkarte **Mainboard**: Die kostenlosen Onboard-Chips sind als Ausgangsbasis ideal.

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%)	Gesamt-wertung
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	07/07	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	230 Euro	Geforce 7950 GT	12/06	befriedigend	75	79	76	70	76
3	MSI NX8600 GTS T2D256EZ	190 Euro	Geforce 8600 GTS	06/06	befriedigend	72	84	79	74	76
4	CONNECT 3D RADEON X1900 GT	130 Euro	Radeon X1900 GT	07/06	gut	72	80	72	68	74
5	LEADTEK WINFAST PX7900 GS TDH	120 Euro	Geforce 7900 GS	12/06	gut	70	79	76	72	73
6	EVGA GEFORCE 7600 GT	110 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	85 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%)	Gesamt-wertung
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	85 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**

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	40 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**

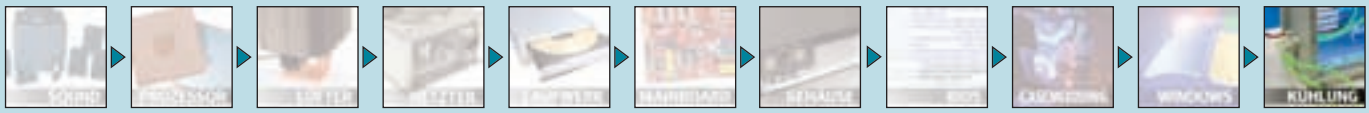
LOGITECH DRIVING FORCE PRO



Hardware-Kategorie	**FF-Lenkrad**
ca. Preis	**55 Euro**
Gesamtwertung	**86**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

EINBAU-RATGEBER TEIL 14



Wasser marsch! Mit unserer Anleitung samt passender Wasserkühlung werden Sie zum absoluten Kühlkönig.



Zum Abschluss unserer Einbauratgeber-Serie die Königsdisziplin. Anhand der 3D Galaxy II von Gigabyte zeigen wir exemplarisch die Installation einer Wasserkühlung. Obwohl sie kein extremes Hindernis darstellt, müssen Sie je nach Talent und Ausrüstung mit mehreren Stunden Zeitaufwand rechnen. Haben Sie nach der Lektüre unseres Einbau-Ratgebers noch Fragen? Schreiben Sie uns eine E-Mail: hardware@pcpowerplay.de.

Mikkl Galuschka

Einbauzeit: ca. zwei bis fünf Stunden
Benötigtes Werkzeug: Schraubendreher, scharfes Messer, Wischtücher, evtl. Kombizange



1 Sie wollen einen vorhandenen PC umrüsten? Dann sollten Sie erst mal nachsehen, ob das Mainboard für die Installation bzw. Deinstallation der Kühler raus muss. Dann ist erst mal Ausräumen angesagt. Ansonsten sollten die Komponenten möglichst im PC bleiben, da man sich leicht mit der Berechnung der Schlauchlänge vertut.



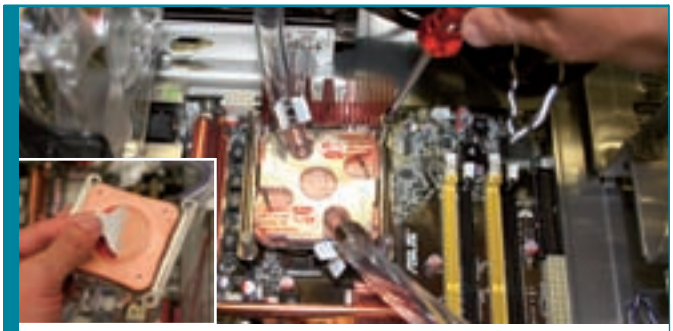
2 Beim Gigabyte-Modell muss für die derzeit gebräuchlichste Plattform S775 das Board raus, weil Sie auf der Rückseite eine Montage anbringen müssen. Ziehen Sie dazu die Folie ab und befestigen Sie die Platte passgenau über den vier Kühle-Montagelöchern. Nun kann das Board samt Peripherie gleich wieder im Rechner verschwinden.



