September 2006

MEHR SPIEL. MEHR SPASS. MEHR SERVICE.

PC POWER PLAY

www.pcpowerplay.de

MEHR SPIEL!
MEHR SPASS!
MEHR SERVICE!
NEU!

nur 3,60 €
inkl. 2 DVDs

16
usk

2 VOLLVERSIONEN



Hauptspiel plus Addon! + Tipps im Heft!

Runden-Taktikspiel: Packende Infanterie-gefechte im Zweiten Weltkrieg – zerlegen Sie komplette Häuser!

SILENT STORM GOLD EDITION



+ Tipps im Heft!

Actionspiel: Ego-Shooter unter Wasser – jagen Sie den Feind mit futuristischen, aufrüstbaren U-Booten!

AQUANOX 2

TOP-DEMOS



LEGO STAR WARS 2

Caesar 4
Baphomets Fluch 4
Faces of War
Joint Task Force
Geheimakte Tunguska

EXKLUSIVE BILDER & INFOS!

BIOSHOCK

EXKLUSIV-BESUCH: Der neue Meilenstein der Macher von System Shock 2
So genial wird der Unterwasser-Mix aus Ego-Shooter und Rollenspiel!

PARAWORLD

RIESENDINOS, RIESENSPASS, RIESENTEST: Echtzeit-Strategie vom Feinsten!

EXKLUSIV-TEST!

BAPHOMETS FLUCH 4

ZWEI TESTS, ZWEI DEMOS: Baphomets Fluch 4 gegen Geheimakte Tunguska!

TIPPS-VIDEO



DIE NEUE RENNSPIEL-REFERENZ

GTR 2: Mega-Test plus Profi-Tipps im Heft & als HiRes-Videos auf DVD!

SERVICE & SPAREN

MEHR TEST-INFOS: Hotlines, Installation, Kopierschutz, ...

RATGEBER: Topspiele einfach downloaden – so geht's!

§ **RECHTSHILFE:** Ärger bei Ebay? Wir helfen Ihnen!

KARTEN SELBER BAUEN!



SCHRITT FÜR SCHRITT ERKLÄRT!

Siedler 2: Die nächste Generation – wie Sie Ihre eigenen Missionen entwerfen!

CyPress
VOGEL



Martin Deppe
Chefredakteur

Ei VERBiBSCH!

» Leipzig schlägt Los Angeles! Die E3, die weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele, wird abgespeckt. Zumindest, was Präsentationen, Trailershows und sonstigen Rummel angeht. Statt Mega-Show ist ein »vertraulicher Rahmen« gefragt, die E3 »fokussiert sich auf Presse-Events und kleine Meetings mit den Medien, Händlern, Entwicklern«. So die amerikanische ESA (Entertainment Software Association) in einer Pressemitteilung vom 1. August 2006.

Wir sind das Spielervolk!

»Schuld« daran ist unter anderem die Games Convention in Leipzig, schreibt die ESA weiter. Die hat sich seit ihrem Debüt 2002 nämlich rasant entwickelt. Was auch im fernen Ausland nicht verborgen blieb: Extra für die GC werden eigene, spielbare Versionen kommender Titel gebaut – auf der E3 hingegen gab's vermehrt nur noch lautstarke Trailer zu sehen.

Familien-Bande

Auch interessant: Noch mehr namhafte Entwickler sind diesmal in Leipzig dabei, etwa Sid Meier, Peter Molyneux, Gabe Newell, Louis Castle. Einige von ihnen gar mit Frau und Kindern – um gleich den Urlaub in Merry Old Germany zu verbringen.

Wir freuen uns auf Sie

Falls Sie Abonnent sind und dieses Heft bereits am Wochenende der GC lesen (25. bis 27. August): Besuchen Sie uns doch am Stand A01 in Halle 3. Oder im Internet, auf der brandneuen Webseite Cynamite.de – mehr dazu auf Seite 10. «

▶ WORLD OF WARCRAFT WIRD GRÖSSER



BURNING CRUSADE Seite 42

▶ EXKLUSIV-BESUCH IN BOSTON



BIOSHOCK Seite 60

▶ IM GESPRÄCH MIT CHARLES CECIL



BAPHOMETS FLUCH 4 Seite 108

MIT POSTER!



Wir sind für Sie über den großen Teich geflogen – um direkt nach der Landung abzutauchen in die faszinierende Unterwasserwelt von Bioshock. Unsere Beute: exklusive Bilder und heiße Infos! Seite 60

TITELGESCHICHTE

BIOSHOCK



26 **ARCHLORD**

Wir haben den WoW-Konkurrenten schon ausprobiert.



34 **COMPANY OF HEROES**

Angespielt: Sieht aus wie ein Shooter, ist aber Strategie!

AKTUELL

10 Cynamite.de
20 Termin-Kalender

NEWS

12 Unreal Tournament 2007
13 Command & Conquer 3
13 El Matador: zu brutal
14 Kreditkarten für Zocker
15 Defcon
16 Runaway 2
16 Neues Syndicate in Sicht?
17 Postal-Film: Hasselhoff und Chuck Norris sind dabei
18 Dark Messiah
18 Schlacht um Mittelerde 2: Aufstieg des Hexenkönigs

KOLUMNE

12 Das Geschäft mit der Sucht

CHARTS

14 Leser-Charts
16 Verkaufs-Charts

AKTUELL

TITELGESCHICHTE

60 Bioshock

VORSCHAU

22 Caesar 4
24 Die Gilde 2
26 Archlord
28 Just Cause
30 Brothers in Arms 3
33 Lego Star Wars 2
34 Company of Heroes
38 Gothic 3
42 World of WarCraft: The Burning Crusade
46 Medieval 2
50 War Front
52 Empire at War: Forces of Corruption
54 Mage Knight: Apocalypse
56 Warhammer: Mark of Chaos

TEST

74 So testen wir
66 Teamseite
78 Hitlisten

ACTION

84 Fluch der Karibik 2
86 Age of Pirates
88 Pac-Man World 3
89 Hui Buh
90 Call of Juarez
93 Parkan 2
94 Reservoir Dogs
96 Star Wolves 2
97 Bad Day LA

STRATEGIE

98 Paraworld
104 Die Siedler 2: Die nächste Generation

ABENTEUER

108 Baphomets Fluch 4
112 Geheimakte Tunguska

TEST

114 Paradise
115 Dungeon Siege 2: Broken World

SPORT

116 Anstoss 2007
118 GTR 2

BUDGET

122 Budgetliste
124 Splinter Cell 3: Chaos Theory
126 Ankh Special Edition
127 Act of War

TIPPS & TRICKS

LÖSUNGEN & TAKTIKEN

133 Aquanox 2
134 Silent Storm Gold
136 GTR 2
138 Prey
141 Paraworld



38 GOTHIC 3

Wir haben die Mega-Vorschau zum Mega-Rollenspiel.



42 WOW: BURNING CRUSADE

Alles über die neuen Instanzen und obskuren Draenei.



98 PARAWORLD

Starke Dinos, starkes Spiel: die Parallelwelt im Test.



118 GTR 2

Warum die beste Rennsimulation jetzt noch besser ist.

TIPPS & TRICKS

KURZTIPPS & CHEATS

128 Ab durch die Hecke
128 Act of War
128 Age of Pirates
128 Anstoss 2007
129 Baphomets Fluch 4
130 Die Siedler 2: Die nächste Generation
131 Dungeon S. 2: Broken World
131 Fluch der Karibik 2
132 Geheimakte Tunguska
132 Half-Life 2: Episode 1
132 Rush for Berlin
132 Splinter Cell 3: Chaos Theory

HARDWARE

142 FAQ: Sie fragen, wir antworten
162 Bestenlisten

HARDWARE-NEWS

144 EVGA Geforce 7950 GX 2
144 AMD übernimmt Ati

HARDWARE

145 Raptor-Gaming K2
145 Videoseven V7

SCHWERPUNKT

146 Core 2 Duo: Intels neues Trumpf-Ass

EINBAU-RATGEBER

154 Teil 3: RAM

VORSCHAU

156 Heißer Lenkrad-Herbst

TESTS

150 Grafikkarten Der 3D-Showdown
158 Gamepad Analog Controller USB
158 Gehäuse Enermax Chakra ECA3052
158 Gamepad Pearl Advance Fighter Stick
159 Tastatur Enermax Aurora
159 Renngestell VPP Racing Rack Professional
159 Mauspad Revoltec Gamepad Prec. Pro

MAGAZIN

166 Top 10: Die 10 männlichsten Spiele
168 Top 5: Die 5 weiblichsten Spiele
170 Laden statt Laden
172 Ein Heim für Helden
174 Brettspiel: Railroad Tycoon
176 Level-Design leicht gemacht: Siedler 2
179 Retro: Red Baron
180 Leserbriefe

SERVICE

3 Editorial
4 Inhalt
6 DVD-Inhalt
8 HiRes-Videos
9 Aktuelle Updates
184 Im nächsten Heft
184 Impressum
185 DVD-Inlay

SPIELE IN DIESEM HEFT

Ab durch die Hecke | Tipps 128
Act of War | Budget-Test 127
Act of War | Tipps 128
Age of Pirates | Test 86
Age of Pirates | Tipps 128
Alone in the Dark 5 | News 13
Ankh Special Edition | Budget-Test 126
Anstoss 2007 | Test 116
Anstoss 2007 | Tipps 128
Aquanox 2 | Tipps 133
Archlord | Vorschau 26
Bad Day LA | Test 97
Baphomets Fluch 4 | Test 108
Baphomets Fluch 4 | Tipps 128
Bier Tycoon | News 17
Bioshock | Vorschau 60
Brothers in Arms 3 | Vorschau 30
Caesar 4 | Vorschau 22
Call of Juarez | Test 90
Clive Barker's Jericho | News 15
Command & Conquer 3 | News 13
Company of Heroes | Vorschau 34
DAoC: Labyrinth of the Minotaur | News 18
Dark Messiah of Might & Magic | News 18
Defcon | News 15
Die Gilde 2 | Vorschau 24
Die Siedler 2: Die nächste Gen. | Test 104
Die Siedler 2: Die nächste Gen. | Tipps 130
Dungeon Siege 2: Broken World | Test 115
Dungeon Siege 2: Broken World | Tipps 131
El Matador | News 13
Empire at War: Forces of Corr. | Vorschau 52
Fluch der Karibik 2 | Test 84
Fluch der Karibik 2 | Tipps 131
Geheimakte Tunguska | Test 112
Geheimakte Tunguska | Tipps 132
German Street Racing | News 16
Gothic 3 | Vorschau 38
GTR 2 | Test 118
GTR 2 | Tipps 136
Half-Life 2: Episode 1 | Tipps 132
Hui Buh | Test 89
Just Cause | Vorschau 28
Legend: Hand of God | News 16
Lego Star Wars 2 | Vorschau 33
Mage Knight: Apocalypse | Vorschau 54
Medieval 2 | Vorschau 46
Pac-Man World 3 | Test 88
Paradise | Test 114
Paraworld | Test 98
Paraworld | Tipps 141
Parkan 2 | Test 93
Prey | Tipps 138
Race | News 18
Reservoir Dogs | Test 94
Runaway 2 | News 16
Rush for Berlin | Tipps 132
Sabotage | News 16
Schlacht um Mittelerde 2: Addon | News 18
Silent Storm Gold | Tipps 134
Splinter Cell 3: Chaos Theory | Budget-Test 124
Star Wolves 2 | Test 96
Undercover | News 13
UT 2007 | News 12
War Front | Vorschau 50
Warhammer: Mark of Chaos | Vorschau 56
WoW: The Burning Crusade | Vorschau 42

DVD INHALT

DEMOS



BAPHOMETS FLUCH 4

Genre	Point&Click-Adventure
Minimum	CPU mit 1,4 GHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	360 MB
Sprache	deutsch

Teil 4 wirft Sie abermals in eine Schatzjagd voller Rätsel und Verschwörungen. In der Demo steigen Sie direkt in die dritte und bereits richtig anspruchsvolle Herausforderung ein. Müssen sich an Wachposten vorbeimogeln, nervige Ladenbesitzer weglocken, Objekte richtig positionieren und abgeschaltete Geräte wieder zum Laufen bringen. Eben ein Adventure, wie wir es alle mögen, mit Klasse-Grafik und spannender Story!

- **neue Grafik-Engine**
- **herausfordernde Rätsel**
- **tolle Sprachausgabe**



CAESAR 4

Genre	Aufbaustrategie
Minimum	CPU mit 1,6 GHz, 512 MB RAM
Installationsgröße	540 MB
Sprache	englisch

Das alte Rom braucht frischen Wind, den Sie als noch unbedeutender Statthalter ins Land bringen können. In einer kleinen Provinz beginnen Sie Ihren Job und müssen eine Stadt aufbauen, in die Sie Tausend Einwohner locken sollen. Dazu müssen Sie die Infrastruktur planen und dem Volk eine ansprechende Architektur bieten. Caesar 4 ist farbenprächtig, detailliert, anspruchsvoll und zudem spannend.

- **komplette Mission spielbar**
- **alle Features des Hauptprogramms**
- **komplexes Wirtschaftssystem**



LEGO STAR WARS 2

Genre	Actionspiel
Minimum	CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	590 MB
Sprache	deutsch

Der erste Teil dieses Actionspieles hat viele Fans gefunden, die trotz des Namens Lego im Titel begeistert zugegriffen haben. Teil 2 legt noch einmal eine Portion Humor drauf, spendiert einige neue Features und baut zahlreiche Schauplätze aus den ersten drei Star-Wars-Filmen ins Spiel ein. Und wenn Sie gemeinsam mit einem Freund an der Seite kämpfen, dann werden Sie vergessen, dass Lego Kinderspielzeug ist.

- **Luke, Obi-Wan, R2-D2, C-3PO spielbar**
- **Charaktere der »alten« Star-Wars-Trilogie**
- **Mehrspielermodus**



FACES OF WAR

Genre	Echtzeit-Strategie
Minimum	CPU mit 2,0 GHz, 512 MB RAM
Installationsgröße	344 MB
Sprache	englisch



JOINT TASK FORCE

Genre	Echtzeit-Strategie
Minimum	CPU mit 2,0 GHz, 512 MB RAM
Installationsgröße	390 MB
Sprache	deutsch



GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Genre	Point&Click-Adventure
Minimum	CPU mit 500 MHz, 128 MB RAM
Installationsgröße	590 MB
Sprache	deutsch

TOOLS

- Acrobat Reader 7.0
- Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
- AntiVir Personal Edition Classic
- Ati Tool 0.24
- CPU-Z 1.35
- Cynamite.de Feedreader
- D-Fend
- DOSBox 0.65
- DXTweak 2
- Fraps 2.74
- PowerDVD 7.0
- Powerstrip 3.65
- Rivatuner 2.0
- ScummVM 0.90
- SmartSurfer
- Speedfan 4.29
- VDM Sound 2.0.4
- Windows Media 9 Codec 98/ME
- Windows Media 9 Codec XP
- Windows Media Player 10
- Windows Media Player 9
- Windows Media Player 9 (98/ME)
- WinZip 10.0

TREIBER

- Ati Catalyst 6.7
- DirectX 9.0c
- Nvidia Forceware 91.31

VOLLVERSIONEN



SILENT STORM GOLD EDITION

Genre	Runden-Strategie
Minimum	CPU mit 600 MHz, 128 MB RAM
Installationsgröße	2,5 GB
Sprache	deutsch

Und wieder können wir Ihnen ein einzigartiges Strategiepaket aus Silent Storm und dem ebenso genialen Addon Sentinels knüpfen, das Ihnen wochenlangen Spielspaß beschert. Denn Sie müssen Ihre hoch spezialisierten Soldaten durch das Kriegsjahr 1943 bringen und in der Erweiterung die Nachkriegsjahre gegen neue Bedrohungen überstehen.

Gut geplant ist halb gewonnen

Dabei statten Sie Ihr Team mit dem notwendigen Equipment aus, planen Ihr Einsätze detailliert und kämpfen Runde für Runde gegen Spione, Verräter und Verbrecher. Ihre Entscheidungen bestimmen das zukünftige Schicksal der Welt!

- **über 20 Missionen und 80 unterschiedliche Waffen**
- **mehr als 40 Charaktere mit 50 Spezialfähigkeiten**
- **realistisches Physiksystem**
- **tausende Lösungswege möglich**

Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von Silent Storm Gold unser DVD-Menü. Dieses rufen Sie über die Datei Power.exe auf der Oberfläche der DVD auf, falls das Menü nicht automatisch gestartet wird, sobald Sie unsere DVD einlegen. Der Assistent führt Sie dann durch die einzelnen Schritte der Installation.





Minimale Systemvoraussetzungen

Windows 98/ME/2000/XP
Pentium 600 MHz oder vergleichbar
128 MB RAM
2,5 GB Festplatte
32 MB Grafikkarte
DirectX 9.0
DirectX kompatible Soundkarte



AQUANOX 2

Genre	Actionspiel
Minimum	CPU mit 750 MHz, 128 MB RAM
Installationsgröße	1,6 GB
Sprache	deutsch

Was zunächst wie eine reinrassige Simulation aussieht, entpuppt sich schon bald als ein astreines Actionspiel, das sich wie ein Ego-Shooter unter Wasser steuert. Denn die Suche nach einem Schatz führt Sie in die tiefsten Tiefen des Ozeans und verwickelt Sie in jede Menge Kämpfe, die mit bombastischen Spezialeffekten in Szene gesetzt sind.

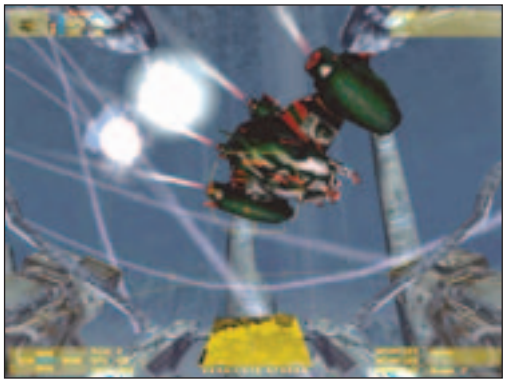
Ein Sturm aus Action und Emotionen

Aquanox 2 setzt die Serie in atemberaubender Art und Weise fort und hat rein gar nichts mit einer trägen Bootsfahrt gemeinsam, sondern ist ein Unterwasser-Wing-Commander der Extraklasse. Einsteigen, Bewaffnung bereit machen und hinab in die Tiefe!

- **in Echtzeit gerenderte Unterwasserwelt**
- **teambasierte Kämpfe**
- **30 Missionen**
- **4 aufrüstbare U-Boote**

Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von Aquanox 2 unser DVD-Menü. Dieses rufen Sie über die Datei Power.exe auf der Oberfläche der DVD auf, falls das Menü nicht automatisch gestartet wird, sobald Sie unsere DVD einlegen. Der Assistent führt Sie dann durch die einzelnen Schritte der Installation.





Minimale Systemvoraussetzungen

Windows 98SE/ME/2000/XP
Pentium 750 MHz oder vergleichbar
128 MB RAM
1,6 GB Festplatte
32 MB Grafikkarte
DirectX 8.1
DirectX 8 kompatible Soundkarte

DVD INHALT

HIRES-VIDEOS

Wir bieten Ihnen rasiermesserscharfe Spielevideos mit einer Auflösung von 1.024 mal 768, in denen Sie jedes Detail so sehen, als würden Sie selbst spielen! Neue Aufnahmeverfahren und optimierte Videokompression machen es möglich. Den dafür nötigen Media Player 10 sowie die passenden Video-Codecs finden Sie auf unserer DVD.



HIRES-VIDEOS IN 1.024 x 768 PIXEL



BIOSHOCK

Genre Ego-Shooter

Das Spiel Bioshock wurde schon weit vorab mit Vorschusslorbeeren bedacht. Ein Grund mehr, um Sascha Gliss auf eine Mission nach Boston zu schicken, und der Sache auf den Zahn zu fühlen. Zurück kam er für Sie mit einem fast 16 minütigen Interview, in dem Sie von Managing Director Ken Levine persönlich detaillierte Infos zum Spiel erhalten. Die ersten Endrücke von Bioshock können Sie zusätzlich in der ausführlichen Vorschau im Heft nachlesen.

GOTHIC 3

Genre Rollenspiel

Endlich gibt's eine spielbare Version von Gothic 3. Und endlich konnte sich Georg Valtin heldenhaft ins Spiel stürzen und seinen Abenteuerdrang austoben. Ohne Entwickler, die uns dabei kontrollieren – so können wir Ihnen ungefiltert zeigen, was wir in der Redaktion für spannend und wissenswert halten. Gothic 3 scheint seine Versprechen einzuhalten und hat uns schon jetzt voll gepackt. Neben dem Video finden Sie die große Vorschau im Heft.

BROTHERS IN ARMS 3



BAPHOMETS FLUCH 4



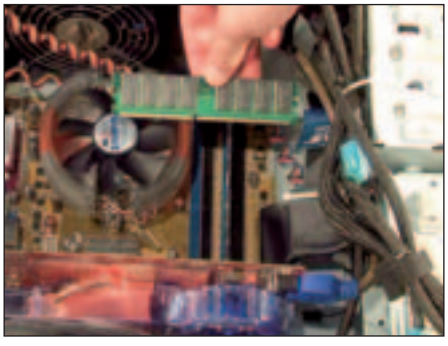
DIE GILDE 2



JUST CAUSE



HARDWARE: EINBAU-RATGEBER, TEIL 3



WEITERE VIDEOS

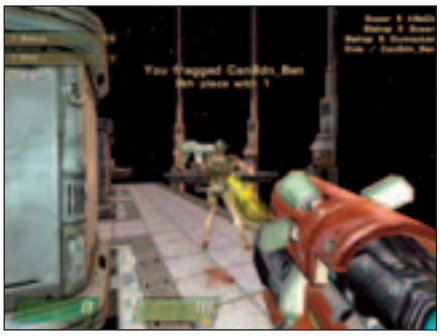
- Age of Pirates
- Die Siedler 2: Die nächste Generation
- Fluch der Karibik 2
- Geheimakte Tunguska
- GTR 2
- Paraworld
- Red Baron
- Tipps: Die Siedler 2: Die nächste Generation
- Tipps: GTR 2
- Tor des Monats
- War Front



AKTUELLE UPDATES

Ist es gut, wenn ein Patch erscheint, weil Fehler ausgebessert werden? Oder schlecht, weil es überhaupt einen Patch geben muss? **Wir glauben Ersteres und stellen Ihnen die Wichtigsten vor.**

Quake 4 (dt.) 1.3



Größe	141 MByte
Inhalt	Bugfixes, neue Karten und Optionen

Ein ganz neuer Mehrspielermodus namens **DeadZone** ist das Highlight im Patch 1.3. Hierbei muss Ihr Team Artefakte aufsammeln und mit ihnen möglichst lange in der so genannten **DeadZone** verharren. Dafür gibt es Punkte. Sind gleich viele Spieler unterschiedlicher Teams in dieser Zone, bekommt niemand Punkte. Sie müssen den Gegner also aus diesem Bereich ballern und dann gleich sein fallen gelassenes Artefakt einsammeln. Klingt witzig, ist auch so – vor allem wenn Sie die frische Napalm-Waffe zum Einsatz bringen!

Fear 1.07



Größe	40 MByte
Inhalt	Bugfixes, drei neue Karten, Mehrspieler-Features

Falls Sie auf Version 1.07 updaten, müssen Sie die 290-MByte-Version des Patches downloaden. In der kleineren 40-MByte-Version, die von 1.06 auf 1.07 aktualisiert, steckt ebenfalls jede Menge drin. Unter anderem drei neue Karten und zwei getrennte Startdateien für den Einzel- und Mehrspielermodus. Durch veränderte Netzwerkoptionen und zusätzliche Online-Features wird außerdem die Kompatibilität zum kostenlosen Spiel **Fear: Combat** geschaffen. Dies ermöglicht Online-Matches mit Spielern aus aller Welt (siehe News im Heft).

Heroes of Might & Magic 5 1.02



Größe	54 MByte
Inhalt	Bugfixes, zusätzliche Features, zwei neue Karten

Last Hope und War of the Worlds sind die beiden neuen Karten, die Ihnen nach der Installation des Patches für **Heroes of Might and Magic 5** zur Verfügung stehen. Zusätzlich wird nun bei Fernkämpfern eine Anzeige eingeblendet. Die markiert, ab welcher Entfernung der ausgeteilte Schaden halbiert wird. Über diese neue Information können Sie Ihre Strategie noch besser planen. Ach ja: Es gibt noch rund 60 kleine Bugfixes, den neuen **Hot Seat**-Modus, eine Hall of Fame, einige zusätzliche Tastaturbefehle und auch eine Video-Option.

Titan Quest 1.11



Größe	5 MByte
Inhalt	Bugfixes bei Einzel- und Mehrspieler und im Editor

Diablo 2 ist alt und **Sacred** vor allem im Mehrspieler-Modus recht verbugt. Da ist man froh, wenn **Titan Quest** von Grund auf schon stabil lief und auch der aktuelle Patch nichts Schwerwiegendes zu tun bekommt. Die Liste der Änderungen ist lang, betrifft vor allem Feinheiten wie die Möglichkeit, dass Gegenstände verloren gehen, wenn beim Handeln der Mehrspieler-Server abstürzt. Ein neu integriertes Logbuch hält die Ursache für einen Absturz fest, sodass Sie Fehler selber aufspüren können.

StarCraft 1.14



Größe	10 MByte
Inhalt	Bugfixes, Exploits-Beseitigung (siehe unten)

An diesem Patch fällt zunächst eines auf: **StarCraft** ist 1998 erschienen – vor acht Jahren! Blizzard zeigt damit einmal mehr, wie man Spieler langfristig glücklich macht. Kein Wunder, dass fast alle Blizzard-Titel bis heute noch gespielt werden. Neben einigen Fehlern im Programm werden mit diesem Patch auch viele so genannte Exploits beseitigt, die oft als Schlupfwinkel für Mogeleien im Spiel genutzt werden. Das beeinträchtigt die Spieldynamik und ist im Mehrspielermodus zudem unfair.

Anstoss 2007 7.1.0.1



Größe	7 MByte
Inhalt	Bugfixes

Wir mögen die Spiele von Ascaron fast ausnahmslos. Doch auch wir haben bei diesem Namen immer das Wörtchen Bug im Hinterkopf. Ascaron kennt diesen Ruf. Deswegen hat man in Hinsicht Qualitätsmanagement viel getan. Das merkt man bei **Anstoss 2007** auch. Zwar ist die Zahl der Fehler nicht gering, bei der Menge der Daten aber verständlich. Sie wirkt sich aber nicht entscheidend auf das sehr gute Spiel aus. Weitere Patches sind in Arbeit.

Michael Erlwein

CYNAMITE.DE

Ab jetzt stehen Sie im Mittelpunkt: Spiele testen, Clubs gründen, Blogs schreiben, mit anderen fachsimpeln – unsere einzigartige Entertainment-Community macht's möglich!

Ab sofort: Auf der Seite www.cynamite.de veröffentlicht die Redaktion von PC PowerPlay zusätzliche Inhalte zu ihren Heftartikeln!

Am 21. August startet **Cynamite.de** – und Sie können Mitglied dieser bunten Community werden! Unter www.cynamite.de finden Sie nicht nur täglich brandaktuelle Berichte, Bilder und Videos aus der PC-PowerPlay-Redaktion, sondern vor allem tausende von gleich Gesinnten.

Sie möchten selbst ein Spiel testen? Kein Problem! Sie wollen den ultimativen **World ofWarCraft**-Fanclub gründen? Nur zu! Ihre Freunde sollen wissen, wie lange Sie gestern Nacht wieder gezockt haben? Schreiben Sie es in Ihrem Blog!

Cynamite.de ist das Entertainment-Netzwerk, das Spieler miteinander verbindet – und das Spielern endlich eine Plattform gibt, um selbst aktiv zu werden: Artikel schreiben, Wertungen vergeben, eigene Blogs verfassen, unendlich viele Clubs zu allen möglichen (und unmöglichen) Themen gründen, die persönliche Spielesammlung präsentieren, Games und DVDs tauschen. Die Möglichkeiten auf **Cynamite.de** sind schier grenzenlos.

Mitmachen lohnt sich!

Auf www.cynamite.de finden Sie das gesamte Spektrum der Unterhaltungsbranche: Von PC-Spielen und DVDs über die Konsolen von Microsoft und Nintendo bis hin zur PS3 reicht das Angebot. Eine ausgefeilte Suchfunktion hilft Ihnen, unter den tausenden von Spielen das richtige zu finden. Ebenso einfach spüren Sie andere Spieler auf, die Sie in Ihre Freundesliste aufnehmen können, um über Ihre Lieblings-Titel zu diskutieren. Oder Sie gründen einen Club, in dem Sie so richtig über die anderen Videospielsysteme ablästern.

Der Clou daran: Wer besonders aktiv ist, sammelt mehr Punkte als die anderen User (was die natürlich sehen können). So steigen Sie schneller im **Cynamite**-Levelsystem auf und dürfen zum Beispiel ab Level zehn nicht nur Vorschauberichte und Tipps veröffentlichen, sondern auch echte Spieletests! Noch dazu gibt es immer dann, wenn Sie einen neuen Level erreichen, eine Überraschung!

Bestens informiert

Wem das alles zu stressig ist, der informiert sich einfach anhand der Artikel von **Cynamite.de** über die neuesten Spiele und Trends. Brandheiße News, kompetente Tests, nützliche Cheats und exklusive Specials liefern neben der Redaktion PC PowerPlay auch die Hefte PlayStation 2 – Das offizielle Magazin, Games Aktuell, DVD VISION und play The PlayStation. Wer also mal über den Tellerrand schauen will oder neues Futter für seinen DVD-Player sucht, wird ebenfalls fündig. Besonders spannend: Heiße Infos, die es aus Zeit- oder Platzgründen

SO EINFACH GEHT'S

Sie wollen Mitglied der genialen Entertainment-Community von Cynamite.de werden? Nichts leichter als das! Surfen Sie auf www.cynamite.de und registrieren Sie sich am besten gleich – gratis. Registrierte User haben viele Vorteile: kostenlose Nachrichten mit anderen Usern austauschen, eine eigene Homepage, Clubs, Blogs, Bildergalerie und so weiter. Außerdem dürfen nur registrierte User Wertungen abgeben und Artikel schreiben. Den praktischen Tracker gibt's obendrauf – der informiert Sie sofort, wenn es etwas Neues zu Ihren gewählten Themen, Spielen, Blogs, Downloads etc. gibt.



So schnell finden Sie Spiele, Filme oder Mitspieler für Online-Matches: einfach unsee praktische **Suchmaschine** benutzen.



Clubs können Sie zu jedem beliebigen Thema gründen: Spiele, Konsolen, Filme, Musik oder Absurdes – Sie entscheiden!



Voll im Trend: In Ihrem persönlichen **Blog** können Sie sogar Bilder veröffentlichen!



Auf www.cynamite.de kann sich jeder User seine ganz persönliche **Homepage** zusammenstellen.

nicht mehr ins Heft schaffen, finden Sie dann auf **Cynamite.de**!

Zusätzlich bieten wir redaktionelle Videos: News, Previews, Tests. Wir sind für Sie bei den Entwicklern und auf Spielemessen, um Ihnen immer alles Wissenswerte auch in bewegten Bildern liefern zu können.

Florian Stangl

DER TRACKER: ALLES IM BLICK

Artikel der Redaktion, brandneue Downloads, coole Clubs – wie soll man da die Übersicht behalten? Ganz leicht: Mit dem praktischen Tracker wählen Sie einfach die Spiele, User, Blogs oder Clubs aus, über die Sie ständig informiert werden wollen. Sobald sich dort etwas tut, schickt Ihnen Cynamite.de eine E-Mail oder eine Nachricht.



Mit dem **Tracker** werden Sie automatisch über alle gewünschten Themen informiert. Auf Wunsch sogar per E-Mail.



My Entertainment Network: Cynamite.de bietet viel mehr als aktuelle redaktionelle Berichte, denn hier stehen Sie im Mittelpunkt!

NEWS

KOLUMNE



Das Geschäft mit der Sucht

Die amerikanische Psychologin und Suchtspezialistin Dr. Maressa Orzack mutmaßt, dass 40% aller Online-Spieler süchtig sind. Zwar sind mir keine Studien bekannt, die diese Zahl stützen. Überraschen würde mich ein derart hoher Anteil aber nicht. Schließlich sind Online-Spiele speziell darauf ausgelegt, die zahlende Kundschaft möglichst lange bei der Stange zu halten.

Erfunden haben dieses System die Designer von Ultima Online. Das sollte ursprünglich nicht monatlich, sondern stundenweise abgerechnet werden. Seltsam, dass bis heute kaum ein Online-Spiel diese eigentlich veraltete Mechanik in Frage gestellt hat. Andererseits: Warum sollten sie auch: Sechs Millionen Abonnenten von World of WarCraft beweisen, dass es immer noch funktioniert.

Rüdiger Steidle

PREISVERLEIHUNG FÜR SPIELE

Der Spiele-Oscar in Kanada

Ab sofort werden in Kanada jährlich Spiele ausgezeichnet. Dieses Jahr stehen die »Canadian Awards for the Electronic and Animated Arts« im Zeichen von **Peter Jackson's King Kong** – die Filmumsetzung ist in sieben von zwölf Kategorien nominiert.



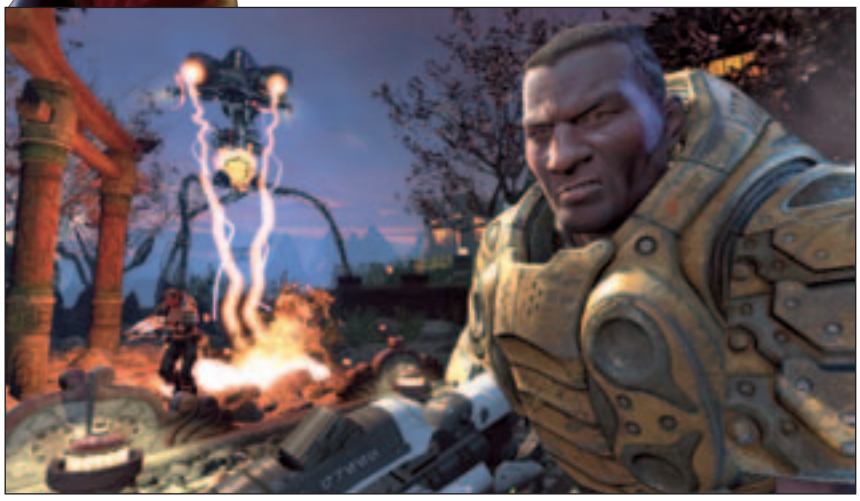
UNREAL TOURNAMENT 2007

Augenschmaus



Die Terminverschiebung auf kommendes Jahr war eine Enttäuschung für die Fans. Entwickler Epic tröstet dafür mit neuen Bildern aus **Unreal Tournament 2007**, und wir kommen nicht mehr aus dem Staunen heraus. Die jüngsten Screenshots beweisen einmal mehr, dass vor allem die Charaktermodelle schlichtweg fantastisch aussehen. Auch die realistischen Licht- und Schatteneffekte dürften modernen Grafikkarten alles abverlangen. Immerhin: Durch die Terminverschiebung haben Sie ausreichend Zeit, Ihren Rechner aufzurüsten.

Entwickler: Epic Games
Termin: 1. Quartal 2007





GAME PUEBLO

Fünf Euro sparen

Diesen Monat sparen Sie mit PC PowerPlay bares Geld, beim Spielekauf auf www.game-pueblo.com. Dort finden Sie eine große Auswahl an kleinen und großen Spielen, etwa das Kultspiel **Luxor**. Eigentlich kostet der Einkauf 10 bis 20 Euro, doch bei Eingabe des folgenden Codes bei der Bestellung gibt's fünf Euro Rabatt: 89365180. Die Aktion läuft bis zum 30. September 2006.



COMMAND & CONQUER 3

Neue Infos und Bilder

EA wird auskunftsfreudig, und der dritte Teil der Tiberium-Saga nimmt immer mehr Form an. Und es wird klar: Die Entwickler unter der Leitung des ehemaligen Westwood-Bosses Louis Castle bleiben den Wurzeln der Serie treu. So werden auf Seiten der GDI wieder monströse Mammut-Panzer über die Schlachtfelder rumpeln und futuristische Orca-Hubschrauber den Luftraum unsicher machen. Die Globale Defensiv Initiative ist eine von drei spielbaren Fraktionen in **Command & Conquer 3**. Die Bruderschaft von NOD übernimmt wieder die Rolle der bösen Jungs, die dritte Partei ist bis jetzt geheim. Kein Geheimnis hingegen: Glatzkopf Kane feiert sein Comeback als Führer der NOD-Terroristen.

Entwickler: EA Los Angeles | Termin: 2007





EL MATADOR

Zu brutal für Deutschland

Eigentlich hätten Sie in dieser Ausgabe den Test des Actionspiels **El Matador** lesen sollen. Doch der USK geht der DEA-Agent zu rüpelhaft zu Werke – es drohte eine Indizierung. Deshalb entschärfen die Entwickler den Shooter jetzt, in der finalen Fassung werden Sie die Gegner ohne Waffengewalt zur Aufgabe bewegen können.

Entwickler: Plastic Reality
Termin: September 2006



UNDERCOVER

Verdeckt rätseln

Der englische Physiker John Russell ist ein echter Antiheld. Trotzdem rätselt er sich im Point&Click-Adventure **Undercover** durch Nazi-Deutschland, um den Bau einer Geheimwaffe zu verhindern. Uns hat **Undercover** beim ersten Anspielen sehr gut gefallen. Die klassischen Kombinationsrätsel sind knifflig, aber durchweg logisch, und die spannende Geschichte hält bei der Stange.

Entwickler: Sproing Interactive
Termin: 29. September 2006



DRIVER WECHSELT DEN BESITZER

Ubisoft geht shoppen

Bereits vor einigen Monaten überlegte Atari im Zuge einer dicken Finanzkrise, einige Entwicklungsstudios zu veräußern – jetzt hat Ubisoft als erster Käufer die Brieftasche gezückt und sich für 24 Millionen Dollar die Rechte an der Action-Serie **Driver** gesichert. Und weil der französische Publisher gerade dem Kaufrausch verfallen war, gab's einen großen Anteil am Entwickler Reflections gleich noch obendrauf.

ALONE IN THE DARK 5

Carnbys Comeback erst 2007

Der neueste Teil der Grusel-Serie, vorläufiger Arbeitstitel **Near Death Investigation**, wird erst im kommenden Jahr erscheinen. Das geht aus dem kürzlich vorgelegten Finanzbericht von Publisher Atari hervor. Eigentlich hätte Ermittler Edward Carnby bereits im Herbst diesen Jahres zurückkehren sollen.

Firmenchef Bruno Bonell stiftet derweil noch zusätzlich Verwirrung: Das Action-Adventure werde für Xbox 360 und Playstation 3 erscheinen, so Bonell. Von der ursprünglich angekündigten PC-Fassung war nicht mehr die Rede. Wir hakten auf der Suche nach einer klaren Antwort bei Atari Deutschland nach. Das Resultat: **Alone in The Dark 5** werde wie geplant auch für den PC erscheinen; zeitgleich mit den beiden Konsolenfassungen voraussichtlich im Frühjahr nächsten Jahres.

Entwickler: Eden Games | Termin: 2007

FEAR COMBAT

Mehrspielermodus für lau

Unter dem Namen **Fear Combat** veröffentlichen Monolith und Vivendi die vollständige Mehrspielerkomponente des Horror-Shooters **Fear** im Internet – völlig kostenlos. Nach dem Download des fast zwei Gigabyte starken Pakets können Sie sogar gegen Besitzer des Originalspiels antreten. **Fear Combat** umfasst alle bisher veröffentlichten Updates, neun offizielle Karten und zehn Spielmodi. So können Sie sich in verschiedenen Varianten der Klassiker Deathmatch und Capture The Flag messen, Last-Man-Standing-Partien wagen oder um strategisch wichtige Positionen kämpfen. Den Download von **Fear Combat** finden Sie auf www.joinfear.com – dort müssen Sie auch eine Seriennummer beantragen, bevor es losgehen kann.

Entwickler: Monolith | Termin: erhältlich

LESER-CHARTS

1 ▲ (2) **TITAN QUEST**



Entwickler Iron Lore
Publisher THQ

Wie löst man eine Stampede von Rindviechern aus? Besuchen Sie das Labyrinth auf Kreta und begrüßen Sie den Minotauren-König vor versammelter Mannschaft mit »Hallo, du alter Hornochse«. Sie können doch schnell rennen, oder?

2 ▼ (1) **GOTHIC 2**



Entwickler Piranha Bytes Publisher Jowood

Ein Paukenschlag: Die Paladine schwören dem Guten ab, nennen sich Palpatine und wollen das Universum beherrschen. Zuviel Sumpfkraut geraucht, was?

3 — (3) **OBLIVION**



Entwickler Bethesda Publisher Take 2

Neuestes Quest-Gerücht: Wer die komplette Spielwelt am Stück durchläuft, erhält als Belohnung eine geheimnisvolles Waffe, die »Arschgeige des Grauens«.

4 — (4) **SCHLACHT UM MITTELERDE 2**



Entwickler EA Pacific Publisher Electronic Arts

Auf Gruppenfotos sehen die Gefährten aus wie Orgelpfeifen, Gandalfs Bart ist länger als die Hobbits groß sind! Dafür wiegt Gimli mehr als alle anderen.

5 — (5) **FAR CRY**



Entwickler Crytek Publisher Ubisoft

Jack Carver würde gerne schleichen können wie Sam Fisher. Doch Jack war als Kind Geräuschemacher in einer Rasselbande, das hat Spuren hinterlassen.

6 NEU **PREY**



Entwickler Human Head Publisher Take 2

»Oh, großer Manitu, bei diesem Gravitations-Wirrwarr möchte ich gerne fliegen können!« »Vergiss es, Tommy, du hattest schließlich keine Flügelmutter!«

7 ▼ (6) **HITMAN: BLOOD MONEY**



Entwickler IO Ineractive Publisher Eidos

Wie bringt Hitman den Star-Trompeter des Ostfriesischen Symphonieorchesters um? Er tauscht dessen Instrument heimlich gegen eine Engelstrompete.

8 ▲ (9) **NEED FOR SPEED MOST WANTED**



Entwickler EA Games Publisher Electronic Arts

Voll krass-laute Hottentottenmusik gehört zu jedem gepimpten Schlitten. Aber denkt daran, liebe Proleten: Eine Bassrolle ist kein Ersatzrad!

9 ▼ (8) **GTA SAN ANDREAS**



Entwickler Rockstar Publisher Take 2

Ja, so kennen wir diese obercoolen Typen wie CJ: Nach außen hin den harten Hip-Hop-Gangsta markieren, aber daheim zu Metallica Luftgitarre spielen.

10 NEU **CIV CITY ROM**



Entwickler Firefly Publisher Take 2

Schon die Senatoren im alten Rom wussten: Man muss dem Volk aufs Maul schauen. Wenn der Pöbel aufbegehrt, dann gibt es halt Maulschellen.

Quelle: unsere Online-Hitlisten

VISA CARD

KREDITKARTEN FÜR ZOCKER

Vorbei die Zeiten, in denen Kreditkarten trist aussahen. Die Webseite Online-Welten veröffentlicht in Zusammenarbeit mit der Landesbank Berlin eine Kreditkarte speziell für Spieler. Dabei handelt es sich um eine normale Visa-Karte, die aber mit verschiedenen Spielemotiven bedruckt ist. Zur Einführung haben Sie unter anderem die Wahl zwischen **Gothic 3**, **Anno 1701**, **El Matador** und **Dark Messiah of Might & Magic**. Die Karte kostet pro Jahr 28 Euro, weitere Informationen finden Sie unter www.visa-welten.de.

PHANTOM

GAMES-ON-DEMAND-SERVICE

Lange Zeit wurde sie belächelt, die **Phantom**-Konsole. Die Spiele für die Daddelkiste mit Windowskern sollten ursprünglich nicht im Handel erhältlich sein, sondern nur per Download. Doch jetzt rudert Hersteller Phantum Entertainment zurück: Aus dem Hardware-**Phantom** soll offenbar eine Windows-Software werden, über die wir in Zukunft Spiele kaufen und downloaden können. Ob dieses »neue« Phantom weiterhin von namhaften Publishern unterstützt wird, ist derzeit unklar.

AUFKLÄRUNG IN AMERIKA

ALTERSFREIGABEN ERKLÄRT

Das Entertainment Software Rating Board, gewissermaßen die amerikanische USK, startet derzeit eine Kampagne, die Eltern den richtigen Umgang mit Altersfreigaben für Spiele erklären soll. Die Organisation reagiert damit auf die in den USA immer lauter werdende Kritik an brutalen Spielen.

SAG BLOSS ...



* Gearbox-Präsident Randy Pitchford zum Thema (mangelnder) Realismus in Brothers in Arms 3.

DEFCON

Ein Bombenspass

Die **Darwinia**-Macher lassen's in ihrem nächsten Opus richtig krachen: Das Echtzeit-Strategiespiel **Defcon** will nicht weniger als einen globalen thermonuklearen Konflikt simulieren. Sie sitzen als General im sicheren Bunker und drücken aufs rote Knöpfchen. Ziel: Mit Atom-U-Booten, Bomberflotten und Interkontinentalraketen die Zivilbevölkerung Ihres Gegners dezimieren und die eigene schützen. Dabei setzen die Jungs von Introversion erneut auf einen eigenwilligen Retro-Stil, um den Dritten Weltkrieg in Szene zu setzen.
Entwickler: Introversion | Termin: September 2006

CLIVE BARKER'S JERICHO

Neues Gruselspiel vom Horror-Opa

Der spanische Entwickler Mercury Steam (**Scrapland**) arbeitet derzeit zusammen mit Buchautor Clive Barker an einem Actionspiel, das Ihnen das Blut in den Adern einfrieren soll. In **Clive Barker's Jericho** geht es um das geheimnisvolle Auftauchen einer antiken Stadt mitten in der Wüste. Ein speziell ausgebildeter Trupp aus Soldaten soll die Gemäuer untersuchen und stößt dabei auf finstere Mächte. Details über den Spielablauf gibt es noch nicht, allerdings sollten Sie sich auf viele Schockmomente und Gegner mit entstellten Fratzen einstellen.
Entwickler: Mercury Steam | Termin: Ende 2007



KURZ UND KNACKIG

Jane Jensen schreibt neues Adventure

Die Autorin der Gabriel-Knight-Abenteuer schreibt derzeit an der Story zu einem neuen Adventure namens Gray Matter. Das Spiel wird voraussichtlich im vierten Quartal 2007 veröffentlicht.

Prey 2 in Arbeit

Wie schon der Abspann zum gerade erst erschienenen Ego-Shooter Prey verrät, wird es einen Nachfolger geben. Scott Miller, Chef von 3D Realms, bestätigte, dass Prey 2 bereits in Arbeit ist.

Genauerer Release-Zeitraum für Spore

Will Wright, Schöpfer von Sim City und den Sims, packt aus. Der Star-Designer rechnet in der zweiten Hälfte des nächsten Jahres mit der Veröffentlichung seines neuesten Machwerks, der ambitionierten Evolutions-Simulation Spore.

Lara wieder im Kino?

Wie bekannt wurde, verhandeln Paramount und Eidos derzeit über einen dritten Tomb-Raider-Film.

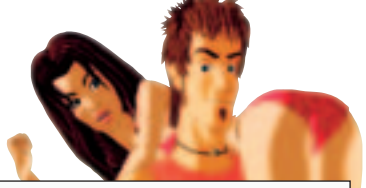
Star Wars Galaxies

Unter dem Titel The Complete Online Adventures wird in den USA im November eine Neuauflage des Online-Rollenspiels erscheinen. Mitsamt allen Addons und einigen Goodies. Ob die Box auch in Deutschland erscheint, ist bis jetzt nicht bekannt.

Fussballmanager im Netz

Auf www.fooma.de werden Sie zum Teamchef. Sie stellen Ihr Team zusammen und schließen sich einer Liga an. Entweder einer großen oder einer kleinen, in der nur Sie und Ihre Freunde kicken. Marktwerte der Spieler basieren auf dem aktuellen Geschehen in der Bundesliga, bewertet durch die Fachzeitschrift Kicker.





RUNAWAY 2

Endlich ein Termin!



Es gibt wieder eine knappe Handvoll neuer Bilder zum mit Spannung erwarteten Adventure **Runaway 2** des spanischen Entwicklerteams Pendulo. Wer die schießwütige Blondine ist, ist allerdings noch nicht bekannt. Und noch eine tolle Neuigkeit für alle Rätselfans: **Runaway 2** soll laut Publisher DTP ab dem 27. Oktober 2006 in den Läden erhältlich sein. Protagonist Brian wird dann bei seiner Suche nach Freundin Gina wieder in eine Menge haarsträubender Abenteuer verwickelt. Alle neuen Bilder finden Sie auf www.cynamite.de.
Entwickler: Pendulo Studios
Termin: 27. Oktober 2006

Und die Superzahl ist ...

Der Tageszeitung Shanghai Daily zufolge verdienen so viele Chinesen ihren Lebensunterhalt im Internet. Indem sie in Onlinespielen virtuelles Geld scheffeln oder begehrte Gegenstände sammeln und an Kunden aus Amerika und Europa verkaufen.