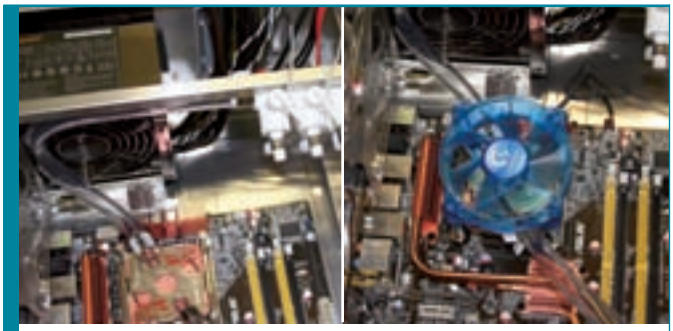
3 Ein »fertiger« PC ist wichtig, um die Schlauchlängen berechnen zu können. Legen Sie jede Komponente an den vorgesehenen Platz und messen Sie die benötigte Länge exakt ab. Zu kurz ist ganz schlecht, aber auch zu lange Schläuche sind mangels Flexibilität eine unangenehme Sache. Schneiden Sie mit einem scharfen Messer die ersten Stücke zwischen Splitter und CPU-Kühlblock passgenau zu.



4 Eine Besonderheit der Gigabyte-WaKü sind die Schlauchklammern anstatt der sonst üblichen geschraubten Schellen. Ziehen Sie die über den jeweiligen Schlauch. Durch Druck auf die beiden Hebel lassen sie sich verschieben. Einfach über die Kontaktstelle Schlauch/Anschluss bewegen, Hebel loslassen – und die Klammern sorgen automatisch für die nötige Dichtigkeit im Kühlkreislauf.



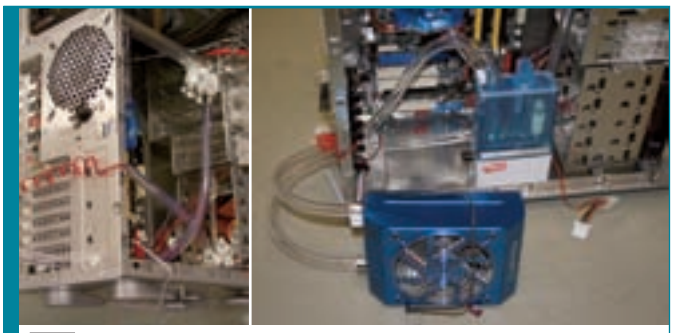
5 Den CPU-Kühlblock samt den daran hängenden Schläuchen und Splittern befestigen wir nun auf dem Prozessor. Richten Sie den Block (Schutzfolie abziehen nicht vergessen!) so aus, dass die Leitungen möglichst passend und gerade liegen. Schrauben Sie den Kupferblock anschließend mit den beiliegenden Federschrauben fest.



6 Nach dem CPU-Block sind die beiden weißen Splitter dran. Die können Sie mit den beiliegenden Kabelbindern zum Beispiel an Gehäusestreben befestigen. Ist das erledigt, folgt der so genannte MOSFET-Lüfter, der die umliegenden Spannungsregler kühlt. Er wird nicht geschraubt, sondern rastet mit Haken einfach am Kupferblock ein.



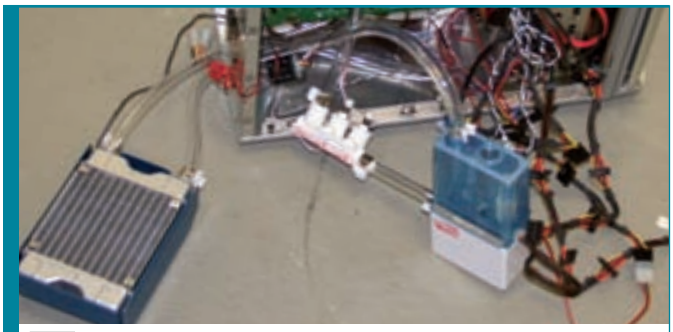
7 Als nächstes installieren wir das Lüfterregler-Slotblech an einem freien Platz, am besten weit unten. Aber vorher die Kappe des Drehreglers abziehen, sonst geht er nicht durch. Anschließend konfektionieren wir zwei weitere Schläuche, die im Vergleich zu den ersten länger sein müssen, da sie aus dem Gehäuse zum Radiator führen.



8 In das Regler-Slotblech sind Löcher eingelassen, durch die wir die beiden Schläuche ziehen und mit dem Radiator verbinden. An welchen Anschluss Sie das jeweilige Stück stecken, ist egal. Nun verbinden wir sie mit der Pumpe bzw. dem oberen Splitter. Als letzter Schlauch folgt noch das Stück zwischen Pumpe und unterem Splitter.



9 Der Wasserkreislauf ist damit geschlossen, der dickste Brocken erledigt. Nun müssen wir das beiliegende Kontroll- und Verteilerkästchen mit Radiator, Lüfterregelung und MOSFET-Kühler verbinden. Ein leichtes Kabelgewirr, bei dem Sie besser einmal zu viel in die Anleitung schauen, um ganz sicher zu gehen, dass alles passt.