500.000

SABOTAGE

Neue Bilder und Webseite

Sam Fisher bekommt Konkurrenz. Und die muss sich, wie hier zu sehen, nicht vor dem Schleich-Opa verstecken. Im Actionspiel aus deutschen Landen übernehmen Sie die Rolle von Violette Summer und kämpfen hinter den feindlichen Linien gegen Nazi-Deutschland. Grafisch macht **Sabotage** einen guten Eindruck; ob Paris oder Hamburg – die Schauplätze sind stimmig in Szene gesetzt.
Entwickler: Replay Studios
Termin: Januar 2007



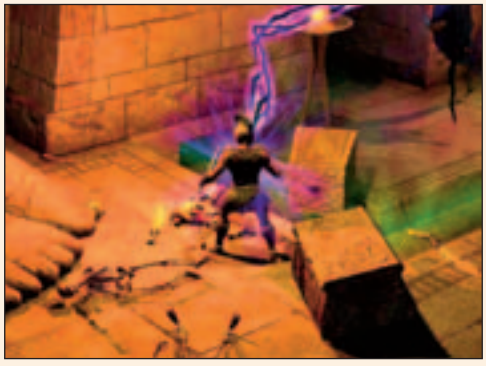
GERMAN STREET RACING

Need for Speed Germany

Sie haben die Nase voll davon, immer nur durch US-Metropolen zu brettern? Dann dürfen Sie in wenigen Wochen in fünf deutschen Städten zeigen, was Ihr Gasfuß hergibt. Hamburg, Berlin, Leipzig, Düsseldorf und München heißen die Rennpisten in **German Street Racing**. Pünktlich zur Games Convention veröffentlichte Bilder zeigen Leipzig – und machen einen ordentlichen Eindruck. Das Arcade-Rennspiel soll neben bekannten Schauplätzen auch mit einem umfangreichen Tuningteil aufwarten und nimmt sich selbst nicht wirklich bierernst. Hobby-Raser können im Rennverlauf beispielsweise nervige Blitzer der Polizei über den Haufen fahren.
Entwickler: BHV Software
Termin: September 2006



Verkaufs-Charts



1	▲	(3)	TITAN QUEST
2	▼	(1)	WORLD OF WARCRAFT
3	▼	(2)	GUILD WARS: FACTIONS
4	▲	(6)	COUNTER STRIKE SOURCE
5	▲	(8)	DIE SIMS 2
6	NEU		PREY
7	NEU		RADSPORT MANAGER PRO 2006
8	NEU		RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45
9	—	(9)	DIE SIMS 2: OPEN F. BUSINESS
10	▼	(4)	FIFA WM 2006

Verkaufscharts Juli 2006 von Media Control

LEGEND: HAND OF GOD

Action-RPG angekündigt

Action-Rollenspiele sind offenbar der neue Trend in internationalen Entwicklerstuben. Auch in Hamburg wird gerade an einem Erben **Diablos** gebastelt. **Legend** soll sich vor allem durch sein forderndes Kampfsystem auszeichnen, das je nach Gegnertyp eine andere Vorgehensweise nötig macht. Trifft Ihr Held, der wieder die Welt vor dem Bösen rettet, auf einen riesigen Troll, muss er List und Tücke beweisen, um den Hünen zu besiegen.
Entwickler: Master Creating
Termin: 2. Quartal 2007

PETER MOLYNEUX

Syndicate-Nachfolger in Aussicht?

Trotz des mäßigen Erfolges von **Black & White 2** würde Kult-Designer Peter Molyneux gerne weitere Nachfolger zu seinen eigenen Klassikern entwickeln. Neue Teile von **Syndicate**, **Populous** und **Dungeon Keeper** mit einem ausgewachsenen Online-Modus kämen bei den Fans bestimmt gut an, so Molyneux. Doch ganz so einfach ist es nicht, seine Firma Lionhead besitzt für keines der Spiele die Rechte. Wir werden uns also wohl leider noch eine ganze Weile gedulden müssen.



POSTAL-VERFILMUNG

David Hasselhoff und Chuck Norris sind dabei

Die beiden alten Herren Hasselhoff und Norris spielen mit – zumindest, wenn es nach den Fans von Regisseur Uwe Boll geht. Die wollen die zwei Schauspieler nämlich unbedingt im Film zum Skandalspiel **Postal** sehen. Wenn es Ihnen ebenso geht, sollten Sie sich an der Petition auf www.bollfans.com beteiligen. Einige namhafte Schauspieler konnte der Videospielverfilmer bereits für das Projekt gewinnen: Ralf Möller (**Gladiator**) und Ron Perlman (**Hellboy**) sind mit von der Partie.

Uwe Boll sucht außerdem Statisten für eine ganz besondere Filmszene. Der Regisseur fordert seine ärgsten Kritiker dazu auf, gegen ihn in einem Boxkampf anzutreten. Die Bewerber müssen allerdings nachweisen können, »seit 2005 konstant Kacke über mich im Internet« zu schreiben, so Boll. Anmelden können Sie sich mit einer E-Mail an info@bollfans.com oder info@boll-kg.de.



TOP-NEWS

GOLD GAMES 9

Die Kult-Collection ist zurück

Noch in diesem Herbst soll sie erscheinen, die neunte Auflage der bekannten Spielesammlung. Zehn Titel wird das umfangreiche Paket enthalten: **Splinter Cell: Chaos Theory**, **Prince of Persia: Warrior Within**, **Die Siedler 5**, **Codename Panzers**, **Ski Alpin 2005**, **Silent Hunter 3**, **CSI: Dark Motives**, **Beyond Divinity**, **Conflict Vietnam** und **The Bard's Tale**. Egal ob Action, Strategie oder Sport – für jeden Geschmack ist etwas dabei, darunter sind auch einige echte Topspiele. **Gold Games 9** wird sich über sechs DVDs erstrecken und für 29,95 Euro zu haben sein.

Entwickler: Ubisoft | Termin: Oktober 2006



FLOP-NEWS

BIER TYCOON

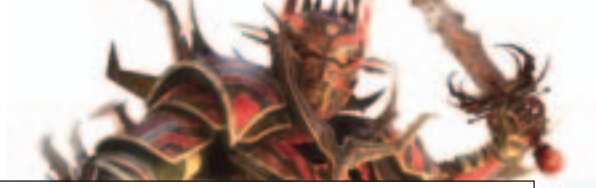
Picheln, bis die Kasse klingelt

Was haben wir schon alles managen müssen. Hotels, Einkaufszentren, sogar Gefängnisse – demnächst dürfen wir Bier brauen. Denn neben Personalverwaltung und Fabrikbau steht auch das Entwickeln neuer Gersten-Kompositionen auf dem Programm. Planen und Panschen also, unserer Meinung nach der bisherige Tiefpunkt in der traurigen Reihe der Billig-Tycoons. Die Umsätze deutscher Brauereien dürfte das allemal ankurbeln; dem ersten Screenshot nach zu urteilen ist der **Bier Tycoon** nüchtern kaum zu ertragen.

Entwickler: Virtual Playground
Termin: 4. Quartal 2006







DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Neue Bilder



Es gibt neues Bildmaterial zum Mehrspielermodus von **Dark Messiah**, der von Kuju Entertainment (**Sensible Soccer 2006**) entwickelt wird. Hier treten bis zu 32 Spieler an. Die zwei Fraktionen der Menschen und Untoten messen ihre Kräfte in den Modi Deathmatch, Team Dethmatch oder dem Kreuzzug. Bei diesem Kampagnen-ähnlichen Modus bestimmt der Ausgang einer Schlacht, auf welcher Karte es weitergeht. Dabei sammelt Ihr Charakter Erfahrung und Ausrüstung.
Entwickler: Arkane Studios, Kuju Entertainment | Termin: Oktober 2006

SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Addon Aufstieg des Hexenkönigs

Electronic Arts veröffentlicht ein Addon zum Echtzeit-Strategiehit **Schlacht um Mittelerde 2**. Darin kommen vor allem Fans der dunklen Mächte des Fantasy-Reiches auf ihre Kosten: In der Kampagne verbreiten Sie in der Rolle des Hexenkönigs von Angmar (der spätere Chef der Nazgûl) Angst und Schrecken. Die Streitkräfte des Hexenmeisters bilden eine eigene Fraktion, außerdem erhalten alle Völker weitere Einheiten.
Enwickler: EA Pacific
Termin: Ende 2006



DAVID PERRY

Brutales Onlinespiel

David Perry hat nach dem Ausstieg aus seiner eigenen Firma Shiny endlich ein neues Baby: ein Remake des koreanischen Online-Rollenspiels **Dekaron**, angepasst an den westlichen Spielemarkt. **2 Moons**, so der neue Name, soll das bis dato gewalttätigste MMO werden. »Keine Gnade für die Schwachen, kein Mitleid mit den Verwundeten, keine Tränen für die Toten«, so der reißerische Slogan. **2 Moons** soll außerdem ohne monatliche Gebühren auskommen. Finanziert wird das Projekt durch Werbeeinblendungen direkt im Spiel. Perry verspricht, dass es sich dabei nicht um aufdringliche Werbefenster handeln werde. Die Details des Konzepts werden in den kommenden Monaten vorgestellt.
Entwickler: GameHi
Termin: noch nicht bekannt



DIE KLEINE MOD-ECKE
Die spannendsten und genialsten Mods kurz vorgestellt!

NEVERWINTER NIGHTS: DARKNESS OVER DAGGERFORD

Gratis-Mod für Neverwinter Nights

Für zehn Dollar gibt es so genannte Premium Modules für **Neverwinter Nights**. Dies sind kleine Addons, die vom Hersteller genehmigt und geprüft wurden. Die Firma Ossian Studios hatte so ein Modul in der Entwicklung – bis Bioware entschied, es nicht mehr zu vertreiben. Doch **Darkness over Daggerford** wurde trotzdem fertig gestellt und bietet bis zu 30 Stunden Abenteuer in einer riesigen Welt. Gratis!
http://nwn.bioware.com/players/profile_daggerford.html?chl=de&



DARKSTAR ONE: MOD-TOOLS

Werkzeugkasten für Mod-Entwickler

Jeden Monat stellen wir Ihnen hier fertige Mod-Projekte vor, in die Hobbyentwickler eine Menge Arbeit investieren. Ascaron unterstützt die Mod-Szene aktiv, indem sie das bisher nicht dafür ausgelegten Weltraumspiel **Darkstar One** durch ein kostenloses Tool soweit öffnen, dass man das Spiel sogar komplett verändern kann. Ein ausführlichs Tutorial, 20 Seiten Anleitung und eine Demo-Mod gibt es noch obendrauf. Also ran an die Arbeit!
www.darkstarone.de



DARK AGE OF CAMELOT

Neues Addon kommt

Entwickler Mythic kündigte mit **Labyrinth of the Minotaur** die inzwischen siebte Erweiterung für das immer noch erfolgreiche Online-Rollenspiel **Dark Age of Camelot** an. Die Erweiterung richtet sich an High-Level-Spieler und bietet neben einer neue Rasse (Minotauren) und Charakterklasse (Mauler) zusätzliche Gebiete und mächtige Ausrüstungsgegenstände.
Entwickler: Mythic | Termin: Ende 2006

RACE

Neues Spiel der GTR-Macher

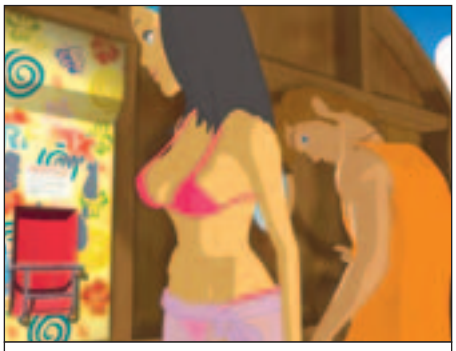
Nach **GTR 2** widmet sich Simbin der Tourenwagenmeisterschaft. **Race** basiert auf den Daten der Saison 2006: Sie fahren in den offiziellen Wagen auf offiziellen Strecken gegen die echten Fahrer. Auf ein Detail sind die Schweden besonders stolz: Diesmal trifft nicht nur Regen auf Ihre Windschutzscheibe, auch Schlamm und zermatschte Insekten werden berechnet.
Entwickler: Simbin
Termin: noch nicht bekannt

TERMIN-KALENDER



MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

Mehr Freiheit für Rollenspielhelden – das gibt's auch in Mage Knight: Apocalypse. Ab September dürfen wir die Klassen bunt mixen. **neu**



RUNAWAY 2

Nach langem Hin und Her gibt es endlich einen bestätigten Termin für das Adventure-Highlight mit Brian und Gina. **bestätigt**



EMPIRE AT WAR: FORCES OF CORRUPTION

Eine bislang unbekannte Fraktion mischt sich im Addon in den anwährenden Zoff zwischen Allianz und Imperium ein. **neu**

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	POTENZIAL
	ANNO 1701	Aufbauspiel	Related Designs	26. Oktober 2006	HERVORRAGEND
	ARCHLORD	Online-Rollenspiel	NHN Games	29. September 2006	SEHR GUT
	ARMED ASSAULT	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	Oktober 2006	HERVORRAGEND
	BATTLEFIELD 2142	Team-Shooter	Digital Illusions	12. Oktober 2006	SEHR GUT
	BATTLESTATIONS MIDWAY	Actionspiel	Mithis	1. Quartal 2007	–
	BIOSHOCK	Ego-Shooter	Irrational Games	2007	HERVORRAGEND
	BROTHERS IN ARMS 3	Taktik-Shooter	Gearbox	1. Quartal 2007	–
	CAESAR 4	Aufbaustrategie	Tilted Mill	Oktober 2006	SEHR GUT
	COMMAND & CONQUER 3	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2. Quartal 2007	–
	COMPANY OF HEROES	Echtzeit-Strategie	Relic	September 2006	SEHR GUT
	CRYSIS	Ego-Shooter	Crytek	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	Actionspiel	Arkane Studios	Oktober 2006	HERVORRAGEND
	DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG	Rollenspiel	Radon Labs	4. Quartal 2007	GUT
	DER HERR DER RINGE ONLINE	Online-Rollenspiel	Turbine Entertainment	1. Quartal 2007	–
	DIE GILDE 2	Wirtschaftssimulation	4Head Studios	15. September 2006	SEHR GUT
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	–
	EL MATADOR	Actionspiel	Plastic Reality	September 2006	GUT
NEU!	EMPIRE AT WAR: FORCES OF CORR.	Echtzeit-Strategie-Addon	Petroglyph	Oktober 2006	GUT
	FACES OF WAR	Echtzeit-Taktik	Best Way	September 2006	SEHR GUT
	FEAR: EXTRACTION POINT	Ego-Shooter-Addon	Monolith	Oktober 2006	SEHR GUT
	FIELD OPS	Action-Taktik	Digital Reality	Februar 2007	–
	FUSSBALL MANAGER 2007	Fußball-Manager	EA Sports	27. Oktober 2006	SEHR GUT
	GOTHIC 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	13. Oktober 2006	HERVORRAGEND
	GROTESQUE	Rollenspiel	Silent Dreams	1. Quartal 2007	GUT
	HAZE	Ego-Shooter	Free Radical Design	1. Quartal 2007	–
	HELLGATE LONDON	Action-Rollenspiel	Flagship	2007	SEHR GUT
	HUXLEY	Online-Shooter	Webzen	2007	–
	INFERNAL	Actionspiel	Metropolis	November 2006	GUT
	JACK KEANE	Adventure	Deck 13	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	JOINT TASK FORCE	Echtzeit-Strategie	Mithis	September 2006	GUT
	JUST CAUSE	Action-Adventure	Avalanche Studios	22. September 2006	SEHR GUT

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.



TWO WORLDS

Das Fantasy-Rollenspiel vom polnischen Entwickler Reality Pump erscheint voraussichtlich erst Ende des Jahres. **verschoben**



LEGO STAR WARS 2

Endlich wieder mit eckigen Bausteinfiguren durch eine runde Geschichte hüpfen und prügeln – Lego Star Wars 2 ist im Anflug. **neu**

PREVIEW-REGELN

Wir geben nur Potenzial-Einschätzungen für Spiele, die wir selbst ausführlich anspielen konnten. Titel, die wir nur unter Aufsicht ansehen durften, sind deshalb mit einem Auge markiert und bekommen keine Potenzial-Angabe. Alle Symbolerläuterungen entnehmen Sie der folgenden Legende:

Angespielt

NEU! Neuzugang

Angesehen/ Präsentation

Erscheint in den nächsten zwei Monaten

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	POTENZIAL
NEU!	LEGO STAR WARS 2	Actionspiel	Lucas Arts	14. September 2006	SEHR GUT
	LOKI	Action-Rollenspiel	Cyanide	4. Quartal 2006	–
	MAELSTROM	Echtzeit-Strategie	KD Labs	6. Oktober 2006	GUT
NEU!	MAGE KNIGHT: APOCALYPSE	Action-Rollenspiel	IS Games	September 2006	GUT
	MEDIEVAL 2	Strategiespiel	Creative Assembly	November 2006	HERVORRAGEND
	NEED FOR SPEED: CARBON	Rennspiel	EA Black Box	November 2006	SEHR GUT
	NEVERWINTER NIGHTS 2	Rollenspiel	Obsidian	19. Oktober 2006	SEHR GUT
	PARABELLUM	Multiplayer-Shooter	Acony	2007	–
	QUAKE WARS	Multiplayer-Shooter	id Software	1. Quartal 2007	HERVORRAGEND
	RAILROADS	Wirtschaftssimulation	Firaxis	Oktober 2006	SEHR GUT
	RUNAWAY 2	Adventure	Pendulo Studios	27. Oktober 2006	SEHR GUT
	SILVERFALL	Action-Rollenspiel	Monte Cristo	Oktober 2006	SEHR GUT
	SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	Schleich-Shooter	Ubisoft Shanghai	Oktober 2006	GUT
	SPORE	Strategiespiel	Electronic Arts	2007	SEHR GUT
	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	STRANGLEHOLD	Actionspiel	Midway Studios	4. Quartal 2006	GUT
	STRONGHOLD LEGENDS	Echtzeit-Strategie	Firefly	Oktober 2006	GUT
	SUPREME COMMANDER	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	SWORD OF THE STARS	Rundenstrategie	Kerberos	14. September 2006	BEFRIEDIGEND
	TABULA RASA	Online-Rollenspiel	Destination Games	nicht bekannt	SEHR GUT
	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve Software	4. Quartal 2006	HERVORRAGEND
	TEST DRIVE UNLIMITED	Rennspiel	Eden Games	November 2006	GUT
	THE WITCHER	Rollenspiel	CD Projekt	2007	SEHR GUT
	TIMESHIFT	Ego-Shooter	Saber Interactive	Oktober 2006	SEHR GUT
	TONY TOUGH 2	Adventure	Prograph	13. Oktober 2006	SEHR GUT
	TWO WORLDS	Rollenspiel	Reality Pump	4. Quartal 2006	–
	UT 2007	Ego-Shooter	Epic Games	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	WAR FRONT	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	September 2006	SEHR GUT
	WARHAMMER: MARK OF CHAOS	Strategiespiel	Black Hole Entertainment	4. Quartal 2006	–
	WARHAMMER ONLINE	Online-Rollenspiel	Mythic Entertainment	2007	SEHR GUT
	WOW: THE BURNING CRUSADE	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	1. Quartal 2007	SEHR GUT



Warenkontrolle – im linken **Lager** gibt's Rohstoffe, im rechten stehen Gemüsekörbe. Der kurze Blick erspart uns das Aufrufen der Statistiken.



Die **Götter** zündeln gerne mal. Weil unsere Bürger Jupiter nicht ausreichend geehrt haben, steckt er kurzerhand die Farm in Brand.



Im **Beraterbildschirm** finden Sie alle wichtigen Statistiken zu Ressourcen und Bevölkerung.



Wir können uns die **Reichweiten** eines jeden Gebäudes (hier Tempel) anzeigen lassen.



Im Forum wird für Recht und Ordnung gesorgt – eines der **Bürgerbedürfnisse**.



CAESAR 4

Erst Die Römer, dann Civ City Rom – römische Aufbauexperten durften schon fleißig werkeln, nun kommt bald Caesar 4. Wir haben die neueste Version für Sie ausprobiert!

FAKTEN

Genre	Aufbau-Strategie
Entwickler	Tilted Mill
Version	Beta
Termin	Oktober 2006

IMPRESSIONS

Das Studio Impressions hat die ersten drei Caesar-Spiele entwickelt, wurde aber im Jahr 2004 geschlossen. Gut, dass sehr viele der Jungs von Impressions heute bei Tilted Mill arbeiten – und bald Caesar 4 fertigstellen.

Bereits im Juli dieses Jahres sind wir über den großen Teich gedüst, um für Sie schon einmal **Caesar 4** anzuspielen. Diesmal ist's anders herum: Der große Imperator landete direkt auf unserem Schreibtisch. Spricht zwar nur Englisch, aber was soll's. Das ist die Gelegenheit, ein paar Stündchen im alten Rom zu verbringen, bevor das Aufbau-Strategiespiel im Oktober in den Läden steht. Und um zu sehen, ob die Jungs von Tilted Mill in der Zwischenzeit einige Macken ausgebügelt haben.

Abrackern für die Faulen

Wir landen in der waldreichen Gegend von Narbonensis (heute übrigens die südfranzösische Stadt Narbonne) und stehen erst einmal im Schnee. Der Himmel verdüstert sich, tausende kleiner Schneeflocken fallen zu Boden. Hübsch anzusehen, aber spielerisch ist das Wettersystem in **Caesar 4** ohne Bedeutung.

An die bereits vorhandenen Straßen bauen wir unser erstes 3D-Plebejer-Häuschen an, das wir im übersichtlichen Baumenü finden. Dieses einfache Volk ist mit ebenso einfachen Jobs zufrieden – Feldarbeit zum Beispiel. Zusätzlich gibt es zwei weitere Bevölkerungsschichten: Die so genannten Equites (wörtlich übersetzt Ritter) und die Patrizier. Beide Gruppen liegen in ihrem Anspruch über dem gemeinen Volk. Das heißt, sie wollen bessere Jobs und teurere Güter haben. Die Ritter zum Beispiel begnügen sich nicht nur mit etwas zu Beißen, sondern wollen auch Luxusgüter wie Möbel haben. Und einen geruhsamen Arbeitsplatz, etwa als Steuereintreiber. Patrizier legen Wert auf große Häuser, exotische Güter wie Gewürze und einen Sesselpupser-Job im Senat.

Ein wenig düster

Während die Bürger fleißig arbeiten und ihre Bedürfnisse erfüllen, ohne dass wir dafür einen Befehl geben müssen, wachsen die Wohnhäuser – wie in **Civ City Rom** werden die Gebäude aufgewertet. Vollautomatisch. Und auch wieder abgewertet, wenn die Bewohner unzufrieden sind. Schade nur, dass in der Nacht keine Lampen in den Fenstern brennen.

Dafür können wir das Baumenü ausblenden und am Tag unsere Stadt in voller Pracht genießen. Und im Gegensatz zur Version, die wir noch vor zwei Monaten gespielt haben, funktionieren die Anschlüsse vom Aquädukt zum Pumphaus jetzt einwandfrei.

Häuserbau leichtgemacht

Unsere Arbeiter brauchen natürlich auch was zu futtern – deswegen bau-

en wir eine Farm und das dazugehörige Weizenfeld auf eine grüne und fruchtbare Wiese. Praktisch: Uns wird gleich angezeigt, wo wir einen landwirtschaftlichen Betrieb hinsetzen können. Wenn wir das Grundstück über die Landschaft bewegen, färbt es sich rot oder grün. Ist es komplett grün, bauen wir dort.

So funktioniert das auch mit anderen Häusern: Ein Pumphaus muss in Wassernähe gebaut werden, Wohn- und Arbeitsgebäude an Straßen. Sonst können die Römer zum Beispiel die Bauten nicht betreten. Felder oder Häuser benötigen weder Aufbauzeit noch Rohstoffe. Anders als in **Die Römer** stehen die Häuser sofort an Ort und Stelle. Mit unserem Geld, das wir mit Handel und Steuern verdienen, finanzieren wir den Bau.

Der Zorn der Götter

Neben einer warmen Mahlzeit haben unsere Bürger aber auch andere Wünsche. Unterhaltung zum Beispiel. Dafür sorgen wir mit Arenen und kleinen Theatern. Religiöse Bedürfnisse befriedigen wir mit Tempeln für Gottheiten wir Mars und Jupiter. Über einen Filter sehen wir uns an, wie groß die Reichweite dieser Gebäude ist. Gibt es in einem Wohngebiet keinerlei Unterhaltung, sind die Bewohner dementsprechend mürrisch. Also sollten wir schleunigst ein Theater bauen.

Besonders lustig: Wird Jupiter nicht mit genügend Aufmerksamkeit bedacht, schleudert er einen Blitz in unsere Siedlung, der prompt ein Haus in Brand setzt.

Tauschbörse

In der Kampagne wie im freien Spiel ist es Ihre Hauptaufgabe, Caesar zufrieden zu stellen. Rom hat nämlich immer wieder Forderungen, die Sie in einem bestimmten Zeitraum erfüllen müssen. Zum Beispiel 32 Einheiten Holz innerhalb eines Jahres liefern. Je nachdem, welche Spielgeschwindigkeit Sie eingestellt haben, sind das 10 bis 15 Minuten. Liefern Sie nicht, marschieren Caesars Truppen ein, die Mission ist verloren.

Rohstoffe und Güter können Sie auch erhandeln. Dazu wechseln Sie mit einem Klick auf den Imperiumsknopf (unter der Minikarte) auf eine Übersichtskarte, auf der Sie alle handelnden Städte sehen. Und welche Güter die Bewohner brauchen. Bevor Sie aber den Gütertransfer aufnehmen können, müssen Sie für einen kleinen Obolus eine Handelsstraße bauen. Und einen Handelsposten. Über einen Klick auf das Gebäude nehmen Sie die geschäftlichen Beziehungen auf – will heißen, Sie schicken Waren los, für die Sie Geld oder andere Güter bekommen.

Schlaumeier

Wir sitzen aber nicht völlig im Dunkeln, was unsere eigenen Lagervorräte angeht. Mit einem Blick in unsere Lagerhäuser sehen wir gleich, welche Waren sich dort bis unter die Decke stapeln. Praktisch, so haben wir gleich einen Überblick. Für Statistikfans gibt es zusätzlich Berater – um zu denen zu gelangen, klicken wir auf den Beraterknopf gleich neben dem Imperiumsknopf und sehen eine Reihe älterer Herren vor uns.