10 Ist alles verbunden und das Gesamtkonstrukt zum einen am Power Switch und zum anderen am CPU FAN angeschlossen, dürfen wir quasi den Rohbau feiern und uns ein Päuschen gönnen. Bis auf einen letzten Schritt ist die aufwändige Wasserkühlung damit im Grunde einsatzbereit. Was noch fehlt? Natürlich die Kühlflüssigkeit selbst.



11 Schrauben Sie die Kappe des Vorratsbehälters ab und kippen Sie Kühlflüssigkeit hinein, bis der Stand zwischen »Low« und »Full« ist. Dann den PC anschalten; die Pumpe befördert das Wasser in den Kreislauf, schaltet wegen des noch zu niedrigen Pegels den PC aber wieder ab. Füllen Sie Flüssigkeit nach und wiederholen Sie das Ganze so lange, bis der Pegel permanent über der Low-Markierung bleibt.



12 Ein halber Liter blauer Flüssigkeit gluckert nun durch die durchsichtigen Schläuche. Zuletzt befestigen wir noch den Radiator per Adapter an der Gehäuserückwand. Technisch ist die Installation damit erledigt; jetzt geht es noch darum, die Komponenten ordentlich im PC zu verstauen. Selbst für die Pumpe sollte in den meisten Gehäusen Platz sein. Mitgeliefertes Klettband hilft bei der Montage.

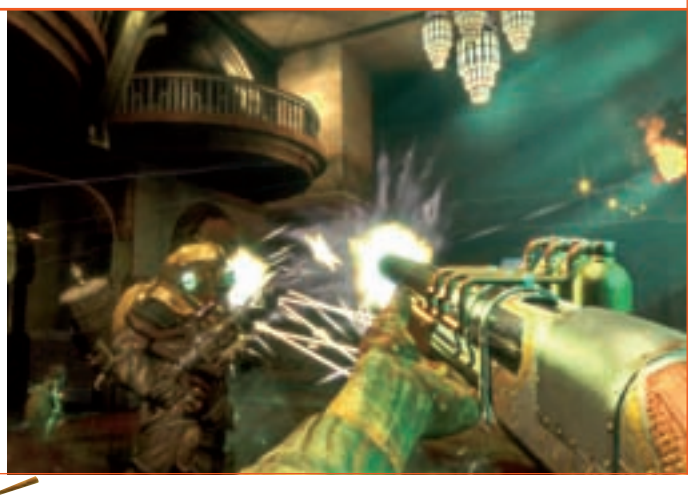
Ausblick 09/2007

Ab dem 29.08.2007 am Kiosk

BIOSHOCK

Unsere Vorschau in dieser Ausgabe war die letzte vor dem Test, jetzt geht's ans Eingemachte: Wie viel Spaß macht das ungewöhnliche Actionspiel im Wasserhärtetest?





CRYSIS



Jetzt ist kollektives Daumendrücken angesagt! Kommt Crysis wirklich pünktlich zur nächsten Ausgabe, oder verschiebt sich der heißkalte Shooter noch einmal?

DIE SIEDLER 6

Die Wuselsiedler haben uns fest versprochen, fürs nächste Heft vorbeizukommen, damit wir sie schon mal für uns schuften lassen können – ohne Publisher als Aufseher ...



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
Christiane Leifke, Tanja Gemeinhardt

Mitarbeiter dieser Ausgabe
Jochen Gebauer, Thomas Sieben, Timm Wotka, Andreas Szedlak

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

August 2007

DEMOS

- 18 Wheels of Steel Haulin'
- Arena Wars Reloaded Multiplayer-Demo
- Bee-Movie
- Harry Potter und der Orden des Phönix
- Jack Keane
- Ratatouille

VIDEOS

- 18 Wheels of Steel Haulin'
- Aion: Tower of Eternity - Trailer
- Anno 1701: Der Fluch des Drachen
- Attack on Pearl Harbor
- Blacksite
- Blacksite - Trailer
- Blacksite: Walkthrough-Video
- Budget: Black & White 2
- Budget: Hitman 4
- Civilization 4: Beyond the Sword - Trailer
- Clive Barker's Jericho
- Cynamite.de - Trailer
- Driver: Parallel Lines
- Empire Earth 3 - Trailer
- Harry Potter und der Orden des Phönix
- Hellgate London
- Jack Keane
- Legend: Hand of God - Trailer
- Overspeed
- Radsport Manager Pro 2007 - Trailer
- Rita Brentrups Fetch!
- Rita Brentrups Fetch! - Trailer
- Siedler 6: Walkthrough-Video
- Turning Point: Fall of Liberty - Trailer

PATCHES

- Battlefield 2142 Patch 1.40 Beta
- Battle of Britain Patch 2.06.1
- Falcon 4.0 Allied Force Patch 1.0.12
- Geheimakte Tunguska Patch 1.3
- Genesis Rising Patch 1.044
- Gothic 3 Community-Patch 1.3.1
- Loki Patch 1.0.5.0
- Overlord Patch 1.1
- Quake 4 Patch 1.42
- Warhammer: Mark of Chaos Patch 1.72

TOOLS & EXTRAS

- Alien Arena 2007
- Ati Catalyst 6.11
- DirectX
- Fraps 2.8.2
- Nvidia Forceware 158.22
- Windows Media 9 Codec 98/ME
- Windows Media 9 Codec XP
- Windows Media Player 10
- Windows Media Player 9 98/ME
- Windows Media Player 9 XP
- WinZIP



DEMO Jack Keane



PC POWER PLAY August 2007

TOP-DEMOS Jack Keane | Harry Potter

DVD

CyPress

PC POWER PLAY

August 2007



TOP-DEMOS

◆ 18 Wheels of Steel Haulin' ◆ Arena Wars Reloaded Multiplayer-Demo ◆Bee-Movie ◆
◆ Harry Potter und der Orden des Phönix ◆ Jack Keane ◆ Ratatouille ◆

HIRES-VIDEOS

◆ 18 Wheels of Steel Haulin' ◆ Aion: Tower of Eternity - Trailer ◆ Anno 1701: Der Fluch des Drachen ◆
◆ Attack on Pearl Harbor ◆ Blacksite ◆ Blacksite - Trailer ◆ Blacksite: Walkthrough-Video ◆
◆ Budget: Black & White 2 ◆ Budget: Hitman 4 ◆ Civilization 4: Beyond the Sword - Trailer ◆
◆ Clive Barker's Jericho ◆ Cynamite.de - Trailer ◆ Driver: Parallel Lines ◆ Empire Earth 3 - Trailer ◆
◆ Harry Potter und der Orden des Phönix ◆ Hellgate London ◆ Jack Keane ◆ Legend: Hand of God - Trailer ◆
◆ Overspeed ◆ Radsport Manager Pro 2007 - Trailer ◆ Rita Brentrups Fetch! ◆ Rita Brentrups Fetch! - Trailer ◆
◆ Siedler 6: Walkthrough-Video ◆ Turning Point: Fall of Liberty - Trailer ◆

DEMOS

18 Wheels of Steel Haulin'
Arena Wars Reloaded Multiplayer-Demo
Bee-Movie
Harry Potter und der Orden des Phönix
Jack Keane
Ratatouille

VIDEOS

18 Wheels of Steel Haulin'
Aion: Tower of Eternity - Trailer
Anno 1701: Der Fluch des Drachen
Attack on Pearl Harbor
Blacksite
Blacksite - Trailer
Blacksite: Walkthrough-Video
Budget: Black & White 2
Budget: Hitman 4
CIV 4: Beyond the Sword - Trailer
Clive Barker's Jericho
Cynamite.de - Trailer
Driver: Parallel Lines
Empire Earth 3 - Trailer
Harry Potter und der Orden des Phönix
Hellgate London
Jack Keane
Legend: Hand of God - Trailer
Overspeed
Radsport Manager Pro 2007 - Trailer
Rita Brentrups Fetch!
Rita Brentrups Fetch! - Trailer
Siedler 6: Walkthrough-Video
Turning Point: Fall of Liberty - Trailer

PATCHES

Battlefield 2142 Patch 1.40 Beta
Battle of Britain Patch 2.06.1
Falcon 4.0 Allied Force Patch 1.0.12
Geheimakte Tunguska Patch 1.3
Genesis Rising Patch 1.044
Gothic 3 Community-Patch 1.3.1
Loki Patch 1.0.5.0
Overlord Patch 1.1
Quake 4 Patch 1.42
Warhammer: Mark of Chaos Patch 1.72

TOOLS & EXTRAS

Alien Arena 2007
Ati Catalyst 6.11
DirectX
Fraps 2.8.2
Nvidia Forceware 158.22
Windows Media 9 Codec 98/ME
Windows Media 9 Codec XP
Windows Media Player 10
Windows Media Player 9 98/ME
Windows Media Player 9 XP
WinZIP



HIRES-VIDEO Hellgate London



HIRES-VIDEO Anno 1701



DEMO Harry Potter

PowerPlay August 2007
TOP-DEMOS Jack Keane | Harry Potter

CyPress

PC POWER PLAY

August 2007