Jeder von ihnen vertritt einen Bereich des öffentlichen Wesens. Zum Beispiel Religion, Bildung und Beziehungen zu Rom. Klicken wir auf die Karteireiter auf der rechten Seite, erhalten wir dann zum gewählten Thema die benötigten Informationen. Und erfahren, wo es an Lebensmitteln oder Möglichkeiten zum sonntäglichen Kirchgang mangelt.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- tolle Grafik
- intelligente Bürger
- einwandfreier Aufbau der Gebäude
- keine Lichter in den Häusern

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Kinder des Nils (01/2005: **84**)
- Caesar 3 (erschienen 1998)

FAZIT

»Ich hatte schon im Juli Spaß mit Caesar 4. Und jetzt sogar noch mehr, nachdem so kleine Nervigkeiten wie die frickeligen Anschlüsse an das Wassersystem verbessert wurden. Schade, dass in der Nacht keine Lichter in den Häusern flackern. Dann könnte ich meine nächtlichen Bauvorhaben besser platzieren. Vor allem begeistern mich aber die aufgewerteten Wohnhäuser, die noch schicker als vorher aussehen.«

Potenzial **SEHR GUT**



Was für eine hübsche, kleine Stadt – wie gut, dass wir mit einem Klick das **Interface** ausblenden können, um den prachtvollen Ausblick zu genießen.



Das gleiche Haus, drei **Stufen**: Das rechte rote Haus vorne ist bereits zweimal aufgewertet worden, das linke befindet sich noch im Ursprungszustand.



In der Arena sorgen Gladiatorenkämpfe für **Unterhaltung**, im exotischen Laden nebenan gehen teure, importierte Gewürze über die Theke.



Handkarren fassen nur zwei Warenarten, da ist Dauerpendeln zwischen Markt und Produktionsstätte angesagt. Geht auch automatisch.



»Wir sollten reden.« Jaja. Der will doch nur einen **Erben** zeugen! Allerdings verbirgt der Schlafzimmervorhang den Schlafzimmervorgang.



DIE GILDE 2

Stadtluft macht frei, hieß es im Mittelalter. Auch Gilde 2 lässt Ihnen enorm viel Freiheit. Doch die kann einen auch erschlagen, wie wir beim Probewirtschaften gemerkt haben ...

FAKTEN

Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler	4Head Studios
Version	Beta
Termin	15. September 2006

Da stehen wir nun. Mitten in einem Mittelalter-Dorf, um uns herum huschen putzig gewandete Männlein und Weiblein. Wir sind aber auch nicht besser angezogen: Statt hipper Gangsta-Outfits aus Da Hood tragen wir Klamotten à la Robin Hood. Für Arme. Inklusive Strumpfhosen. Wie peinlich.

Es ging aber ja nun nicht anders: Im Charakter-Ausstattungsmenü gab's für unseren frisch erschaffenen Martin zu Westfalen nur furchtbar altmodische Frisuren, Bärte und Kappen. Spannender fanden wir da die Talentwerte, von denen wir anfangs ein paar steigern dürfen (siehe Bild unten). Wir haben uns für einen Handwerker entschieden, also erhöhen wir gleich das dazugehörige Talent. Außerdem wählen wir Rhetorik, das hilft bei Verhandlungen mit Amtsmännern. Und Charisma, das ebenfalls bei Verhandlungen hilft. Allerdings mit holden Maids – so heißen die Chicks hier.



Charaktersache: Wir bestimmen Sternzeichen, Religion, **Talente**. Und die lustige Haar- und Mützenmode.

Doppelt Geld besser

Wir stehen immer noch mitten im Dorf. Etwas planlos: Obwohl wir das sehr ausführliche Tutorial durchgespielt und das Handbuch neben uns haben, sind wir schlichtweg überfordert. Unser einziger Auftrag: das Startkapital von 10.000 Goldstücken verdoppeln. Aber wie? Wo fangen wir an?

Die Gilde 2 ist eine Wirtschaftssimulation, die weit übers Geldscheffeln hinausgeht. Wir kümmern uns nicht nur um unsere Produktionsstätten (etwa Schreinerei, Schmiede, Alchemielabor), sondern auch um die politische Karriereleiter. Und um die Damenwelt – respektive Herrenwelt, wenn wir eine Maid spielen.

Schicke Chicks zicken

Eines ist total wichtig, haben wir im Tutorial gelernt: die Erblinie sichern. Weil nämlich der Zahn der Zeit an unserem Charakter knabbert, fällt er irgendwann tot um. Und wenn wir da keine Ehepartner oder Blagen hinterlassen, heißt es: Game Over.



Als Richter oder einer von zwei Beisitzern können wir bei **Gerichtsverhandlungen** miturteilen – vom Freispruch bis zur Todesstrafe.



Brauer dürfen eine Schänke errichten und zur Taverne, dann zum **Gasthaus** ausbauen. Inklusive Schlaf- und Badeplätzen für die Gäste.

Also gehen wir auf die Balz. Die unterscheidet sich im Jahre 1404 kaum von anno 2006: Die schönsten und erfolgreichsten Potenziell-Partner sind am begehrtesten – und dementsprechend schwer zu erobern. Dafür steht uns eine ganze Palette von Anbagger-Aktionen zur Verfügung: Kompliment, Umarmung, Geschenk, zartes Küsschen, um einige zu nennen.

Gaaanz ohne Hintergedanken gucken wir uns eine andere Handwerkerin aus, die gerade vorbeischarwenzelt. Und bereits eine (gut gehende!) Schneiderei besitzt, wie uns die per Mausklick eingeblendete Charakter-Info verrät. Sapperlot, die Dame ist auch Gildenvertreterin – also ein echtes Schnäppchen-Schnittchen!

Verliebt, verlobt, verloren

Dummerweise ahnt die Schneidereibesitzerin nicht, dass wir ein Auge auf sie geworfen haben (auf die Dame, nicht auf die Schneiderei. Ehrlich!). Kurzerhand verschwindet sie im Gasthaus. Da wir dort sowieso zufällig einkehren wollten, folgen wir ihr.

Blöd: Das Gasthaus ist voll, viele Figuren laufen durcheinander, sind schwer auseinander zu halten. Das ist ein Manko im Spiel: Weil alle Personen ein Eigenleben haben, rennen sie wild durchs Dorf, verschwinden in Häusern, verlassen gar die Siedlung. Um eine bestimmte Figur zu suchen, hilft zwar eine aufklappbare Charakterliste – aber das ist umständlich.

Für »eigene« Charaktere (Ehefrau, Kinder, Mitarbeiter) gibt's zum Glück Schnellzugriffs-Knöpfe: Ein Linksklick darauf wählt die Person an, per Doppelklick springt die Kamera hin. Gleiches gibt's für unsere Gebäude, etwa die angeheiratete Schneiderei. Praktisch: Wenn wir eine Person anwählen und auf das Gebäude-Icon rechtsklicken, marschiert sie dorthin.

Auto-Malocher

Die Gilde 2 ist ein Spiel für Geduldige: Wer perfekt spielen will, muss sich um jeden Kleinkram selber kümmern. Etwa am Markt Bretter kaufen (gibt's als Ikea-Kiefer und Eiche Rustikal), in den Karren laden, zur Schreinerei fahren, ausladen, Fertigwaren aufladen (etwa Gehstöcke), zum Markt fahren, verkaufen. Uff. Auf Wunsch übernimmt der PC die Ausführung, der braucht aber auch lang.

Martin Deppe



Das Produktionsmenü unserer **Schreinerei**. Rohstoffe, Fertigwaren und Personal verschieben wir per Maus.



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- sehr unterschiedliche Karrierewege
- viele Upgrade-Möglichkeiten
- viel Freiheit ...
- ... die auch überfordern kann

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Back to Gaya (erschienen 2005)
- Die Gilde (erschienen 2002)

FAZIT

»Sie verlaufen sich in Ihrer eigenen Straße? Wissen nicht, wohin mit Ihrem Geld? Haben Angst vor dem anderen Geschlecht? Wollen gesagt bekommen, was zu tun ist? Wenn Sie alles bejaht haben: Finger weg von Gilde 2! Das lässt Sie mit seinen zig Möglichkeiten nämlich mutterseelenallein. Wenn Sie aber experimentierfreudig, geduldig und gewieft sind, passt das Spiel genau zu Ihnen.«

Potenzial **SEHR GUT**



So sieht der **Archlord** aus. Um diese Position kämpfen die Spieler einmal pro Monat. Wie das funktioniert, erklären wir Ihnen in der exklusiven Poster-Beilage am Ende des Vorschau-Teils.



Der asiatische Stil ist unverkennbar. **Orks** entsprechen kaum dem gängigen Klischee.



Abwechslungsreiche **Spielwelt**: von der Großstadt bis zur ländlichen Idylle.

ARCHLORD

Wir haben den Konkurrenten von World of WarCraft ausführlich anspielen können, Quests gelöst und Schlachten geschlagen. Archlord hat das Zeug zum Überraschungs-Hit.

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	NHN Games
Version	Beta
Termin	29. September 2006

MIT PC POWERPLAY DIE **BETA SPIELEN**

In Zusammenarbeit mit Codemasters verlosen wir 100 Accounts für den offiziellen Beta-Test von Archlord. Dieser läuft bis zum 25. September und gibt Ihnen die Möglichkeit, das Online-Rollenspiel ausführlich zu testen.

Die Teilnahme an unserem Gewinnspiel ist denkbar simpel: Schicken Sie einfach eine E-Mail mit Ihrem vollständigen Namen und dem Betreff »ArchLord Beta« an die Adresse gewinnspiel@pcpowerplay.de. Den ersten 100 Einsendern schicken wir die Zugangsdaten umgehend zu. Den zum Spielen benötigten Client laden Sie hier herunter: www.fileplanet.com/download.aspx?f=166173.

Männliche Ritter mit femininen Gesichtszügen, Orks, die elfengleich durch die Landschaft hopsen, Elfen mit knuffigen Katzenöhrchen am Haaransatz: **Archlord** ist der asiatische Ursprung an der Nasenspitze anzusehen. Lassen Sie sich davon aber nicht abschrecken. **Archlord** sieht aus wie **Guild Wars**, spielt sich aber wie **World of WarCraft**.

Kaum stehen wir mit unserer Magierin im menschlichen Startdörfchen, weisen uns Ausrufezeichen den Weg zu den ersten Questgebern. Wir erledigen Botengänge, töten fiese Monster, sammeln seltsame Sporen in der Wildnis. Die Aufträge sind genretypisch simpel, aber schön abwechslungsreich. Uns gefallen besonders die kurzen Laufwege, in Nullkommanichts klettern wir von Level 1 auf Level 5. Einziger Wermutstropfen: Neue Fähigkeiten gibt's erst ab Stufe 6. Entsprechend langweilig sind die ersten Gefechte, die wir ausschließlich mit einem Standardangriff bestreiten.

QUAL DER CHARAKTERWAHL

Ab Level 6 – ohne Trödelei in weniger als einer Stunde Spielzeit erreicht – geht's dann aber richtig los. Klassenspezifische Fähigkeiten stehen ebenso zur Auswahl wie Stärkungszauber und passive Eigenschaften. Magierklassen beispielsweise lassen Blitze durch die Luft zucken, die Erde beben und schalten ihre Feinde mit mächtigen Flächenzaubern aus. Sie sollten allerdings genau wissen, was Sie aus Ihrem Helden machen möchten. Denn auf dem Weg zum Maximallevel 100 können Sie natürlich nicht alle Fähigkeiten trainieren, und müssen sich deshalb entscheiden, welche Sprüche Sie komplett ignorieren



Beim Schmied können Sie Ihre wertvollsten Ausrüstungsgegenstände mit magischen Steinen **veredeln**.



Jede Charakterklasse hat mehrere **Rüstungssets** zur Auswahl. Dies hier ist unsere Menschen-Magierin.



In den Städten trifft man sich und handelt. Hier hat sich ein Spieler in ein Monster verwandelt. **Metamorphose-Tränke** machen's möglich.



Hier stehen wir vor einem **Bossgegner**. Die Knaben sind nicht nur stark, sondern auch imposant. Jeder Kampf erfordert eine besondere Taktik.

oder nicht vollständig ausbauen. Für ausreichend Individualität ist jedenfalls gesorgt. Zumal Sie viele Gegenstände beim örtlichen Schmied mit magischen Steinchen veredeln können. Die werden von getöteten Monstern fallengelassen und stärken, sobald eingebaut, Ihre Waffen beispielsweise mit Extra-Eisschaden.

Alchemie für Einsteiger

Wir müssen uns aber nicht alles Nützliche hart erarbeiten, indem wir stundenlang die immer gleichen Gegner verdreschen. Viele Gegenstände wie etwa besondere Tränke können wir auch selbst herstellen. Das Handwerk funktioniert, wie es für das Genre üblich ist: Je mehr wir herstellen, desto besser werden wir. Je besser wir sind, desto bessere Rezepte stehen uns zur Verfügung.

Einer der handwerklichen Höhepunkte in **Archlord** sind so genannte Metamorphose-Tränke. Mit denen können wir unsere Gestalt wandeln und etwa zu einem Drachen mutieren. Oder zu einem Huhn: So kommen wir ungesehen an Monstern vorbei, die wir noch nicht besiegen könnten, oder spionieren das wöchentliche Treffen einer Konkurrenzgilde aus. Vor allem aber haben wir Spaß damit – denn **Archlord** nimmt sich nicht bierernst.

Ruhestand nicht in Sicht

Auch PvP-Fans sollen auf ihre Kosten kommen. Ob solche Kämpfe zwischen den Spielern überall möglich sein werden, darüber ist noch nicht endgültig entschieden. Die PvP-Schlachten werden vorrangig in abgesteckten Arealen stattfinden, in denen Sie Belagerungsschlachten führen. Ähnlich **Dark Age of Camelot** und **Lineage 2**. Das ist vor allem eine Beschäftigung für Spieler höheren Levels, denn als Neuling gehen Sie hier schnell unter.

Falls Sie gar keine Lust haben, sich mit anderen Spielern zu messen – keine Angst. Es gibt ausreichend Dungeons für hochstufige Charaktere, in denen Sie gegen besonders dicke Endgegner antreten. Diese Höhlen und Katakomben sind meist in mehrere Etagen unterteilt, in jeder wartet ein Boss auf Sie. Die Besonderheit: Die Dungeons sind nicht instanziert[1]. Unter Umständen müssen Sie anstehen, bevor Sie die Bosse umhauen dürfen. Die sollen aber kurz nach ihrem Tod wieder auftauchen, frustrierend wird's nicht.

Kein Gruppenzwang

Questen und Leveln, das können Sie in **Archlord** weitestgehend alleine. Für die dicken Bosse ist aber Teamwork gefragt. Nach derzeitiger Planung stellen sich bis zu zehn Spieler den Dungeons. Als Belohnung winken Teile des epischen Rüstungssets Ihrer Klasse oder Verzauberungen. Interessant ist die Verteilung der Beute: Wer im Kampf am meisten Schaden ausgeteilt hat, darf zuerst zugreifen oder den Gegenstand weitergeben. Auf Wunsch werden die Gegenstände auch reihum ausgeteilt. **Archlord** macht eben alles ein wenig anders.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- abwechslungsreiche Spielwelt
- kinderleichter Einstieg
- vielfältige Quests
- leicht altbackene Grafik

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- keine (neu gegründetes Team)

FAZIT

»Der Einstieg fällt kinderleicht, schnell habe ich erste Erfolgserlebnisse. Die Quests sind schön abwechslungsreich – Archlord hat mir beim ersten ausführlichen Probespielen rundherum richtig gut gefallen. Vor allem dank der stimmigen Spielwelt und des flotten Spieltempos. Zwangspausen gibt es so gut wie nie. Auch um das Leben nach Level 100 mache ich mir nur wenig Sorgen. Was bis jetzt von den Dungeons zu sehen war, macht einen extrem runden Eindruck. Und spannende Abenteuer in kleinen Gruppen sind genau das, was mir derzeit in World of WarCraft fehlt.«

Potenzial **SEHR GUT**

DIE REITTIERE







[1] *Jede Gruppe hat eine Kopie des Dungeons für sich allein.*



Feuerball: Bei solchen **Explosionen** geraten nicht nur Pyromanen in Verzückung. Glücklicherweise ist Rico ziemlich feuerfest.



JUST CAUSE

Ein klein wenig Boiling Point, ein bisschen Tropico und ganz viel GTA San Andreas. Eigentlich müsste Just Cause »GTB« heißen: Grand Theft Bananenrepublik.



FAKTEN	
Genre	Actionspiel
Entwickler	Avalanche
Version	Beta
Termin	22. September 2006

Ausgerechnet aus Schweden, dem Land von langen, kalten Winternächten kommt **Just Cause**, das Spiel mit dem vielleicht heißesten Szenario seit **Boiling Point**. Als Ober-Latino Rico (komplett mit David-Hasselhoff-Matte) kämpfen wir für einen mysteriösen US-Geheimdienst in der Bananenrepublik San Esperito für amerikanische Interessen ... ääh, die Freiheit.

Nicht denken, schiessen!

Gleich zu Beginn verschaffen wir uns aus der Luft einen umfassenden Überblick über unser zukünftiges Einsatzgebiet. In der ersten Mission nämlich springt Rico mit dem Fallschirm über San Esperito ab und ins erste Feuergefecht hinein. Dort geht's gleich mächtig rund: Wir beschützen den Leiter der Geheimdienstoperation und räumen auf dem Weg in unser Versteck zig Soldaten, Jeeps und einige Helikopter aus dem Weg.

Das alles erinnert nicht nur entfernt an Missionen und Situationen aus der **GTA**-Serie. Genau wie CJ aus **San Andreas** schauen wir Rico bei seinem blutigen Treiben auf den Rücken oder zoomen uns mit der rechten Maustaste an seine Schulter heran. Und auch der Latino kann per Tastendruck Autos, Motorräder oder sogar Flugzeuge klauen. Diese Vehikel sind angesichts der schieren Größe der Insel auch bitter nötig: Die Entwickler sprechen von 10.000 Hektar virtueller Spielfläche.

Zur Sonne, zur Fr eiheit!

Auf dem tropischen Eiland hat der korrupte Generalissimo Mendoza das Sagen. Der soll weg, so sieht das jedenfalls die US-Regierung. Bevor wir uns jedoch mit Regierung oder



Auftrag erledigt: Wir bringen einen geklauten **Militär-Buggy** in die Garage unseres Auftraggebers und sichern uns so dessen Respekt.



Ziel in Sicht: Bei der Eroberung eines Dorfes müssen wir als letzten Schritt die feindliche **Fahne** einnehmen und unsere eigene hissen.



Himmels-Surfer: Mit der **Seilkanone** können wir uns an jedes Vehikel im Spiel heften und vom ihm am Fallschirm ziehen lassen.



Infocenter: Unser digitaler **Assistent** versorgt uns mit allen Daten, die ein Freiheitskämpfer braucht. Hier checken wir die Karte der Insel.

Rebellen einlassen, müssen wir zunächst den Freiheitskämpfern unter die Arme greifen. Dafür erobern wir Stück für Stück Dörfer, indem wir zunächst mit einem örtlichen Guerilla-Führer plaudern. Danach geht's ans Eingemachte und in den eigentlichen Kampf. Hier wollen haufenweise Polizisten über den Haufen geballert und deren Straßensperren gesprengt werden. Zum guten Schluss kämpfen wir uns zum Dorfzentrum vor und hissen die Flagge der Rebellen.

Nebeneinnahmen

Das bringt neues Territorium für die Widerstandskämpfer, und verbessert auch unser Ansehen. Das steigern wir zusätzlich, indem wir – nach alter **GTA**-Art – Nebenmissionen annehmen. Unliebsame Zielpersonen aus dem Weg räumen, bestimmte Autos klauen: Auch die Nebenjobs erinnern an **GTA**. Der Lohn? Respektpunkte. Wenn wir uns genug Ansehen verdient haben, stellen uns die Einheimischen Autos in unser Versteck oder versorgen uns mit neuen Waffen. Ebenfalls bekannt: Gespeichert wird nur im Versteck.

Ein Colt für alle Fälle ...

Im Kampf hat Rico mehr drauf als CJ, Vinni und Claude. Er ballert sich zwar mit ähnlichem Gerät durch die Tropen wie die drei **GTA**-ler, war aber früher offensichtlich Stuntman. So schleppt er immer einen Fallschirm mit sich herum, und für dessen Einsatz braucht er kein Flugzeug.

Sobald wir in einem Auto sitzen, reicht ein Tastendruck und Rico schwingt sich mit einem akrobatischen Sprung aufs Dach. Während er so surft, können wir entweder auf das Dach eines anderen Autos hüpfen oder uns mit einer Hechtrolle in Sicherheit bringen. Wenn wir die Karre über einen Abgrund rasen lassen, kann Rico zudem in der Luft seinen Schirm öffnen und seinen Verfolgern davon gleiten.

Postkartenidyll

Bei aller Ähnlichkeit zu **GTA**: Rein technisch zieht **Just Cause** dem großen Vorbild klar davon. Charaktere und Spielwelt sehen deutlich besser aus als in den drei Rockstar-Epen. Die Insel ist frei begehbar und bietet mit Dörfern, Städten und viel Dschungel reichlich Abwechslung.

Gerade bei den Spezialeffekten wird deutlich, dass die schwedischen Entwickler ihre Hausaufgaben gemacht haben: Explodierende Autos verglühen in todschicken Feuerbällen, und in der Abenddämmerung taucht die virtuelle Sonne die Landschaft in ein schön kitschiges Licht. Zu viel umgucken sollten wir uns beim Fahren allerdings nicht, denn die Steuerung der Vehikel reagiert noch etwas übersensibel.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- schöne Grafik
- bombastische Spezialeffekte
- KI-Aussetzer
- Steuerung nicht perfekt

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- keine (neu gegründetes Team)

FAZIT

»Ich würde wirklich gerne wissen, wie die Herren bei Rockstar Games über Just Cause denken. Abgesehen vom ungewöhnlichen Revoluzzer-Szenario bedient sich das Spiel nämlich reichlich unverfroren bei der GTA-Serie. Speichern im Versteck, eine Garage für unsere Fahrzeuge, ja selbst das Übernehmen von Sektoren stammt direkt aus San Andreas. Das gilt (noch) nicht für die gegnerische KI, denn die läuft in unserer Version gerne grundlos Amok.«

Potenzial GUT



Schicke Frisur: Die **Zwischensequenzen** laufen als Renderfilme ab und lassen Ricos Prachtmatte noch schicker aussehen.



Komm mit! Wenn wir einen bewaffneten Wagen fahren, springen verbündete **Soldaten** automatisch auf und bemannen das MG.



BROTHERS IN ARMS 3

Die Straße zum Hügel 30 haben die Waffenbrüder mit Blut bezahlt. Nun wandeln sie auf dem Highway der Hölle – direkt in eine der größten Schlachten des Zweiten Weltkriegs.

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Gearbox Software
Version	Präsentation
Termin	1. Quartal 2007

PAUSENLOSER SPASS

Für den dritten Teil der Serie verspricht Gearbox eine Ende der Ladebildschirme. Außer beim Spielstart und beim Start der Kampagne soll es in Hell's Highway keine Unterbrechungen mehr geben. Stattdessen werden während der Action kontinuierlich Daten nachgeladen, ähnlich wie in Gothic 3 oder Dungeon Siege. Außerdem sollen die Zwischensequenzen aus der Perspektive des Alter Ego sicherstellen, dass der Spieler nicht mehr aus der Geschichte herausgerissen wird.

Falls die Einleitung weiter oben bei Ihnen nur Stirnrunzeln auslöst: **Road to Hill 30** war der unglückliche Untertitel des ersten **Brothers in Arms**. **Earned in Blood** der des kurz darauf veröffentlichten Nachfolgers. Teil 3 hört auf den Namen **Hell's Highway**. Genau der steht im Mittelpunkt des Taktik-Shooters.

Als Hell's Highway berüchtigt wurde bei den alliierten Soldaten die Fernstraße, auf der sich das britische 30. Panzerkorps im Zuge der Operation Market Garden über die niederländischen Städte Eindhoven, Nimwegen und Arnheim direkt nach Nazideutschland durchboxen sollte. Das Ziel dieser verwegenen Unternehmung, die seither zahllose Bücher und Filme inspirierte (**Die Brücke von Arnheim**): Mit einem Entscheidungsschlag den Zweiten Weltkrieg bis Weihnachten 1944 zu beenden.

Brennpunkt Eindhoven

Eine Schlüsselrolle in dieser Operation kam britischen, polnischen und amerikanischen Luftlandetruppen zu, die Brücken und strategisch bedeutsame Positionen entlang dieser Route vor dem Eintreffen der Panzer sichern sollten. In **Brothers in Arms: Hell's Highway** schnüren wir die Springerstiefel eines dieser Fallschirmjäger: Sergeant Matt Baker von der 101. US-Luftlandedivision. Zusammen mit alten Bekannten aus Bakers Platoon müssen wir uns nach Eindhoven durchschlagen.

Um den dritten Teil der Shooter-Serie in Augenschein zu nehmen, besuchen wir die Entwickler von Gearbox Software in Dallas. Auf dem Programm: Ein kompletter, fast fertiger Level von Hell's Highway, der in dramatischen Straßenkämpfen alle neuen Features des Taktik-Shooters in Szene setzt. Einen Teil der Feuergefechte können Sie übrigens in unserem Hi-Res-Video auf DVD selbst miterleben.

Spielzeug-Soldaten

Der Krieg beginnt friedlich. Mit Bakers Augen bestaunen wir die Regale eines Spielzeugladens irgendwo in Eindhoven. Hampelmännchen reihen sich da an Brummkreisel, in der Ecke ist ein Schachbrett mit handgeschnitzten Figuren aufgebaut, daneben ein Schaukelpferd. Wären da nicht diese dumpfen Granateinschläge, die gelegentlich Putz von der Decke rieseln und die Schellen an der Tür klingeln lassen, man könnte sich hier beinahe wohl fühlen.

Beim Stöbern in den Auslagen werden wir jedoch bald von einer zurückkehrenden Patrouille unterbrochen. »Was für ein Reinfall«, seufzt der Gefreite, der seinen Helm achtlos in die Ecke feuert und sich erschöpft auf den Ladentresen fläzt. »Wir haben bestimmt jeden verdammten Holzschuhmacher in der Stadt gefragt. Kein Mensch weiß, wo unser Team Rot gelandet ist.«

Alte Kameraden

Während wir noch die lebensechten Animationen und plastischen Gesichtszüge des Soldaten bestaunen (sogar Bartstoppeln und Narben sind sichtbar), trudelt der Rest unserer Truppe ein. Die meisten davon erkennen wir aus unserer gemeinsamen Zeit in der Normandie wieder: Hartsock ist dabei, Corrion, die ganze Bande. Und genau wie damals tun sich unsere Jungs wieder als echte Persönlichkeiten hervor, weil sie miteinander lachen, streiten und scherzen. Der eine hat »die Liebe seines Lebens« gefunden, der andere ein deutsches Feuerzeug, mit dem er sich eine Kippe anzündet und Rauchkringel an die Decke bläst.

Plötzlich kracht es, die Scheiben bersten, die eben noch plaudernden Fallschirmjäger werfen sich zu Boden oder landen einfach auf dem Hintern. Wir haben nur noch ein Fiepen in den Ohren, als wir zur Tür und ins Freie wanken, wo eine Mörsergranate das Straßenpflaster umgegraben hat. Irgendjemand blutet den Bürgersteig voll. Verdammt, das sind ja wir! Ein Riesen-Glassplitter ragt aus unserem linken Arm. »Der muss weg«, kommentiert ein Kollege lapidar, und bevor wir reagieren können, rupft er das Teil auch schon raus. Die Szene ist so



Besonders eindrucksvoll: die individuellen Gesichter und die Mimik der Kameraden. Selbst Details wie **Bartstoppeln** sind zu erkennen.



Dank **Unreal-3-Technik** ist der Detailgrad schier unglaublich. Jedes einzelne dieser Trümmerstücke wirkt plastisch und einzigartig.



Sie steuern keine bewaffnete Kamera, sondern eine **»echte« Figur**, die sich wie ein Mensch bewegt – etwa beim Mauersprung.



Alle drei Abteilungen in Aktion: der **Unterstützungstrupp** (Straße), das **Feuerteam** (an der Mauer) und die **Sturmabteilung** (im Hintergrund).

erschreckend glaubwürdig, dass wir bei Bakers Schmerzensschrei die Zähne zusammenbeißen.

Erschreckend real

Überhaupt: **Brothers in Arms 3** wirkt beeindruckend real wie kaum ein anderes Spiel. Wir schauen uns auf der Straßen um: Zu beiden Seiten die typisch holländischen roten Backsteinbauten. Alleebäume und Telefonmasten säumen die Kopfsteinpflasterstraße. Dazwischen liebevoll modellierte Details: Eine umgekippte Holzbank, ein Parkverbotsschild, daneben liegt ein Fahrrad.

Keine Zeit zum Verweilen: »Wir müssen hier raus«, konstatiert Baker, »die beiden Achtundachtziger ausschalten.« Die Achtundachtziger, das sind zwei Flak-Geschütze, die wir aus der Ferne bellen hören. Die nehmen unsere Kameraden unter Beschuss, die über uns am Himmel in Transportmaschinen ihrem Absprung entgegen fliegen. Für eines der Flugzeuge kommt unsere Hilfe zu spät – unter lautem Heulen schmiert eine der Dakotas getroffen ab und schlägt irgendwo in dem Häusermeer vor uns auf.

Köpfe runter, Klappe halten

Anders als in den Vorgängern stürmen unsere Jungs nicht aufs Geratewohl drauflos. Wir sind von deutschen Kräften eingekreist, also gilt: Köpfe runter, Klappe halten. Nur geflüstert kommen Bakers Befehle. »Zanovich, geht da vorne an der Hecke in Position! Hartsock! Mir nach!« Unsere Kameraden kommandieren wir mit dem gewohnten Interface. Über die Tastatur wählen wir unsere bis zu drei Abteilungen aus, mit der Maus schicken wir Sie anschließend ins Zielgebiet oder weisen ihnen einen Gegner zu. Momentan ist aber die Mucksmäuschen-Taktik angesagt. Als wir um die Ecke biegen, laufen wir beinahe zwei deutschen Soldaten in die Arme, die einen Verletzten abtransportieren: »Das wird schon wieder«, hören wir einen der beiden auf den Verwundeten einreden, »nur ein Streifschuss.«



Die Brothers in Arms kennen vier verschiedene **Verhaltensweisen**: aufmerksam, alarmiert, gefechtsbereit und (im Bild) getarnt.

An dem Späher weiter oben auf dem Dach können wir uns allerdings nicht so leicht vorbeidrücken. Er beobachtet zwar mit dem Fernglas die Transportmaschinen am Himmel, aber wenn er sich umdreht ... Wir heben den Karabiner, visieren unser Opfer über Kimme und Korn an (ein Fadenkreuz gibt's wieder nur als Schummel-Option) – Peng! – der Posten landet nach einem Salto auf dem Boden der Tatsachen. Glücklicherweise übertönen die beiden Flugabwehrkanonen den Schuss, niemand hat etwas gemerkt.

Automatik-Anekdoten

Die Flaks frontal anzugreifen wäre Selbstmord. Also geht's über die Straße und zwischen Häuserwänden hindurch in den Rücken der Deutschen. Dabei fallen uns wie-

der drei Dinge auf, die dieses Mittendrin-Gefühl unterstreichen. Erstens: Wir steuern keine Kamera, sondern eine »echte« Person. Als wir über die Mauer hüpfen, kippt die Perspektive zur Seite, wir sehen, wie wir uns aufstützen, unsere Beine rüberwuchten, hören Baker keuchen.

Zweitens: die menschlich wirkenden Begleiter. Einer unserer Schützlinge strauchelt beim Sprung und knallt voll aufs Pflaster. Bevor ihn die Deutschen erspähen können, macht ein anderer Fallschirmjäger kehrt und hilft dem Unglücksraben: »Los, hoch! Schlafen kannst du woanders.« Und schließlich: die Zwischensequenzen. Die Erzähler verlassen selten Bakers Standpunkt, sondern binden wichtige Ereignisse clever ein, indem sie den Blick des Spielers automatisch darauf lenken.

Beispiel: Im Einsatzgebiet sind weitere Platoons unterwegs. Eines davon will etwas abseits ebenfalls die Straße überqueren, wird dabei aber von einem Wehrmachts-LKW überrascht. Mit Bakers Augen verfolgen wir, wie sich die Jungs auf den Boden werfen und beten, dass der Fahrer sie nicht bemerkt. In Verbindung mit den weggefallenen Ladebildschirmen (nur noch zwischen Kapiteln) sorgt dieser Trick für ein unterbrechungsfreies Spielerlebnis.



Nachdem sich die Fallschirmjäger durch Seitengassen angepirscht haben, eröffnen sie aus dem Hinterhalt das Feuer auf die **Feind-Flak**.

Finden, Fixieren, Flankieren

Nach einem unbedeutenden Scharmützel finden wir uns schließlich direkt hinter dem ersten Flakgeschütz wieder. Während wir unsere Jungs in Position manövrieren, bewundern wir die Animationen der Bedienmannschaft: Einer holt die Granaten aus den Kisten und reicht sie an einen Zweiten, der sie griffbereit neben die Achtachter stellt. Nummer drei stopft die Ladung ins Rohr, Nummer vier feuert schließlich die Kanone ab, wobei sich die anderen die Ohren zuhalten.

Genug gesehen. Wir laden unsere Maschinenpistole durch, und in zwei Sekunden ist alles vorbei. Doch zu früh gefreut. Eine deutsche Wachmannschaft rückt an und geht hinter einer Mauer unweit der unsrigen in Stellung. Die Situation kennen wir von früher. Jetzt müssen uns unsere Kameraden Feuerschutz geben, damit wir uns außen rum schleichen und den Gegnern in die Flanke fallen können. Denkste: Dabei geraten wir ins Schussfeld der zweiten Flak.

Schweres Geschütz

Jetzt kommt die wohl bedeutendste Neuerung zum Tragen: unser Waffenteam. Das besteht mal aus einer MG-Mannschaft, mal aus einem Mörserteam, mal aus einem Beobachter, der Luftunterstützung oder Artillerie anfordern kann. Allen diesen Helfern ist eines gemein: Sie eröffnen eine Alternative zur üblichen Flankentaktik. Denn mit schwerem Geschütz lassen sich eingegrabene Stellungen auch im Frontalangriff ausheben.

Diesmal ist es eine Bazooka, die uns aus der Patsche helfen soll. Während wir mit dem Sergeant hinter einigen Trümmern Deckung suchen, rufen wir das Bazooka-Team zu Hilfe. Einmal mehr nimmt uns das Programm die Kontrolle ab. Wir verfolgen mit Bakers Augen, wie unsere beiden Schützlinge das Rohr laden. Ein Blick auf die Mündung: Die Schützen haben auf die Panzerfaust liebevoll »Stella« gepinselt. Der Hintermann klopft dem Vorderen auf die Schulter: Das Ding ist scharf. Die Kamera verlässt die Perspektive des Sergeants, folgt der Rakete, die auf die Flak zurast – eine gleißende Explosion beendet den Einsatz.

Rüdiger Steidle



Trügerische Idylle: Die Soldaten der 101sten haben einen niederländischen **Spielzeugladen** als Sammelpunkt auserkoren.



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- atemberaubende Grafik
- echte Persönlichkeiten als Kameraden
- glaubwürdigeres Gegnerverhalten
- Ablauf ähnelt sehr Teil 1 (viel Flankieren)

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Half-Life: Opposing Force (erschienen: 1999)
- Brothers in Arms (04/2005: 81)

FAZIT

»Die schweren Waffen eröffnen mir endlich eine Alternative zur früheren Standard-Taktik Flankieren. Zusammen mit der verbesserten Gegner-KI sollte das mehr Abwechslung in die Schießereien bringen. Absolut überwältigt bin ich von Grafik und Atmosphäre: Kaum ein Spiel ist dermaßen realistisch. Ehrlich gesagt, ist mir Hell's Highway stellenweise sogar zu nahe an der Wirklichkeit.«

Potenzial SEHR GUT



LEGO STAR WARS 2



MARTIN DEPPE
Experte für Actionspiele

Entwickler	Quelle
Lucas Arts	Lucas Arts
Datum der Bilder	Termin
Juli/August 2006	14. September 2006

FAZIT

»Die Macht ist stark in diesen Fotos! Lego Star Wars 2 sprüht nur so vor Witz, fordert aber auch heraus. Vor allem, wenn ich die Helden kombinieren muss – etwa Hacker R2-D2 mit Obi-Wans Machtzaubern. Auch schön: Die klassischen Vehikel kommen oft zum Einsatz!«



Blöd gelaufen: Unser Trick mit dem gemopsten **Sturmtruppenhelm** ist aufgeflogen, wir müssen uns mit dem Lichtschwert rauspauken.



Wir haben's immer gewusst: Schneckenzöpfchen **Leia** steht auf coole Typen. Aber muss es gleich soooo cool sein? Und: Weiß Han Solo davon?



Wenn Sie schnell genug sind, können Sie die **planschenden** Herrschaften noch hopsnehmen, bevor sie sich ihre Ausrüstung schnappen ...



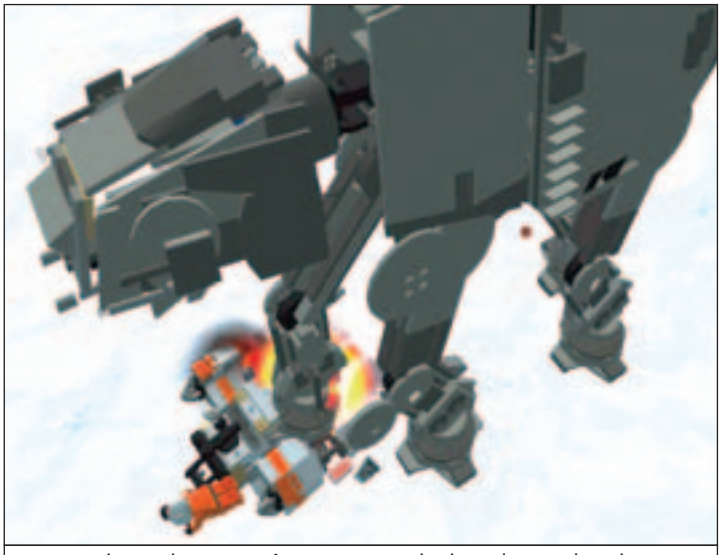
Im Tiefflug jagen wir AT-STs, die auf unsere Basis zumarschieren – eine leichte Abwandlung der Auftaktschlacht in **Das Imperium schlägt zurück**.



Auch das **Duell** in der Wolkenstadt ist dabei: »Luke, ich bin Dein Vater!« »Nö!« »Wohl! Erforsche Deine Gefühle. Du weißt, dass es wahr ist!«



Schade: Leias legendärer Honolulu-Goldbikini aus **Rückkehr der Jedi-Ritter** ist hier nur als Bodypainting zu sehen. Ob's einen Hot-Coffee-Modus gibt?



Wie im Film: In dieser **Zwischensequenz** wird Lukes Gleiter gebügelt – gleich müssen wir mit Drahtseil, Lichtsäbel und Granate weitermachen.



Nachtangriff: In einer der ersten Missionen müssen wir deutsche **20mm-Flakstellungen** hinter der Front vernichten. Auch wenn's so aussieht: Dies ist keine gestellte oder retouchierte Szene. Bei hohem Zoomfaktor sehen alle Gefechte so gut aus, auch wenn diese Nahansicht im Kampf nicht wirklich praktisch ist.

COMPANY OF HEROES

Schon wieder Zweiter Weltkrieg? Keine Angst: Das große Gähnen kommt dank genialer Grafik und anspruchsvoller Spielmechanik bei Company of Heroes garantiert nicht auf.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Relic
Version	Beta
Termin	29. September 2006

Erinnern Sie sich noch an **Z**? Mitte der 90er-Jahre bringt das legendäre Entwicklungsteam der Bitmap Brothers das Echtzeit-Strategiespektakel mit dem mega-kurzen Namen und den abgedrehten Kampfrobotern auf den PC. Der eigentliche Gag des Spiels ist aber das Kampf- und Eroberungssystem. Klassischen Basisbau gibt es in **Z** überhaupt nicht, und eine Schlacht gewinnen wir, indem wir Sektoren erobern und gegen den bösen Feind verteidigen. Diese Teilabschnitte des Schlachtfelds sichern uns zusätzlich einen kontinuierlichen Strom an Nachschub.

Angriff ist die beste Verteidigung

Company of Heroes kommt zwar mit dem längeren Namen und einem konventionelleren Szenario daher (Normandie, Zweiter Weltkrieg, Amis gegen Deutsche), schlägt aber bei der Spielmechanik (fast) in dieselbe Kerbe wie **Z**. Sämtliche Karten sind in mehr oder weniger große Sektoren unterteilt, die wir mit Infanterieeinheiten für unsere Fraktion erobern. Jeder Abschnitt liefert einen der drei Ressourcen, ohne die im Spiel nichts läuft: Rekruten, Munition und Benzin. Alle drei fließen uns kontinuierlich zu: Im Benutzer-Interface lesen wir ab, wie hoch unsere Vorräte sind und wie viel heiß begehrten Nachschub pro Minute wir aktuell erhalten.

Passionierte Basisbauer haben aber keinen Grund zur Panik. **Company of Heroes** erweitert das reine Sektoren-Prinzip eines **Z** und bietet zusätzlich eine aktualisierte Variante der klassischen Aufbau-Methode. In der Kampagne, die mit der alliierten Landung in der Normandie startet, kommen wir zunächst ohne eigenes Feldlager aus. Stattdessen fordern wir in den ersten Missionen unseren



Ka-Boom! Eine frühe Sonderfähigkeit sind **Artillerieschläge**. Die grünen Zahlen zeigen, dass wir Erfahrung hinzugewonnen haben.



Häuserkampf: Freund und Feind können sich in Häusern und anderen Gebäuden verschanzen. Das gibt einen fetten Defensiv-Bonus.



Panzergefechte sehen dank genialer Effekte sehr schick aus. Im Hintergrund zu sehen: Unser **Panther** hat einen kritischen Treffer gelandet.



Say Cheese: In extremer Nahaufnahme erkennen wir die unterschiedlichen Waffen und detaillierten Uniformen unserer **Soldaten.**

Nachschub per Mausklick aus der Luft an. In späteren Aufträgen laufen die Kämpfe aber auch hier ganz ähnlich wie in Multiplayer-Schlachten und schnellen Gefechten gegen die KI. Hier können wir übrigens auch als Wehrmachtskommandant in den Kampf ziehen. In der Kampagne spielen wir exklusiv auf amerikanischer Seite.

Nachschub nicht stoppen!

Wir starten mit einem mäßig befestigten Hauptquartier und einer Einheit Pioniere. Mit denen bauen wir – ganz klassisch – neue Gebäude in unserer Basis. In den Gebäuden wiederum rekrutieren wir unsere Kampfeinheiten wie Infanterie, Geschütze oder Panzer. So weit, so bekannt. Interessant werden die Kämpfe allerdings durch die Tatsache, dass wir unsere Ressource nur aufstocken können, indem wir Territorien erobern und halten. Der Gegner versucht das natürlich auch, und so entwickeln sich äußerst dynamische Gefechte, in denen der Frontverlauf ständig in Bewegung ist.

Da nur derjenige gewinnen kann, der Gelände nimmt und hält, ist neben taktischer Finesse vor allem Geschwindigkeit in der Aufbauphase gefragt. Zusätzlich können unsere Pioniere zig weitere Gebäude und Befestigungen außerhalb der Basis errichten. Dazu gehören etwa Bunker, MG-Nester oder Minenfelder, mit denen wir erobertes Gelände sichern. Zudem dürfen wir neutrale Bauernhäuser in vorgeschobene Quartiere umfunktionieren, und so neue Soldaten fernab unserer ursprünglichen Basis rekrutieren.

Mit Geheimwaffen zum Sieg

Um uns die Arbeit als Eroberer zu erleichtern, bietet **Company of Heroes** ein ausgeklügeltes Upgrade-System. Mit dem verbessern wir nicht nur Soldaten, Fahrzeuge und Gebäude, sondern auch unsere eigenen Kommandantenfähigkeiten. Während wir etwa einer Infanterieeinheit neue Sturmgewehre spendieren, suchen wir uns für uns selbst zunächst eine von drei Spezialkategorien aus (etwa Infanterie, Luftwaffe oder Panzertruppen).

Für Siegpunkte, die wir auf dem Schlachtfeld verdienen, können wir dann in unserer Spezialkategorie immer neue und mächtigere Sonderattacken kaufen. So erhalten wir etwa Luftaufklärer, Jägerangriffe, Artillerieschläge oder (auf Seiten der Deutschen) fanatisierte Infanterie oder V-1-Flugbomben. Die kosten allerdings jedes Mal einen Batzen an Ressourcen und müssen erst aufladen, bevor wir sie erneut einsetzen.

Filmreife Vorstellung

Was Spielmechanik und -design angeht, macht **Company of Heroes** schon jetzt einen hervorragenden Eindruck. Fast noch beeindruckender ist allerdings die grafische, technische und dramaturgische Umsetzung. So bietet das Spiel eine Optik und eine Physik, die eher an einen Ego-Shooter als an ein Echtzeit-Strategiespiel erinnern. Wenn wir ganz nah an die Action heranzoomen, klappen selbst gestandenen Freizeitgenerälen die Kinnladen nach unten. Unsere Soldaten haben animierte Visagen, tragen historisch korrekte Uniformen inklusive Details wie Munitionstaschen, bewegen sich lebensecht durch die Landschaft und laden ihre Waffen sogar nach.

Selbst die Knarren unserer Mannen sind unglaublich detailliert. Die Gewehre sehen so realis-



Zu Beginn einer Mission entscheiden wir uns auf diesem Bildschirm für eine von drei Hauptkategorien an **Spezialfähigkeiten.**



Die deutschen Landser haben sich in einem **Bunker** verschanzt. Vorne links: Ein feindlicher Sektorpunkt, den wir erobern müssen.

tisch aus, dass wir selbst Kleinigkeiten wie das Korn am Laufende, den Verschluss oder beim Feuern herausgeschleuderte Patronenhülsen auf höchster Zoomstufe eindeutig erkennen.

Alles fliesst

Die Entwickler nutzen diese Detailpracht geschickt aus, indem Sie die Story mit einer Mischung aus gerenderten Filmen und Szenen in Spielgrafik erzählen. Der Gag: Oft erfolgt der Übergang vom Render-Film zur Zwischensequenz in Spielgrafik so fließend, dass er fast nicht auffällt.

So richtig beeindruckend sind Momente, kurz bevor es losgeht. In einer Mission etwa ruht die Kamera während des Intros auf dem Gesicht eines lippensynchron sprechenden Soldaten. Dann zoomt das Spiel nahtlos heraus, blendet das Benutzer-Interface ein, und das Gefecht kann beginnen.

Pathosfreie Flüche

Auch sonst überzeugt **Company of Heroes** schon jetzt mit einer rundum gelungenen Präsentation. Egal ob beim Benutzer-Interface, den stimmungsvollen Hintergrundgrafiken oder den Einheiten und Gebäuden: Das Spiel verströmt pure 40er-Jahre-Atmosphäre. Abgesehen von einigen unfreiwillig komischen Aussprüchen der Deutschen klingen zudem auch die Sprecher authentisch. Er-



* Mehr Informationen, warum Intel® Core™ 2 Duo Prozessoren die weltbesten Prozessoren sind, erhalten Sie unter www.intel.de/core2duo; Quelle: http://www.computerbase.de/artikel/hardware/ und das Intel. Leap ahead. Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.



Sterben am Strand: Die Kampagne beginnt mit der alliierten Landung in der Normandie am **D-Day**. Kurze Zwischensequenzen wie diese laufen ausschließlich in der hoch detaillierten Spielgrafik ab.

freulicherweise haben sich die Entwickler für einen realistischen Umgangston entschieden, lassen die Amis im Kampf derbe Flüche ausstoßen und verzichten – Gott sei Dank – auf allzu viel Flaggengewedel oder US-Pathos à la **Brothers in Arms**.

Das Thema Realismus spielt zudem auch in den Gefechten eine Rolle: So richtet etwa Infanterie mit Karabinern rein gar nichts gegen Panzer aus. Wenn Soldaten mit MGs oder Gewehren einen der Stahlkolosse beschießen, werden wir zwar mit einem schicken Funkengewitter belohnt, vernichten lassen sich die Tanks so aber nicht. Zusätzlich haben Fahrzeuge mehrere Trefferzonen. Panzer etwa sind am Bug am besten geschützt, und kritische Treffer können bei allen Vehikeln den Fahrer, Schützen oder den Motor ausschalten. Das so getroffene Fahrzeug ist dann noch einsatzfähig, kann sich aber nicht mehr bewegen, fährt ziellos herum oder kann seine Hauptwaffe nicht mehr einsetzen.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- extrem schicke Grafik
- innovatives Kampfsystem
- KI noch nicht perfekt
- heftiger Schwierigkeitsgrad

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Warhammer 40.000: Dawn of War (05/2005: **84**)
- Homeworld 2 Erschienen: 2003

FAZIT

»Ich bin mal richtig mutig und erkläre Company of Heroes trotz des ausgelutschten Szenarios zu meinem persönlichen Strategie-Highlight 2006. Dabei geht es mir weniger um die Edeloptik und die beeindruckende Physik. Viel interessanter finde ich schon jetzt das Kampfsystem, die (größtenteils) schlau agierenden Soldaten und taktische Details wie Deckung oder Fahrzeuge mit unterschiedlichen Trefferzonen. Lediglich an der Gegner-KI sollten die Entwickler noch schrauben. An der beiße ich mir nämlich selbst auf niedrigster Stufe oft die Zähne aus.«

Potenzial **SEHR GUT**

intel Leap ahead™

„INTELS NEUSTER SPROSS BEWAHRT ALSO EINEN KÜHLEN KOPF."

Christian Gögelein & Carsten Spille, PC Games Hardware, Nr. 8/2006

NEU: INTEL® CORE™ 2 EXTREME.

Die weltbesten Prozessoren.* Erfahren Sie mehr unter **intel.de/core2duo**

intel Core 2 Extreme inside™

prozessoren/2006/test_intel_core_2_extreme_x6800/ und PC Games Hardware, Nr. 8/2006, S. 33. ©2006 Intel Corporation. Intel, das Intel Logo, Intel Core, das Intel Core Logo, Intel. Leap ahead.



In einer verfluchten Burg bekommen wir es mit zahlreichen Untoten zu tun. Bei einer solchen Gegnerdichte hilft der Flächenzauber **»Feuerregen«**.



VIDEO

GOTHIC 3

Die zahlreichen Fans haben Gothic 3 schon im Vorfeld zum Rollenspiel des Jahres gekürt. Nach dem ausführlichen Spielen der Beta stimmen wir lauthals in die Lobgesänge ein.

FAKTEN	
Genre	Rollenspiel
Entwickler	Piranha Bytes
Version	Beta
Termin	13. Oktober 2006

Er hat die Gefangenschaft im Freiluftknast überlebt und den Schläfer-Dämon besiegt. Er erlegte Drachen wie andere Leute Fliegen. Und trotzdem bleibt dem namenlosen Helden der **Gothic**-Reihe der verdiente Ruhestand versagt: Die Orcs haben das Reich der Menschen erobert, die klassische Magie ist aus dem Reich verschwunden, Xardas praktiziert irgendwo seine diabolischen Rituale. Kurz: In der Welt von **Gothic 3** liegt Einiges im Argen, und wir müssen uns darin zurechtfinden.

LERNEN MIT PUNKTEN

Die Charakterentwicklung orientiert sich an den Vorgängern. Für erledigte Quests und besiegte Gegner erhalten wir Erfahrungspunkte und steigen stufenweise auf. Bei jedem Aufstieg bekommen wir so genannte Lernpunkte. Diese investieren wir in die Steigerung unserer Charakterwerte wie Lebensenergie, Mana oder Stärke. Oder wir lernen damit eine der zahlreichen Kampf- und Handwerksfähigkeiten.

Dazu müssen wir einen entsprechenden Lehrer finden oder an Schreinen beten. Mitunter geht unser Held gestärkt aus erledigten Quests hervor. Wenn wir beispielsweise eine Jagdquest erfolgreich abschließen, steigt unser Wert für »Jagdgeschick«. Wie wir unseren Helden gestalten, ist unsere Sache. Das freie System bietet so viele Möglichkeiten, dass man beim erneuten Durchspielen einen womöglich ganz anderen Charakter wählt.



Dieses Menü zeigt die Charakterwerte und vielfältigen **Fähigkeiten.** Ob Sie Ihren Helden auf wenigen Gebieten spezialisieren oder zu einem Multitalent machen, können Sie selbst entscheiden.



In der Regel lernt unser Held neue Fähigkeiten bei **NPCs** (Nicht-Spielercharakteren) wie diesem Orc. Einige teilen ihr Wissen bereitwillig, andere müssen wir überzeugen.



Wer sich die Aufmerksamkeit und den Respekt der Orcs verdienen will, besiegt am besten ihre stärksten Kämpfer im **Arenaduell.**



Dialoge werden wie in den Vorgängern aus unterschiedlichen Kamerawinkeln präsentiert. Alle Textzeilen sind von Profis gesprochen.

Da können wir uns aber weitaus Schlimmeres vorstellen, denn in unserer Vorschau-Version machte **Gothic 3** so viel Spaß, dass wir den Tag der Veröffentlichung stärker denn je herbeisehnen.

Seitenwahl

Traditionell dürfen wir uns in der **Gothic**-Reihe einer von drei Fraktionen anschließen. Im dritten Teil sind das die Orcs, die Rebellen sowie die Assassinen. Rebellen und Grünhäute liegen im Clinch miteinander, die Rolle der Assassinen ist uns noch nicht ganz klar. Auf jeden Fall sind diese in der Wüste beheimateten Zeitgenossen profitgeile Händler, die besonders gerne mit Sklaven handeln.

Es ist übrigens nicht eindeutig definiert, wer gut oder böse ist. Auf den ersten Blick gelten die Sympathien den Rebellen, die gegen die Herrschaft der Orcs kämpfen. Allerdings wird mit der Zeit klar, dass die ehemaligen Paladine nichts aus der Eroberung gelernt haben und nach einem Sieg über die Invasoren die alten Machtverhältnisse wiederherstellen wollen – ob das für das Reich die beste Wahl ist? Die Orcs mögen zwar Eindringlinge sein, doch schätzen sie Werte wie Kraft, Mut und Ehre, und wer ihren Regeln folgt, fährt damit ganz gut. Diese Ausgangssituation ist spannend, und der unterschiedliche Geschichtsverlauf schreit geradezu nach mehrfachem Durchspielen.

Geschichte schreiben

Je nachdem, für welche Seite wir kämpfen, ändert sich die Story, ja wir greifen sogar in die Spielwelt ein. Wer für die Rebellen ficht, kann nach und nach die besetzten Städte zurückerobern und damit die Orcs vertreiben.

Im Ort Silden erfahren wir beispielsweise in einem Gespräch mit einem Söldner, dass er eigentlich mit den Aufrührern gemeinsame Sache macht. Wir bieten unsere Hilfe an und sollen mit unterschiedlichen Quests den Angriff vorbereiten. Dazu gehört das Beschaffen von Waffen genauso wie die Benachrichtigung der Verbündeten. Unsere wichtigste Aufgabe besteht dabei aber darin, herauszufinden, was die Orcs einem Angriff entgegenzusetzen haben. Dazu müssen wir uns aber erstmal das Vertrauen der Grünhäute erarbeiten, damit wir an diese Information gelangen. So spannend und verwoben sind viele Quests, und das macht die Handlung von **Gothic 3** sehr interessant.

Alte Bekannte

In **Gothic 3** treffen wir auch alte Bekannte, die jeweils einen mehr oder minder wichtigen Part in der Story spielen. Milten begibt sich beispielsweise auf die Suche nach der »Alten Magie«, nachdem die Kräfte der Feuer- und Wassermagier irgendwie aus der Welt verschwunden sind. Auch Gorn, Diego, Lester und Vatras sind mit von der Partie. Daneben treffen wir etliche neue Nebenfiguren. Jeder Charakter mit eigenem Namen hat etwas mit einer der zahlreichen Quests zu tun – entweder als Auftraggeber, Gesprächspartner oder gar Ziel einer Attacke.

Die Aufträge sind vielseitig, und quasi in jedem besiedelten Fleckchen der Spielwelt gibt es etwas zu tun. Das kann ein kleiner Gefallen sein, etwa ein paar Waren aus der Umgebung ins Lager schaffen oder ein Rudel Wölfe erledigen. Wir haben aber auch größere Auftragsreihen mit sehr vielen Schritten bekommen, die zum Teil

NEUE MAGIE

Die klassische Feuer- und Wassermagie aus den Vorgängern ist aus der Welt verschwunden. Trotzdem kommen Zaubersprüche nicht zu kurz, denn in Ermangelung der bekannten Hokuspokus-Formeln besinnen sich die Robenträger auf die Magie der Altvorderen. Das Arsenal der Magieformeln umfasst die gesamten Palette: Verbündete Beschwören, Heil-, Stärkungs- und Angriffszauber.

Da in unserer Version nur die wenigsten Sprüche funktionierten, können wir das Magiesystem noch nicht beurteilen. Offen ist auch, wann unser Held im fertigen Spiel das erste Mal mit Magie in Berührung kommt und selbst Sprüche lernen kann. Einige sind jedenfalls so mächtig, dass sie sicher erst in der zweiten Spielhälfte zur Verfügung stehen.



Die Magie ist in **Gruppen** unterteilt. Die Sprüche lassen sich praktischerweise unten in die Leiste ziehen und per Tastendruck auslösen.



Viele Sprüche wie der hier praktizierte Wiederbelebungszauber werden von pompösen Gesten und hübschen **Grafikeffekten** begleitet.



Minecrawler kennen wir seit dem ersten Gothic-Spiel. Auch diesmal sind sie wieder dabei und bereiten den Bergarbeitern Probleme.

im ganzen Reich verteilt sind – etwa die Suche nach Relikten für die Feuermagier. Alle Aufgaben sind sehr glaubwürdig in die Spielwelt eingebunden und wirken im Unterschied zu vielen anderen Rollenspielen nicht konstruiert.

Beobachte und lerne!

Deutliche Änderungen im Vergleich zum Vorgänger gibt es beim Kampfsystem. Die Entwickler wollten weder eine Klick-Orgie im Stile eines Action-Rollenspiels, noch die anspruchsvollen Kombos eines Prügels. Also liegen die Scharmützel in **Gothic 3** in der Mitte zwischen den beiden Extremen: mehrere Angriffsarten und die Möglichkeiten zum Blocken beziehungsweise Parieren.

Der Schlüssel zum Erfolg liegt darin, das Verhalten des Gegners zu beobachten und seine eigenen Aktionen darauf abzustimmen. Wenn ein Widersacher etwa zu einem heftigen Hieb ausholt, dauert diese Bewegung verhältnismäßig lang. Also kontern wir mit einer schnellen Attacke und unterbrechen damit den Gegner. Der ist durch den Treffer kurz benommen, sodass wir Zeit für einen schweren Angriff haben. Auch tierische Kontrahenten weisen erkennbare Verhaltensmuster auf. Größter Unterschied zu den Kämpfen gegen Menschen: Die Angriffe der Fauna-Vertreter lassen sich nicht abwehren, da hilft nur Ausweichen.

Die schier übermächtigen Fernkampfwaffen, vor allem Bögen, wurden deutlich entschärft. Einerseits ist das Zielen schwieriger, da die Pfeile ähnlich wie in **Oblivion** eine realistische Flugkurve beschreiben. Andererseits



In den dichten **Wäldern** lauern oft Monster. Gerade am Anfang sollte man sich mangels Kampffähigkeiten daher auf den Wegen bleiben.



Wer die Welt erkundet, findet regelmäßig versteckte **Höhlen.** Dort warten neben Monstern oft auch Schätze und seltene Alchemie-Zutaten.



Gestatten, namenloser Held. Trotz neuer Grafik-Engine erkennen Fans ihre Lieblinge und den typischen **Gothic-Stil** sofort wieder.



Besiegte Gegner erleichtern wir um ihre Habseligkeiten. Unser **Inventar** (rechts) ist nach wie vor unendlich groß, lässt sich aber sortieren.

richten Pfeile und Armbrustbolzen viel weniger Schaden an. Insgesamt hat uns das Kampfsystem sehr gut gefallen. Einerseits geht es dank guter Steuerung schnell in Fleisch und Blut über, andererseits bleiben die Gefechte aufgrund der wechselnden Verhaltensmuster unserer Widersacher auch dauerhaft spannend.

Kampf ist nicht alles

Traditionell lernt unser Recke nicht nur kämpfen und zaubern, er kann auch Handwerksfähigkeiten meistern. Als Jäger lernen wir beispielsweise, wie wir von erlegten Tieren Fell, Zähne, Klauen und andere Teile gewinnen. Alchemisten brauen aus gefundenen Pflanzen Heiltränke oder sogar Essenzen, die bestimmte Charakterwerte dauerhaft steigern (wobei die Zutaten entsprechend schwer zu finden sind). Alchemie-Experten lernen das Herstellen von Gift- und Feuerpfeilen. Auch das Diebeshandwerk ist wieder mit von der Partie. Das erleichtert Beutelschneidern unter anderem Schlösserknacken, Taschendiebstahl oder das Niederschlagen eines Gegners. Was Sie davon lernen, ist Ihnen überlassen – den ultimativen Charakter wird es wie in den Vorgängern nicht geben.

Viel zu entdecken

Die riesige Spielwelt soll Entdecker belohnen, die sich auch abseits der eigentlichen Reiseziele bewegen. Wir haben in entlegenen Winkeln oft Höhlen gefunden, in denen seltene Pflanzen, Schätze oder Waffen auf unseren wagemutigen Helden warteten. Häufig bewachen Monster solche Wertsachen, aber da es für deren Beseitigung auch Erfahrungspunkte gibt, lohnt sich die Erkundung des Reiches auf jeden Fall. Die große Wüste war uns stellenweise allerdings etwas zu leer, da sollten die Entwickler noch den einen oder anderen interessanten Fleck einbauen.

Die größeren Städte muss unser Held zunächst zu Fuß erreichen. Zwischen besuchten Städten kann er sich anschließend auf Wunsch schnell und bequem per Teleporter bewegen. Im Laufe der Entwicklung war auch der Einbau von Reittieren geplant. Allerdings ließen sich Kämpfe zu Ross laut Publisher Jowood nicht glaubwürdig umsetzen, also verwarfen die Entwickler diese Idee.

Georg Valtin



Bei **Kämpfen** in Städten bilden sich schnell Zuschauergruppen, die den Kampf kommentieren oder die Streithälse anfeuern. Hier müssen wir bei einem Händler überfällige »Gebühren« einfordern.



GEORG VALTIN
Experte für Rollenspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- atmosphärische Spielwelt
- Magie- und Kampfsystem
- vielfältige Quests
- (noch) Grafik-Ruckler

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Gothic (erschienen: 2001)
- Gothic 2 (erschienen: 2002)

FAZIT

»In Sachen Spielmechanik, Questvielfalt und Hauptstory schlägt Gothic 3 den Hauptkonkurrenten Oblivion bereits in der Vorschau-Version, die klasse gesprochenen Dialoge wirken deutlich erwachsener. Hoffentlich kriegen die Entwickler die Probleme mit Performance und KI in der kurzen Zeit bis zum Release noch in den Griff. Eine verfrühte Veröffentlichung würde das Spiel kaputt machen!«

Potenzial HERVORRAGEND



Oh Schock! Ein Blutelfen-Paladin! Und Draenei dürfen Schamanen werden! Grund genug für Blizzard, die beiden **Klassen** zu überarbeiten.



Lady Vashj, die Naga-Anführerin aus WarCraft 3, wohnt mit ihrer Brut im Coilfang Reservoir, einer **Instanz** mit mehreren Flügeln.

WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE

Schamanen gibt's nur bei der Horde? Stimmt nicht, mit dem Addon wird alles anders. Neue Instanzen, neue Welten, neue Völker – wir erzählen Ihnen die neuesten Neuigkeiten.

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel-Addon
Entwickler	Blizzard
Version	Präsentation
Termin	1. Quartal 2007

»Blizzard macht das Spiel kaputt!«, tönt es allerorten. In offiziellen **World of WarCraft**-Foren, in Chats, in Gildenunterhaltungen. Das ist nichts Neues. Denn schon seit der Überarbeitung der Klassen erhält das erfolgreiche Entwicklerstudio nicht nur positive Resonanz. Solche Aussagen häufen sich allerdings, seitdem Blizzard vor wenigen Wochen angekündigt hat, dass die beiden neuen Rassen des Addons **The Burning Crusade** Klassen wählen können, die den »alten« Völkern vorbehalten sind. Im Klartext: Die Blutelfen der Horde können Paladine werden, die Draenei der Allianz hingegen dürfen Schamanen sein. Damit gehe der Einzigartigkeits-Bonus der Fraktionen verloren.

Was sich die Entwickler dabei gedacht haben, können wir nur vermuten. Senior-Vizepräsident und Produzent Frank Pearce von Blizzard gibt sich im Gespräch mit uns diplomatisch. »Wir wollen die beiden Klassen einfach einzigartiger machen. So eröffnen sich auch spannende Möglichkeiten für neue Bosskämpfe.« Wer jetzt allerdings glaubt, dass Paladine und Schamanen von Grund auf neu konzipiert werden, irrt. Die Klassen werden sich klarer voneinander unterscheiden, aber nicht komplett saniert.

Zwei Fähigkeiten sind schon bekannt: Schamanen bekommen mit Stufe 70 den Zauber Blutlust, der die Angriffsgeschwindigkeit der Nahkämpfer erhöht. Paladine erhalten eine Fähigkeit, mit der sie Gegner von ihrer Gruppe ablenken können.

Dra-wer?

Aber wenigstens gibt es endlich mal wieder Neuigkeiten zum Addon. Schließlich wirft Blizzard nicht grade mit Informationen um sich. Deswegen haben wir uns die aktuelle Version der Erweiterung vorgeknöpft, um die neuesten Entwicklungen in der Scherbenwelt anzusehen.

Das Draenei-Startgebiet Azuremist Isle mit der Hauptstadt Exodar wird vor dem Landstrich Dunkelküste liegen. Die in dunkle Schatten getauchten Bäume auf der Insel verbergen nur leidlich den Schauplatz einer Katastrophe. Denn auf der Insel ist just das transdimensionale Schiff der Draenei notgelandet. Die hinterlistigen Blutelfen haben das Gefährt auf seiner Fahrt von der Scherbenwelt sabotiert und zum Absturz gebracht.

WER IST **FRANK PEARCE**?

Frank Pearce ist einer der drei Mitbegründer der Firma Blizzard, die 1991 gegründet wurde. Als Produzent beaufsichtigt er alle Vorgänge und Entwicklungen, die mit dem WarCraft-Universum zusammenhängen. Privat tummelt er sich derzeit mit seinem Charakter im Geschmolzenen Kern.

Auf unsere Bitte, mit dem Addon mehr gehaltvolle Quests wie zum Beispiel die Onyxia-Questkette einzufügen, schmunzelt er. Auch er selbst sieht ein, dass der Inhalt von World of WarCraft den Spielern mit Stufe 60 nicht viel mehr bietet, als Ausflüge in Schlachtzugsinstanzen oder das mitunter stupide Sammeln von Ruf bei einer bestimmten Fraktion. Ob er sich unseren Ratschlag allerdings zu Herzen nimmt, werden wir erst im Addon selbst sehen.





Schamane gegen Paladin – dieser Kampf dauert Ewigkeiten. Bisher gab Blizzard nur zwei neue **Fähigkeiten** der Klassen bekannt.



Die **Draenei** haben nützliche rassenspezifische Fähigkeiten wie Heroic Presence – diese Aura erhöht den Schaden aller Gruppenmitglieder.

Deswegen sind auf ganz Azuremist Isle nun Wrackteile des Schiffs verteilt, und auch Exodar besteht aus den Überresten des einst überwältigenden Fahrzeugs. Die Blutelfen verziehen sich hingegen in den Norden der Östlichen Pestländer nach Sunstrider Island mit der Hauptstadt Silvermoon City, die ein wenig wie Darnassus aussieht, aber in gelben und roten Farbtönen gehalten ist.

Missionsschub

Von den Inseln Azuremist und Sunstrider aus starten die neuen Völker mit Stufe 20 in die »alte« Welt von **World of WarCraft**. Denn genauso wie im Hauptprogramm sind die Inseln in einzelne Abschnitte unterteilt, damit Sie einen angemessenen Level erreichen, bevor Sie in die weite Welt stapfen. Doch damit wir nicht einmal mehr nur dieselben Quests durchkauen müssen, die wir schon mit zahlreichen anderen Charakteren erledigt haben, gibt's auch in den alten Landen viele neue Missionen. Die sind auch auf die neuen Rassen ausgerichtet, sodass sich alteingesessene **WoW**-Fans nicht langweilen müssen.

Das funkelt und glitzert!

Wo wir schon bei neuen Inhalten sind, einen neuen Job gibt's auch: das Juwelenschleifen. Die Juweliere gewinnen den Rohstoff für ihre Arbeit aus Erzvenen, deswegen ist die Kombination Juwelenschleifen und Bergbau ratsam. Im unbearbeiteten Zustand sind die Edelsteine die Grundlage für die Herstellung von allerhand nützlichen Gegenständen wie Amuletten, Ringen und Schmuckstücken.

Viel spannender ist jedoch die Funktion von geschliffenen Kristallen: Die können in gesockelte Gegenstände eingesetzt werden und so Boni geben, wie zum Beispiel eine Verbesserung der Intelligenz oder der Stärke. Da die Kristalle unterschiedliche Qualitäten haben, von gewöhnlich bis episch, bringt auch die Anzahl der eingesetzten Steine der gleichen Qualität Extras. Ein Beispiel: Vier rare Steine vergeben zwölf zusätzliche Stärkepunkte.

Mut zu Talenten

Und mit den alten Charakteren passiert gar nichts? Falsch. Da mit der Erweiterung **The Burning Crusade** die maximale Stufe auf 70 angehoben wird, bekommen die Besitzer des Addons zehn neue Talentpunkte. Die investieren wir entweder in Verbesserungen unserer bereits bestehenden Talente. Als Priester kann man dann zum Beispiel den Spruch Erneuerung weiter aufmotzen.

Oder wir stecken die Punkte, die wir bis Stufe 70 erhalten, in eines der fünf neuen Talente, die jede Klasse erhält. Um die letzte Fähigkeit eines Baumes zu erhalten, müssen wir dann 41 Punkte reinstecken. Bisher erreichten wir das schon mit 31 Pünktchen. Um was für neue Fähigkeiten es sich handeln wird, ist auch weiterhin ein wohlgehütetes Geheimnis.

Mehr-Spielwert

Inzwischen haben sich die Entwickler dazu entschlossen, die

Öffnung des Dunklen Portals, das uns Eintritt in die Scherbenwelt gewährt, mit einem Event zu feiern. Genauer: Ähnlich wie zur Einführung von Ahn' Qiraj soll es eine fraktionsübergreifende Veranstaltung geben, damit die Scherbenwelt betreten werden kann. Ob das wieder in ewig andauernden Sammelquests ausartet, konnten wir noch nicht in Erfahrung bringen.

Doch wenn wir es einmal geschafft haben, das Portal zu öffnen, dann warten in der Scherbenwelt neue Schlachtfelder und Instanzen auf uns. Zwei der Instanzen durften wir jetzt schon begutachten, obwohl außer den Texturen noch nicht viel enthalten ist. Dazu aber später mehr Details.

Für die neuen Instanzen wird das Flügel-Prinzip verwendet. So wie im Düsterbruch. Ein Flügel ist dann beispielsweise für Level 61 bis 63 gedacht, während der letzte mit Stufe 70 am besten zu bewältigen ist. Eine Schwierigkeitsanpassung für bereits bestehende Instanzen wie dem Tempel von Ahn'Qiraj ist nicht geplant.

Allerdings werden nur noch höchstens 25 Spieler die Schlachtzuginstanzen betreten können. So werden die Kämpfe übersichtlicher. Zusätzlich kann der Gruppenleiter die Schwierigkeit einer Scherbenwelt-Instanz aus fünf Stufen selbst wählen. Nehmen wir also einen hohen Schwierigkeitsgrad, hauen die Monster stärker zu und sind schwieriger zu erledigen, als in einer leichten Instanz. Dafür plündern wir aber auch bessere Gegenstände.

Für Entdecker

Eine der neuen Instanzen ist das Coilfang Reservoir, in dem sich vornehmlich Naga unter der Herrschaft von Lady Vashj (bekannt aus **WarCraft 3**) tummeln. In einer unterirdischen Höhle zapfen sie das Wasser von der Oberfläche der Scherbenwelt ab und lassen versklavte Draenei für sich arbeiten. Danach sieht die Instanz auch aus: An der Decke verlaufen Hunderte von Rohren, während ein großer Teil des eigentlichen Bodens unter Wasser steht. Da wird's schon schwer, im Kampf nicht daneben zu treten und von den schmalen Stegen zu fallen, die den unterirdischen See überspannen. Die Instanz wird in Flügel für Einzelgruppen und in einen Schlachtzugbereich aufgeteilt. Ähnlich wird es auch mit der Höllenfeuer Zitadelle auf Hellfire Island sein.

Eine weitere Instanz ist Arcane Tomb, was ursprünglich ein Grabmal der Draenei war. Die von der Brennenden Legion verdorbenen Orcs von Draenor haben das Heiligtum mit allerlei unlustigen Monstern besetzt. Zum Beispiel soll es einen kompletten Dämo-

Hau drauf mit **Patch 1.12**



Blizzard widmet seine Aufmerksamkeit im nächsten Patch begeisterten PvP-Jüngern, denen das PvP außerhalb von instanzierten Schlachtplätzen zu kurz gekommen ist. In Silithus sowie in den Östlichen Pestländern gibt es dann Basen, die Horde und Allianz erobern können. Zusätzlich sammeln die Spieler Gegenstände, um die Basen zu verteidigen. Als Belohnung winken stärkende Buffs und andere Extras.

Auch die Warteschlangen vor den instanzierten Schlachtfeldern sollen sich verkürzen. Die Schlachtfelder mehrerer Server werden zusammengelegt, die Spieler zusätzlich mit ihrem Servernamen betitelt, damit keine Verwirrungen entstehen, wenn Helden mit dem gleichen Namen spielen. Und die Schurken bekommen ihr Fett weg: Die Talente werden abermals neu überarbeitet.



Natürlich schlagen sich die unterschiedlichen Fraktionen auch weiterhin die Köpfe ein. In der Scherbenwelt wird es einige neue **Schlachtfelder** geben.



Silvermoon City wird die neue Heimstatt der Blutelfen. Vom Aussehen erinnert die Stadt an Darnassus, das Hauptquartier der Nachtelfen.



Die **Blutelfen** sind magisch sehr versiert – daher können sie auch fast nur zaubernde Klassen wie Magier oder Priester wählen.

nenflügel geben. Diese Instanz wird in dem verwüsteten Landstrich Terrokar liegen, in dem es einst eine gewaltige Explosion gegeben hat. Apropos Regionen: Bisher sind sieben Gegenden der Scherbenwelt bekannt – ein ganzer Haufen also. Da will man schnell unterwegs sein.

Fixe Flieger

Das bringt uns zu den schon länger angekündigten fliegenden Reittieren, mit denen man sich in der Scherbenwelt vorwärts bewegt. Mit den Flugtieren können Sie eine Menge haarsträubender Kunststücke anstellen. Allerdings erst ab Stufe 70. Und dann werden Sie Ihren Flieger auch brauchen, denn einige Gegenden der Scherbenwelt können Sie zu Fuß oder Pferd nicht erreichen. Schade, dass Blizzard sich noch nicht festgelegt hat, wie Sie an die Flugtiere kommen. Einige seltene Drachen können ähnlich wie die Zul'Gurub-Tiger von Bossen geplündert werden. Die Standardreittiere wie die gepanzerten Greifen (Allianz) und die Flügeldrachen (Horde) werden vermutlich über Quests oder guten Ruf erhältlich sein.

Schlagt euch die Köpfe ein

Neuigkeiten gibt's auch aus dem PvP-Lager. Mit Einführung von **Burning Crusade** wird der neue Schlachtmodus »Arena« eingeführt. Darin bekriegen sich Hordler und Allianzler mit bis zu fünf Spielern – und sogar untereinander, also zum Beispiel Allianz gegen Allianz. In diesen festen Gruppen gibt es ähnlich wie in Gilden einen eigenen Chatkanal, über den sich die Mitglieder unterhalten. Und je nach Schlachtfeldanforderungen können dann Spieler ein- und ausgewechselt werden.

Zusätzlich wird das Ehresystem verändert. Es gibt dann keine Ränge mehr, aber für die gewonnenen Ehrepunkte können Gegenstände erworben werden.

Susanne Braun

DIE GESCHICHTE DER **DRAENEI**



Die Draenei sind ein Volk, das einst auf einem weit entfernten Planeten namens Argus siedelte. Zu der Zeit hießen sie Eredar und konnten sehr gut mit allen Arten der Magie umgehen. Sargeras, der Anführer der Brennenden Legion, wollte ihre Unterstützung bei seinem alles zerstörenden Schlachtzug durch den Kosmos. Die drei Anführer Archimonde, Kil'jaeden und Velen berieten darüber, doch nur Velen hatte Bedenken, während die anderen beiden mächtige Kriegszauberer in Sargeras' Armee wurden.

Velen wurde daraufhin von den Naaru besucht: Elementarwesen, die die Brennende Legion aufhalten wollen. Sie boten Velen an, ihn und seine Anhänger zu retten. Velens Volk landete auf Draenor und versteckte sich. Kil'jaeden war so wütend auf Velen, dass er ihn aufspürte und fast alle Draenei auslöschte. Während der Flucht entstanden Unterarten von Draenei. Links sehen Sie die spielbaren Draenei, rechts die Unterart aus den verwüsteten Landen. Die mittlere Art nennt sich »die Zerschlagenen« und ist im Spiel noch nicht erschienen.



SUSANNE BRAUN
Expertin für Rollenspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- neue Rassen und Regionen
- neuer Beruf
- Startgebiete schon sehr weit
- Instanzen bisher ohne Gegner

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- WarCraft 3 (12/2004: **93**)
- Diablo 2 (12/2004: **87**)

FAZIT

»Ich verstehe, dass Frank Pearce mich komisch anguckt, wenn ich sage, ich langweile mich in World of WarCraft. Umso erstaunlicher finde ich es, dass er mir zustimmt. Und deswegen hoffe ich, dass es im Addon wieder kreative Quests gibt, die mir Spaß machen. Ich glaube, dass die Scherbenwelt mich bis Level 70 gut beschäftigen wird. Bleibt nur der Wunsch, dass ich auch mit Stufe 70 noch an neuen Inhalten zu knabbern habe und nicht aus Langeweile anfange, Ruf bei Ironforge zu sammeln.«

Potenzial **SEHR GUT**



MEDIEVAL 2

Das Ziel: Europa beherrschen. Der Weg: Ihre Entscheidung! Der neue Teil der Total-War-Reihe verknüpft besser als je zuvor **globale Strategie und taktisches Schlachtengeschick.**



Die **Schwere Kavallerie** dominiert die Schlachtfelder in Medieval 2. Die meisten Infanteristen ergreifen verständlicherweise die Flucht, wenn die Ritter gut gerüstetet angestürmt kommen.



Nach der Erfindung des Schießpulvers können Sie **Kanonen** und Musketen bauen.



In Städten können Sie **Gilden** bauen, von denen Sie zum Teil Missionen erhalten.

FAKTEN

Genre	Strategiespiel
Entwickler	Creative Assembly
Version	Beta
Termin	November 2006

Nachdem sich die **Total War**-Reihe zuletzt ausführlich mit dem Römischen Reich beschäftigte, geht es im nächsten Teil zurück ins Europa des Mittelalters. Stattliche Ritter reiten mit langen Lanzen über das Schlachtfeld, Armbrustschützen treiben ihre Bolzen durch anstürmende Feinde, Kreuzzüge werden ausgerufen, Burgen belagert und Ränke geschmiedet. Wir haben das alles bereits in einer Vorschau-Version erlebt und raten Strategen, sich den November freizuhalten. Wenn Sie einmal mit **Medieval 2** anfangen, kommen Sie nämlich ohnehin zu nichts mehr.

Vereintes Europa

Im Mittelpunkt von **Medieval 2** steht die Kampagne, in der wir wie im Vorgänger im mittelalterlichen Europa um die Vorherrschaft kämpfen. Anfangs stehen nur England, Spanien, Venedig, Frankreich und das Heilige Römische Reich Deutscher Nation als spielbare Fraktionen zur Auswahl, wobei sich die Ausgangsituationen stark unterscheiden. So starten die Deutschen beispielsweise mit den meisten Gebieten, sind aber auch von den meisten potenziellen Feinden umgeben. Dagegen haben es die Engländer anfangs nur mit den Schotten zu tun und besitzen bereits eine kleine Enklave in Nordfrankreich. Venedig ist militärisch eher schwach, verfügt aber schon über einen Händler. Die Spanier haben es in der Startphase schwer: Eingeklemmt zwischen Frankreich im Norden und den Mauren im Süden sitzen die Iberer zwischen Hammer und Amboss.

Wer die Kampagne einmal erfolgreich beendet hat, darf auch mit anderen europäischen Nationen spielen, ja sogar mit Ägyptern, Byzantinern oder Mauren. Ziel ist es jeweils, 45 Gebiete zu halten. Je nach Fraktion sind darunter einige Pflichtregionen, etwa Jerusalem für die Franzosen und Konstantinopel für Venedig.

Bewährtes verbessert

Am grundsätzlichen, bewährten Spielprinzip der **Total War**-Reihe halten die Entwickler fest. Rundenweise bauen wir Siedlungen aus, rekrutieren Truppen und bewegen unsere militärischen und zivilen Einheiten durch die Gegend. Ein Blick auf die



England hat eine komfortable Anfangsposition: Nachdem wir die Insel größtenteils kontrollieren, breiten wir uns in Frankreich aus.



Rebellenarmeen (graues Banner) eignen sich gut als Übungsobjekte für unsere **Attentäter**. Nur erfahrene Agenten erledigen schwere Ziele.



Wir **fangen** die fliehenden Soldaten. Geiseln können wir gegen Lösegeld freilassen oder exekutieren, je nach Aktion ändert sich der Ruf.



Historische Schlachten werden von hübschen Filmen in Spielgrafik eingeleitet. Hier ziehen die Normannen zur **Schlacht von Hastings.**



Besondere Ereignisse wie **Attentatsversuche** werden in kleinen Filmsequenzen präsentiert. Wer das nicht mag, schaltet sie einfach ab.



Unsere **Azteken** fliehen vor den Spaniern. Ohne Kavallerie hat die amerikanische Hochkultur den Invasoren wenig entgegenzusetzen.

Karte zeigt nicht nur schönere Texturen und detaillierte Grafik, sondern auch zwei Siedlungstypen: Städte und Burgen. Die unterscheiden sich hauptsächlich darin, welche Gebäude wir bauen und welche Truppen wir rekrutieren können. Städte sind Wirtschafts- und Handelszentren, während Festungen in erster Linie logischerweise eher den militärischen Belangen dienen.

Zwar ist auch eine Umwandlung von der einen in die andere Form möglich, doch das dauert viele Züge, ist sehr teuer, und obendrein gehen die inkompatiblen Gebäude verloren. Trotzdem kann solche eine Transformation langfristig nützlich sein – etwa, wenn die Grenzlinie sehr weit weg ist und man im Hinterland kaum noch Burgen braucht. Auf jeden Fall ist langfristige Planung vorteilhaft. Wer die Umwandlung gleich nach der Eroberung einer noch kleinen Siedlung vornimmt, spart Zeit und Geld. Je höher die Ausbaustufe der Siedlung, desto teuer und langwieriger ist der Prozess.

Vorsicht, Papst!

Neue Gebiete erobern klingt theoretisch ganz einfach: Sie ziehen eine große Armee zusammen, greifen an und erobern die Stadt nach der Belagerung – so weit, so bekannt aus **Rome**. Wenn Sie so allerdings als katholisches Volk eine andere Fraktion dieses

Grafikstile der unterschiedlichen Städte



Eine typische **mitteleuropäische** Stadt mit schmucken Fachwerkhäusern, umgehen von Stadtmauern und beschützt von einer Burg.



Kantige Architektur, Flachdächer und kleine Türmchen allenthalben – eine typisch **arabische** Siedlung des Byzantinischen Reichs.



Die Hochkultur der **Azteken** brachte eindrucksvolle Pyramiden hervor. Die übrigen Gebäude der Städte passen stilistisch dazu.

Glaubens attackieren, droht Ihnen der einflussreiche Papst bei weiteren Kriegshandlungen gegen Glaubensbrüder mit der Exkommunikation. Die ist für alle katholischen Völker ein Freibrief, unsere Gebiete anzugreifen, und das ist am Anfang natürlich nicht empfehlenswert. Also müssen subtilere Mittel her, und davon bietet **Medieval 2** jede Menge.

Beispielsweise können wir unser Ansehen beim Heiligen Stuhl steigern, indem wir an Kreuzzügen teilnehmen und fleißig Kapellen, Kirchen und Basteien bauen. Solche Gebäude zerstören wir gleichzeitig mit unseren Agenten bei der zu erobernden Fraktion, um diese in der päpstlichen Gunst absacken zu lassen – dann wird im Vatikan bei einem Angriff schon mal weggeschaut.

Gut gefallen hat uns auch folgende Zermürbungstaktik: Mit unseren charmanten Prinzessinnen heiraten wir stärksten Generäle des Gegners, sodass diese Anführer künftig für uns kämpfen – eine empfindliche Schwächung des Feindes. Mit unseren Auftragskillern erledigen wir hingegen seine Königstöchter, um unsere Generäle zu behalten. Auch seine Priester, Diplomaten, Kaufleute und schwächeren Generäle fallen geübten Assassinen zum Opfer. So isolieren und schwächen wir die Fraktion immer mehr, bevor wir den offenen Kampf suchen.

Noch spektakulärer

Eine große Stärke der **Total War**-Reihe sind seit jeher die spektakulär in Szene gesetzten Massenschlachten. **Medieval 2** bildet da keine Ausnahme, zumal Truppen und Gelände dank moderner Grafik deutlich hübscher aussehen als noch in **Rome**.

Statt Klon-Armeen gibt es jetzt Soldaten mit individuellen Gesichtern, auch die Kampfanimationen wirken realistischer und abwechslungsreicher. Jede Nation hat eine einzigartige Spezialeinheit. Bei den Engländern sind das erwartungsgemäß die gefürchteten Langbogenschützen. Die dürfen in der Truppenplatzierungs-Phase vor dem Kampf das Gelände vor sich mit langen, spitzen Holzpfählen spicken, sodass sie gegen Frontalangriffe durch Kavallerie geschützt sind – da haben es Angreifer sehr schwer.

Wichtige Neuerungen



Der **Papst** hat viel Macht, als katholische Fraktion müssen Sie seine Gunst hoch halten. Wenn der Pontifex stirbt, kann einer Ihrer Kardinäle sein Nachfolger werden.



Kaufleute wandeln die auf der Karte verteilten Ressourcen in Gold um. Je erfahrener ein Händler und je wertvoller der Rohstoff, desto höher die Ausbeute.



Prinzessinnen sind nicht nur Diplomaten, sie können auch gezielt Generäle heiraten, also Familienmitglieder anderer Nationen. Diese wechseln dann auf unsere Seite.



Im stark verbesserten **Diplomatie-System** erhalten Sie Feedback, wie Ihre Vorschläge beim Gegenüber ankommen. Außerdem gibt es mehr diplomatische Aktionen.

Wer die Schlachten nicht selbst austragen will, überlässt die Berechnung der sehr zuverlässigen Künstlichen Intelligenz. Seekämpfe werden nach wie vor immer automatisch entschieden; Creative Assembly will echte Schiffsschlachten erst dann einbauen, wenn sie qualitativ genauso hochwertig sind wie die Kämpfe zu Land – und dieser Punkt hatte bei **Medieval 2** keine Priorität.

Schöne, neue Welt

Eine Besonderheit von **Medieval 2** sind bedeutende Ereignisse, die das Spiel zu gegebener Zeit automatisch auslöst. Eines davon ist die Erfindung des Schießpulvers, die entsprechende Militäreinheiten wie Kanonen und Musketiere nach sich zieht. Deutlich spektakulärer ist aber die Entdeckung Amerikas, die ein Rennen um die Kolonialisierung der Neuen Welt auslöst. Die europäischen Nationen bauen um die Wette große Invasionsflotten und schicken Kaufleute los, um wertvolle Güter wie Kakao zu Geld zu machen.

Ein großes Problem haben aber alle Europäer: die Azteken. Die Hochkultur wehrt sich nach Kräften gegen die einfallenden Truppen. Trotz hoher Kampfmoral und zahlenmäßiger Überlegenheit fehlen den Azteken die militärischen Mittel zur ernsthaften Gegenwehr, sie haben nämlich keine Kavallerie-Einheiten. Das machte sie in den von uns ausgetragenen Probeschlachten zu klaren Verlierern. Das waren allerdings keine Schlachten im Rahmen der Kampagne – eventuell kompensieren die Entwickler dieses Ungleichgewicht noch mit einer limitierten Truppenzahl oder ähnlichen Eingriffen. Auf jeden Fall ist die Eroberung Amerikas ganz klar ein Highlight, da sie den Spieler vor ganz neue Aufgaben und Herausforderungen stellt.

Georg Valtin



GEORG VALTIN
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- komplexer Strategie-Modus
- spektakuläre Massenschlachten
- spannende Kampagne
- vielfältige Einheiten und Gebäude

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Medieval (erschienen: 2002)
- Rome (erschienen: 2004)

FAZIT

»Kaufleute, Prinzessinnen, verbesserte Diplomatie – Medieval 2 bietet auf der Strategiekarte deutlich mehr strategische Möglichkeiten, ohne zu kompliziert zu werden. Die größere Rolle der Religion erfordert eine sehr überlegte Vorgehensweise, die Unterscheidung zwischen Städten und Burgen eine langfristige Planung. Meiner bescheidenen Meinung nach wird Medieval 2 das beste Strategiespiel der nächsten Zeit!«

Potenzial **HERVORRAGEND**



Massenandrang in der sowjetischen Basis: Nachdem wir die Truppen beseitigt haben, zerlegen wir mit unserem **Fahrzeugpulk** die Gebäude.



In London kämpfen wir vor bekannter Kulisse: Hier postieren wir unsere Panzer gerade neben dem Turm mit der berühmten Glocke **»Big Ben«**.



WAR FRONT

Alliierte und Wehrmacht verbünden sich gegen die Sowjets! Vor diesem Szenario erleben Sie zwei Solo-Kampagnen, die ähnlich viel Spaß machen wie der famose Multiplayer-Part.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Digital Reality
Version	Beta
Termin	Ende September 2006

Nachdem wir uns in der vergangenen Ausgabe ausgiebig mit dem Multiplayer-Modus von **War Front** beschäftigt haben, konnten wir uns jetzt anhand einer weit fortgeschrittenen Beta mit den Solo-Kampagnen auseinandersetzen. Zwei davon gibt es: Eine für die Alliierten, eine für die Deutschen. Die ach so böse Sowjetunion ist nur in Multiplayer- und Einzelgefechten spielbar.

War Front basiert zwar grundsätzlich auf dem Szenario »Zweiter Weltkrieg«, doch beim näheren Hinschauen erweisen sich die Geschehnisse als Phantasieprodukt der Schreiber. So verbünden sich beispielsweise die Alliierten und Teile der Wehrmacht, um gemeinsam gegen die große Bedrohung vorzugehen, die von den Sowjets ausgeht. Falsche Freunde, geheimnisvolle Agenten, schier hoffnungslose Situationen – die solide und interessante Story hält den Spieler ganz gut bei Laune, auch wenn echte Highlights in beiden Kampagnen zumindest in der ersten Hälfte der Geschichte fehlten.

Startpunkt London

Ausgangspunkt beider Kampagnen ist die britische Hauptstadt London. Während wir die Stadt an der Themse mit den Alliierten befreien, müssen wir auf deutscher Seite die letzten Tommys aus der Metropole verjagen. Dabei kämpfen wir zwar jeweils auf der gleichen Karte zwischen Big Ben und Westminster Abbey, wobei sich die einzelnen Missionsziele deutlich voneinander unterscheiden. Nach diesem Auftakt verlaufen die Kampagnen weiterhin sehr unterschiedlich, allerdings zieht sich die gleiche Hintergrundstory wie ein roter Faden durch beide Feldzüge – der Spieler erlebt sie praktisch aus zwei Perspektiven, die Reihenfolge ist dabei egal.

Auf beiden Seiten sind die Einsätze recht abwechslungsreich. Meist gibt es einige Hauptziele, dazu kommen sekundäre Order und Bonusaufgaben. Da auch in Computerspielen oft nicht alles nach Plan läuft, ändern sich



Motivierend: Für besondere Leistungen sammeln wir im Laufe der Kampagne **Orden**, die wir in einem speziellen Menü anschauen dürfen.



Nach dem Bau von Flugfeldern können wir **Bomber** anfordern – mit Bedacht, denn Luftabwehreinheiten können die Flieger abschießen.



In jeder Mission gibt es Sekundärziele. Hier erfüllen wir eins, indem wir eine **Brücke** bauen. Als Lohn kommen einige Truppen als Verstärkung.



Die **Gegner-KI** ist eher dürftig. Hier locken wir seine Truppen direkt zu unserer Übermacht. Solche einfachen Manöver klappen fast immer.

die Hauptziele, werden erweitert oder durch andere ersetzt. Diese Dynamik bringt Spannung ins Spiel. Allerdings trafen die Entwickler eine etwas unglückliche Design-Entscheidung: Die Dialoge mit den wichtigen Informationen bezüglich der Missionsziele laufen während des Spiels. Wenn wir gerade im Kampf sind, können wir natürlich nicht darauf achten, was das erzählt wird.

Sinnvoller wäre es gewesen, wenn das Spiel für diese Situationen pausiert und das Geschehen in Zwischensequenzen gezeigt hätte. So müssen wir immer noch mal in den Missionszielen nachschauen, was wir machen sollen.

Masse schlägt Taktik

Spielerisch orientiert sich **War Front** am guten alten »Tank Rush«, sprich: Meist bauen wir in den Missionen einfach schneller und mehr Truppen als der Gegner und überrollen ihn damit. Das ist zwar nicht gerade einfallsreich, aber dank schmucker Grafik und spektakulärer Effekte macht das Zuschauen bei den Materialschlachten viel Spaß. Wegen des meist großzügigen Truppenlimits und reichlich Ressourcen füllen teilweise so viele Einheiten den Bildschirm, dass wir sie nur mit Problemen auswählen konnten.

Freunde des gepflegten taktischen Schlagabtauschs rümpfen über ein solches Spielprinzip natürlich genauso die Nase wie über fehlende Formationen. Auch die KI stellt sich nicht gerade schlau an, beispielsweise haben wir den Gegner immer wieder anlocken können, sodass seine in Grüppchen anrückenden Panzer von unseren versammelten Streitkräften gnadenlos zusammengeschossen wurden. Insgesamt kompensieren die Computergegner ihre mangelnden militärischen Fähigkeiten durch riesige Truppenmassen, sodass es eben zu den bereits beschriebenen Massenschlachten kommt. Wenn man sich darauf einstellt, ist es ganz unterhaltsam, zumal die Standard-Strategiesteuerung den flotten Spielablauf unterstützt und sehr intuitiv ist.

Bewährte Mechanismen

War Front kommt mit vergleichsweise wenigen Einheiten aus, die nach dem »Stein-Schere-Papier«-Prinzip bestimmte Stärken und Schwächen haben. Die sind meistens offensichtlich, und insgesamt ist das Spiel recht gut ausbalanciert. Lediglich die Infanterie erschien uns in den ersten Missionen zu schwach, sodass wir sie nur als Köder oder Ablenkung benutzten. Erst im späteren Verlauf werden die Fußsoldaten durch Upgrades stärker. Allerdings haben wir im Zweifelsfall immer eher auf Fahrzeuge gesetzt, da diese mehr aushalten und sich schnell reparieren lassen.

Georg Valtin



GEORG VALTIN
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- abwechslungsreiche Missionen
- bombastische Massenschlachten
- zügiger Basenbau
- Gegner-KI leicht auszuhebeln

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- War on Terror (05/2006: 79)
- D-Day (erschienen: 2004)

FAZIT

»Freunde actionreicher Massenschlachten werden War Front nicht nur im Multiplayer-Modus lieben, sondern auch in den Kampagnen viel Spaß haben: Ständig kracht es, immer wieder explodieren Gebäude und Einheiten effektvoll. Wer sein Hauptaugenmerk auf tiefgründige Taktik, Realismus und ein ausgeklügeltes Gegnerverhalten legt, sollte um War Front besser einen Bogen machen.«

Potenzial **SEHR GUT**



Der **Basenaufbau** geht sehr flott und spielt eine untergeordnete Rolle. Im Mittelpunkt stehen eindeutig die groß angelegten Schlachten.



Spezialeinheiten wie dieser **Super-Zeppelin** mit Doppelrumpf haben meist einen Haken, in dem Fall die extrem langsame Geschwindigkeit.



Die Rancor-reitenden **Schwestern der Nacht** und die von blauen Schilden umgebenen Droideka-Kampfroboter gehören zu den neuen Truppentypen des Addons. Sie kämpfen für die Underworld.



Von der Underworld **korrumpierte** Planeten umgibt eine giftgelbe Wolke.



Tybers **Flaggschiff** haut nicht nur im All rein, sondern greift auch in Bodenkämpfe ein.

EMPIRE AT WAR FORCES OF CORRUPTION

Die erste Erweiterung des Strategie-Schlagers Star Wars: Empire at War wirft eine dritte Fraktion in den Konflikt zwischen Rebellen und Imperium: die Unterwelt.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie-Addon
Entwickler	Petroglyph
Version	Alpha
Termin	Oktober 2006

EMPIRE AT WAR

Den Test des Hauptprogramms finden Sie in der März-Ausgabe. Unser Urteil damals: Weltraumkämpfe hui, Bodengefechte ... nicht direkt pfui, aber auch kein Schlager. Deshalb wollen die Entwickler im Addon vor allem diesen Bereich aufwerten. Allerdings wird es immer noch keinen vollwertigen Basisbau geben.

Eine Auszeichnung hat das Addon schon so gut wie sicher: die für den längsten Spieletitel 2006. **Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption** lautet der volle Name. Und die Kräfte der Korruption sind es dann auch, die im Mittelpunkt der Erweiterung für das Echtzeit-Strategiespiel stehen – als dritte Partei neben Allianz und Imperium.

Wenn Ihnen weder der Name dieser Organisation – Underworld – noch der ihres Anführers Tyber Zann etwas sagen, dann deshalb, weil weder er noch sein Verbrechersyndikat bislang jemals im **Star Wars**-Universum aufgetaucht sind.

Klauen statt kämpfen

Immerhin: Die Underworld-Armee setzt auf altbewährtes, bekanntes Equipment wie B-Wing-Bomber, TIE-Abfangjäger oder Droideka-Kampfroboter. Ihre stärkste Waffe operiert allerdings nicht auf dem Schlachtfeld, sondern im Schatten: Saboteure, ähnlich den Kopfgeldjägern im Hauptprogramm. Die Guerilla-Kämpfer spionieren gegnerische Garnisonen aus, klauen Credits oder jagen Superwaffen oder Produktionsanlagen in die Luft. Die geschwächten Planeten sind für Tyber dann leichte Beute.

Wobei sich das Syndikat eher im Untergrund ausbreitet, statt Welt um Welt zu besetzen. Die Jungs lassen viel lieber die anderen für sich arbeiten und heuern mit dem Beutegut dann Söldner an, klauen gegnerisches Equipment und Technologien. Oberstes Ziel: Den Supersternzerstörer Eclipse zu entführen, die nach der Zerstörung des Todessterns mächtigste Waffe im Krieg der Sterne.

Tarnen und Täuschen

Wenn es doch mal zur Sache geht, kommt Ihnen eine Reihe neuer Taktiken und Kräfte gelegen. Auf der Featureliste stehen erweiterte Orbitalangriffe (von Tybers Flaggschiff aus), größere Schlachtfelder auf 13 neuen Planeten (Bespin, Mustafar, Felucia) mit mehr Einrichtungen (Bunker für die Infanterie), frische Helden und Sondereinheiten wie die Rancor-reitenden Schwestern der Nacht.

Im All setzen die Underworld-Piloten vor allem auf Tarnen und Täuschen. Gegner hängen sie in Asteroidenfeldern ab oder verwirren sie per Hologrammdouble, lassen sie in Minengürtel laufen oder schalten ihre Schilde mit einer Art Weltraum-Staubsauger aus.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- interessant erweiterter Strategiemodus
- alte Bekannte mit von der Partie (B-Wings)
- neue Fraktion bleibt blass
- immer noch kein Basisbau

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

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

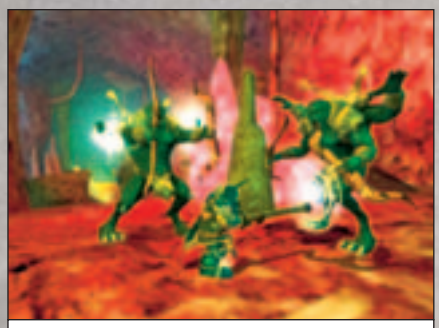
FAZIT

»Dafür, dass Entwickler Petroglyph nur das Standard-Programm für Addons fährt (neue Karten, neues Volk, neue Truppen), kommt die Erweiterung etwas spät. Immerhin spielt sich die Underworld-Fraktion anders als Imperiale und Rebellen. Über ein Wiedersehen mit Film-Bösewichten wie den Hutten hätte ich mich aber mehr gefreut.«

Potenzial **GUT**



Sechs verschiedene Gegenden der **Fantasywelt** durchstreifen Sie auf Ihrem Abenteuer. Fünf davon sind die Heimatgebiete der Helden. In der sechsten geht's dann ab in die brodelnde Hölle.



Der bullige Zwerg kann als einziger Charakter mit **Schusswaffen** umgehen.



Die verschiedenen **Rüstungssets** verleihen Ihrem Charakter ein neues Aussehen.

VIDEO

MAGE KNIGHT

Diablos Erben: Nach langer Flaute blühen Action-Rollenspiele derzeit auf. Auch Mage Knight schickt Sie in den Klick-Kampf gegen Monster, und lässt Ihnen großzügige Freiheiten.

FAKTEN	
Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	IS Games
Version	Beta
Termin	September 2006



Weg vom Einheitsbrei, weg von Magiern und Kriegern – hin zur Freiheit. Immer mehr Rollenspiele schmeißen klassische Rollenverteilungen über den Haufen und geben Ihnen freie Hand beim Ausbau Ihres Charakters. Beim **Diablo**-Ableger **Mage Knight: Apocalypse** haben Sie die Wahl aus fünf Helden, vom grimmigen Zwerg bis zur sexy Amazone. Jeder mit drei Talentzweigen. Je nachdem, wie Sie diese ausbauen, entstehen völlig andere Charaktere. Die spitzohrige Elfe Kithana beispielsweise lässt sich zur Nekromantin, Vampirin oder Nahkämpferin ausbilden – oder auch zu einer Mischung aus allen drei Varianten. Auch ihre vier Kollegen sind so genannte Hybrid-Klassen, können also mehrere Rollen übernehmen.

Zum Ausbauen Ihres Charakters müssen Sie in **Mage Knight** übrigens keine Talentpunkte verteilen. Wollen Sie Ihren Magier beispielsweise zum Feuerspezialisten machen, schleudern Sie einfach regelmäßig mit Feuerbällen um sich.

Gemeinsam draufhauen

Ziele für Feuerbälle und Schwertstreiche werden Sie in der Fantasywelt mehr als genug finden. Von Goblins bis zu Drachen ist alles erdenkliche dabei. Mit den Gegnern müssen Sie sich allerdings nicht alleine herumschlagen. Im Verlauf der Kampagne schließen sich Ihnen diejenigen vier Helden an, die Sie zu Beginn nicht ausgewählt haben. Wenn Sie alleine spielen, können Sie den Jungs und Mädels rudimentäre Befehle geben. Im kooperativen Mehrspielermodus schlagen Sie zu maximal fünft durch die Kampagne. Ihren Charakter können Sie beliebig im Solo- und im Mehrspielermodus spielen.

Rollenspiel leichtgemacht

Der besondere Clou an **Mage Knight**: Sie bekommen – sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus – nur Beute, die Sie auch tatsächlich brauchen. Als Krieger wird Ihnen also niemals eine Stoffrobe vor die Füße fallen. Stattdessen gibt's für Sie dann ebenso schicke wie schwere Rüstungen. Für jeden der fünf Helden basteln die Entwickler sieben Rüstungssets; eines davon ist episch und nur besonders schwer zu bekommen. Haben Sie erst einmal nette Gegenstände gefunden, lassen sich diese wie in **Titan Quest** durch Juwelen mit magischen Effekten verbessern. Allerdings ist **Mage Knight** etwas nachsichtiger: Die Verbesserungen können Sie jederzeit austauschen.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- kooperativer Mehrspielermodus
- individuelle Charakterentwicklung ...
- ... die sich nicht rückgängig machen lässt
- staksige Animationen

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- M2 (erschienen 2003 in Asien)
- Master Li (erschienen 2002 in Asien)

FAZIT

»Mage Knight geht in der aktuellen Flut der Action-Rollenspiele etwas unter, denn wirklich neue Ideen haben die Entwickler nicht zu bieten. Doch mir gefällt vor allem die Verknüpfung aus Einzel- und Mehrspielermodus. Wenn die Kumpel gerade nicht greifbar sind, spiele ich halt einen Abend lang alleine weiter.«

Potenzial GUT



Blut spritzt, Soldaten fliegen, Rüstungen glänzen – in Mark of Chaos ist die Hölle los. Alleine das Zuschauen macht einen Heidenspaß.



Der Detailgrad der **Charaktermodelle** übertrifft selbst den von Schlacht um Mittelerde 2. Einen entsprechend starken Rechner vorausgesetzt.



WARHAMMER
MARK OF CHAOS

Die Schlachtfelder von Warhammer sind schmutzig und blutgetränkt. Es toben martialische Massenschlachten, die Platz für taktische Feinheiten lassen. Ein Fest für Hobby-Generäle!

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Black Hole Ent.
Version	Beta
Termin	Oktober 2006

Viele Echtzeit-Strategiespiele beginnen ihre Schlachten mit einem Gebäude und wenigen Arbeitern. Anders **Warhammer: Mark of Chaos** – hier landen Sie sofort auf dem Schlachtfeld, die Armee scharrt schon mit den Hufen. Um Basenbau und Ressourcen-Management müssen Sie sich nicht kümmern. Umso wichtiger ist allerdings eine ausgebuffte Taktik, denn der Truppennachschub ist begrenzt. Lediglich wenn Sie die auf vielen Karten versteckten Söldner-Camps einnehmen, können Sie neue Soldaten an die Front holen. Um gar nicht erst in diese Verlegenheit zu kommen, ordnen Sie Ihre Truppen in Formationen, flankieren den Gegner, nutzen Helden-Einheiten: die so genannten Champions.

Helden Marke Eigenbau

Champions und Generäle sind in **Warhammer: Mark of Chaos** nicht nur deshalb wichtig, weil sie stark sind. Sie geben den umstehenden Truppen Boni wie etwa höhere Moral oder mehr Kampfkraft. Während wir Generäle direkt einem Trupp Soldaten zuweisen können, sind Champions eigenständige Einheiten, die wir im Verlauf der Kampagne sogar aufpäppeln. Die Jungs und Mädels gewinnen an Erfahrung, mit Level 40 ist das Ende der Fahnenstange erreicht. Bis dahin verteilen wir fleißig Talent-

WARHAMMER-HISTORIE

1979 veröffentlichte die Firma Games Workshop mit Warhammer Fantasy Battles ihr erstes Brettspiel. Fans ließen nicht lange auf sich warten, das Universum und die Anzahl an Bausätzen wuchsen an. 1987 erschien der SciFi-Ableger Warhammer 40.000. Beide Universen sind auch heute noch sehr erfolgreich. Im September erscheint die siebte Auflage des Regelwerkes zu Warhammer.

GETREU DER VORLAGE

Die Entwickler bei Black Hole haben sich bemüht, viele Elemente der Tabletop-Vorlage in Mark of Chaos umzusetzen. Wir stellen die wichtigsten vor.

- Sie können Ihre Armeen selbst bemalen und zusammenstellen, sowie eigene Wappen und Banner kreieren
- Es gibt keinen Basenbau; selbst die Burgen, um die Sie sich immer wieder balgen, sind bereits fix und fertig
- Glück spielt eine nicht zu unterschätzende Rolle; gelegentlich wird es Ihnen etwa passieren, dass ein Rohrkrepierer eine Ihrer Kanonen zerstört
- Die Moral der Truppen ist wichtig; ist diese hinüber, stehen Ihre Männer nur noch teilnahmslos auf dem Schlachtfeld
- Genau wie beim Brettspiel haben Sie eine bestimmte Punkteanzahl zur Verfügung, um Ihre Armee aufzustellen; Black Hole nutzt dies zum Ausbalancieren
- Im Warhammer-Universum herrscht Krieg, und da läuft nicht immer alles nach Plan. Artilleriegeschosse treffen beispielsweise auch die eigenen Männer – also aufpassen







Aus dieser Perspektive haben Sie den besten **Überblick**. Aus luftiger Höhe lässt sich die Taktik für nahende Schlachten perfekt planen.



Nicht alle Missionen spielen im Freien. Hier bekämpfen wir mit unseren Truppen im Inneren einer gigantischen Höhle fiese **Vampirclans**.



Wenn wir solche **Stützpunkte** erobern, können wir Söldner als Verstärkung anheuern.



In **Belagerungsschlachten** stürmen oder verteidigen Sie äußerst imposante Burgen.



Die **Goblins** sind zwar nicht in der Kampagne spielbar, dafür aber im Mehrspielermodus.

punkte in insgesamt drei Fertigkeitsbäumen und erschaffen uns so unsere ganz persönlichen Streiter für Gut oder Böse.

Total War trifft WarCraft

So ungewohnt der extrem starke Rollenspielanteil für ein Echtzeit-Strategiespiel auch ist, in Sachen Steuerung besinnen sich die Entwickler auf gewohnte Standards. Schon nach dem ersten Mausklick fühlen wir uns heimisch. Gewöhnungsbedürftig ist bestenfalls die Tatsache, dass wir, mit Ausnahme der Champions, keine einzelnen Einheiten kommandieren. Wie in Taktik-Bombern vom Schlage eines **Rome: Total War** stehen ganze Kompanien unter unserem Kommando. Da **Warhammer: Mark of Chaos** aber ausschließlich auf Massenschlachten setzt, wird das Taktieren dadurch merklich einfacher. Wir können uns voll darauf konzentrieren, den Gegner etwa an einem Brückenkopf in Sicherheit zu wiegen, um dann von allen Seiten aus zuzuschlagen.

Taktik allein garantiert allerdings noch keinen Erfolg – wie in der Brettspiel-Vorlage brauchen wir auch etwas Glück, um zu gewinnen. Zufallselemente wie Wetter spielen eine wichtige Rolle.

Die Moral von der Geschicht

Beim Anspielen von **Mark of Chaos** hat uns vor allem das Einbeziehen der Moral gefallen. Wie in **Schlacht um Mittelerde 2** schwingen unsere Truppen Keulen und Schwerter, während sie sich mit Schlachtgebrüll auf den anstehenden Kampf vorbereiten. Kommt währenddessen noch ein Champion vorbei, sind sie gleich völlig aus dem Häuschen. Dumm nur, dass der KI-General uns den Fehdehandschuh vor die Füße wirft und den Star zum Duell herausfordert. Dabei kämpfen zwei Champions gegeneinander – die restlichen Truppen machen Platz, einige lassen sogar vom Gegner ab, um zuzuschauen.

Unseren Champion können wir dabei direkt steuern; allerdings spielen wir gerade unsere erste Partie **Mark of Chaos** und sind dem Gegner deshalb unterlegen. Unser Champion verliert, die Moral der Truppe sinkt schlagartig. Einige Trupps folgen nicht mehr unseren Anweisungen und greifen wahllos Feinde an. Andere stehen wie gelähmt auf dem Schlachtfeld und werden von vorbeilaufenden Trollen kurz und schmerzhaft niedergewalzt. Das ist **Warhammer**-Atmosphäre pur, noch besser umgesetzt als im hervorragenden **Dawn of War**.

Zum Leben erweckt

Zur tollen Atmosphäre passt die für ein Echtzeit-Strategiespiel bombastische Grafik. Die Schlachtfelder verbreiten eine dreckige Atmosphäre, martialische Chaos-Truppen stapfen imposant durch die Szenerie, stimmige Größenverhältnisse rücken Champions und andere wichtige Einheiten ins rechte Licht. »Superwaffen« wie Meteor-Hagel machen das martialische Gefühl echter Schlachten mit hübschen Glanz- und Lichteffekten perfekt. Farbenfreude kommt dabei zwar nicht auf – was wir bis jetzt von **Mark of Chaos** gesehen haben, war in düsteren Grau- und Brauntönen gehalten. So sieht sie eben aus, die **Warhammer**-Welt, und die wollen die Entwickler von Black Hole nun einmal so detailgetreu wie möglich umsetzen.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- atmosphärische Massenschlachten
- geniale Grafik
- freie Gestaltung der eigenen Armee
- Helden erfordern viel Mikromanagement

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Armies of Exigo (12/2004: 85)

FAZIT

»Was bei Mark of Chaos auf dem Schlachtfeld abgeht, hat mich wirklich staunen lassen. Was aus der Draufsicht noch eine martialische Massenschlacht ist, entpuppt sich bei näherem Hinzoomen als liebevoll gestaltetes Spektakel großer und kleiner Details – sowohl spielerischer (Truppenmoral) als auch optischer (Blutspuren im animierten Gras). Ein Fest für Warhammer-Fans und Schlachtenbummler! Und definitiv ein Highlight im Spielejahr 2006.«

Potenzial SEHR GUT



EXKLUSIV



BIOSHOCK

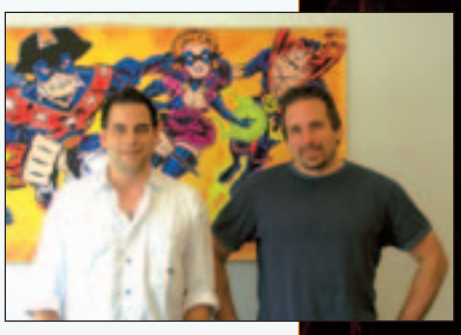
Exklusiv für Sie waren wir in der wahrscheinlich schönsten (und gefährlichsten) Unterwasser-Stadt, die es je in einem Computerspiel zu bestaunen gab. Tauchen Sie ein in Bioshock!

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Irrational Games
Version	XBox 360
Termin	2007

VOR ORT IN QUINCY

Irrational Games haben ihr Lager in Quincy aufgeschlagen, einem Vorort der Universitätsstadt Boston an der Ostküste der USA. Bioshock ist das bisher ambitionierteste Projekt des Teams. Mit Freedom Force und System Shock 2 haben die Mannen um **Ken Levine** (Bild) aber schon in der Vergangenheit bewiesen, dass sie innovative Spielkonzepte technisch aufwändig umsetzen können.





Rein optisch beeindruckt Bioshock schon jetzt mit spektakulären Effekten wie diesem **Funkenregen**. Der riesige Gegner in diesem Bild nennt sich »Big Daddy«. Diese schwer gepanzerten und bewaffneten Kampfkolosse bewachen die »Little Sisters«, die schwächlichen Adam-Sammler.

Ken Levine strahlt über das ganze Gesicht, als wir ihn auf die Story von **Bioshock** ansprechen: »Stellt euch vor, ihr wacht schwimmend mitten im Ozean auf, um euch herum die Trümmer eines Flugzeugabsturzes. Ihr habt keine Ahnung, was hier los ist, und wie ihr hierher gekommen seid. Ihr schwimmt durch das Trümmerfeld und plötzlich seht ihr ein zwar wunderschönes, aber irgendwie merkwürdig altmodisches Reklameschild, das aus den Wogen emporragt. Ihr schwimmt näher heran und könnt die Inschrift lesen: ›Welcome to Rapture‹. Was zum Teufel ist hier los, und wer oder was ist Rapture?«



Levine ist Chef von Irrational Games, ausführender Produzent von **Bioshock**, und – wie wir bei unserem Besuch in Boston feststellen konnten – ein echter Geschichtenerzähler vor dem Herrn. Umso erstaunlicher, dass sich Ken keine weiteren Details zur vielschichtigen **Bioshock**-Story entlocken lässt; etwa, warum wir im Meer herum schwimmen, und was unsere Rolle im Spiel sein wird. Ist aber auch egal: Das, was Ken uns von **Bioshock** erzählen und zeigen konnte, war auch ohne weitere Story-Details fesselnd genug!

Unter dem Meer ...

Rapture (wörtlich: »Glückseligkeit«) ist der Name eines unterseeischen Utopias, das ein Visionär namens Ryan kurz nach dem Zweiten Weltkrieg aus dem Meeresboden gestampft hat. Ryan, seines Zeichens Erzkapitalist und ständig auf Kriegsfuß mit der Regierung, hatte keine Lust mehr, sich Vorschriften machen zu lassen. Also sammelte er flugs die besten und intelligentesten Wissenschaftler um sich und ließ sie am Grund des Ozeans eine Traumwelt für die Reichen, Schönen und Starken bauen. Dies ist die Welt, die wir kurz nach unserem feuchten Erwachen betreten, und deren Rätsel und Geheimnisse wir entschlüsseln sollen.

Ärger im Paradies

Aber halt: Natürlich kommen wir nicht in ein gut funktionierendes



Öfter mal was Neues: An den **»Plasmi-Quicks«** können wir per Stammzellenkur unsere Spezialfähigkeiten verbessern oder umkonfigurieren.



Kinderarbeit: Die **»Little Sisters«** sehen aus wie kleine Mädchen. Sie durchsuchen Rapture nach dem heiß begehrten Adam.

Top oder Flop? Spiele mit ungewöhnlichem Konzept, die ...

... ABGESOFFEN SIND

Die Fachpresse jubelt, der Handel stöhnt: Oft haben sich die Spiele, die besonders innovativ waren, nicht am Markt durchsetzen können.



Die **Kampfsimulation** von Activision hat eigentlich alles, was zum Erfolg nötig ist. Aber obwohl das Spiel die damals beliebtesten Genres (Echtzeit-Strategie und Ego-Shooter) gelungen miteinander verband, lagen beide Teile wie Blei in den Händlerregalen.



Typisch Dave Perry: Ein wirklich innovatives Spielprinzip, viel schwarzer Humor und ein süßer, aber **hundsgemeiner Held** ergaben am Ende ein absolut enttäuschendes Verkaufsergebnis. Das lag wohl auch daran, dass das Spiel nicht bugfrei in die Läden kam.



Ein Shooter, der seiner Zeit zu weit voraus war. In MDK spielen wir nicht einen, sondern **drei Helden** abwechselnd und ballern uns durch ein knallbuntes Comic-Universum. Auch dieses Spiel wurde von der Kritik hoch gelobt, kam beim Publikum aber nicht an.

... SICH DURCHGESETZT HABEN

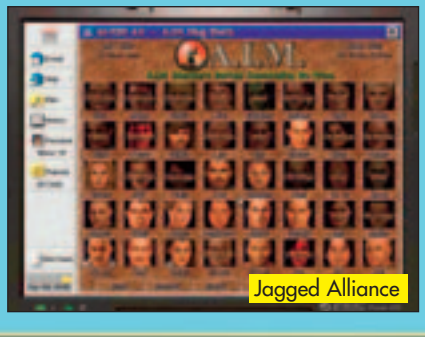
Dass es auch anders geht, beweisen einige Beispiele, die nicht nur neue Ideen und Konzepte, sondern auch kommerziellen Erfolg brachten.



Ein Ego-Shooter mit Hirn. Das war 1994 eine kleine Revolution und ist auch heute noch keine Selbstverständlichkeit. **System Shock** bietet eine düstere, fremde Zukunftswelt, die wir Stück für Stück erkunden und dabei unsere eigene Rolle in der Story enträtseln.



Ganz neu war die Idee nicht, als Spieler einen virtuellen Menschen zu hegen und zu pflegen. Das gab's schon in Little Computer People, aber kein Spiel vor den Sims hat derart **komplexe Persönlichkeiten** inklusive Neurosen und Liebesdramen auf den Bildschirm gezaubert.



Ist es ein Strategiespiel? Ist es ein Rollenspiel? Ist es eine Seifenoper? **Jagged Alliance** verbindet unterschiedliche Konzepte virtuos zu einem spannenden Ganzen. Geniale Feuergefechte, Waffentuning und die Pflege der eigenen Söldner fesseln für Wochen an den PC.



Utopia. Vielmehr ging in Rapture im Jahr 1959 (ausgerechnet am Silvesterabend) etwas schief, und die angeblich perfekte Miniwelt geriet aus den Fugen. Wir entdecken und betreten die Stadt irgendwann in den frühen 1960er-Jahren, und entsprechend heruntergekommen wirkt das ehemalige Unterwasserparadies aus Stein und Marmor. Der einmalige Look von Rapture ist das erste, worauf uns Ken Levine während der Präsentation aufmerksam macht. Das allerdings wäre nicht wirklich nötig gewesen, denn eine solche Welt gab es bisher noch in keinem Videospiel zu bewundern!

Schöne, neue Welt

Entworfen und gebaut in den 40er-Jahren, sieht Rapture aus wie der Traum eines größenwahnsinnigen Art-Déco-Architekten, irgendwo zwischen Empire State und Chrysler-Building (siehe Kasten). Da die Stadt allerdings von



Die Big Daddys beschützen die Little Sisters. Sobald wir einen der kindlichen **Sammler** angreifen, ziehen wir uns den Zorn der Aufpasser zu.



Auch in den **Laboren** von Rapture tobte offenbar eine Art Bürgerkrieg. Solch blutige Szenen gibt es überall in der Stadt zu sehen.



Ein **Splicer** in Nahaufnahme. Diese ehemals eleganten Society-Damen haben sich etwas zu häufig gentechnisch aufgepeppt und dabei ihren Verstand und ihre Menschlichkeit verloren. Im Hintergrund: Ein typisches Beispiel für die bildschöne Art-Déco-Architektur in Rapture.

der Außenwelt abgeschnitten war, haben sich der Look und die Technik der aquatischen Enklave in eine etwas andere Richtung entwickelt als im Rest der Welt.

Wichtiger als die Optik ist allerdings die Technologie. In Rapture gibt es kein Geld im üblichen Sinne, in Rapture gibt es »Adam«. Diese fast magische Substanz haben die dortigen Wissenschaftler einer bislang unbekannten Meeresschnecke abgezapft und zur Zucht von Stammzellen verwandt. Im Klartext heißt das: Mithilfe von Adam können sich die Menschen in Rapture per Genmanipulation besser, schneller und schöner machen – jedenfalls theoretisch.

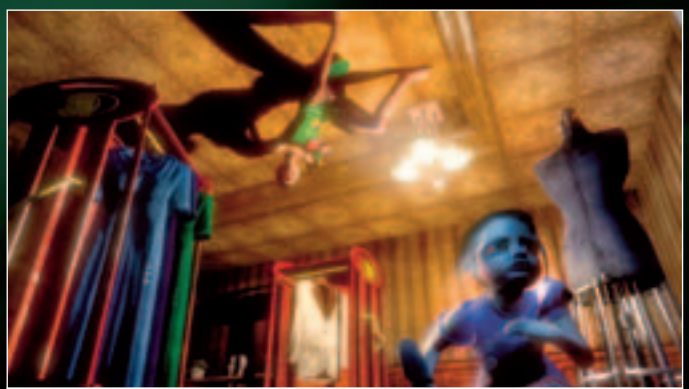
Oh, wie ist das schön

Das alles jedoch interessiert uns (und unseren Charakter) zu Beginn des Spiels höchstens am Rande. Zunächst sind wir nämlich vom edlen, detailverliebten und irgendwie morbiden Look des Spiels fasziniert. Die Entwickler bei Irrational haben beeindruckende Arbeit geleistet: Jedes Detail der herunter gekommenen Traumstadt Rapture lässt noch erahnen, wie glamourös es hier einmal zugegangen sein muss: An den Wänden kleben stilechte Werbezettel für Zigaretten und Schnaps, in der Ferne flackert eine typische 40er-Jahre Neonreklame und taucht eine düstere Ecke alle paar Sekunden in ein kaltes, unwirkliches Licht. Die ganze Szene steht dabei mehr oder weniger hoch unter Wasser, offensichtlich versagen langsam die Lebenserhaltungssysteme von Rapture.

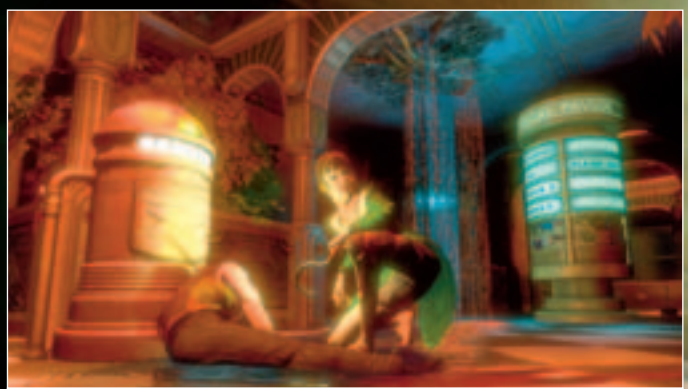
Und was für ein Wasser das ist! Klar: Da Rapture im Meer liegt und langsam verfällt, dringt das kalte Nass überall ein. Tröpfelt von der Decke, rinnt Treppenstufen hinab, sammelt sich in manchen Räumen in kleinen Pfützen und steht in anderen kniehoch. Fast ist es so, als spiele das Wasser selber eine Hauptrolle in **Bioshock**, und dementsprechend gut und realistisch wollen es die Entwickler aussehen lassen. Davon konnten wir uns schon in der Xbox-360-Version überzeugen: Die Wellen kräuseln sich realistisch, wenn wir sie berühren, und in der unruhigen Oberfläche spiegeln sich die flackernden Lichter und durchgedrehten Einwohner von Rapture lebensecht wider.

Der Tag danach

Auch wenn die Stadt zunächst wie ausgestorben wirkt: Wir laufen nicht alleine durch die feuchten Korridore, Ballsäle und Nobelbars von Rapture. Obwohl überall leblose und grotesk entstellte Körper herumliegen, haben sich doch einige der Einwohner retten kön-



Dank gentechnischer Veränderungen können die Splicer an der Decke krabbeln. Der **Sammler** unten rechts hat das wohl noch nicht gemerkt.



Adam ist alles: Die **Leichen** enthalten das kostbare Lebenselexir und sind bei den lebendigen Bewohnern der Stadt heiß begehrte Ware.



Wenn wir unsere Spezialfähigkeiten (die »Plasmids«) richtig einsetzen, können wir die **Feinde** gegeneinander aufhetzen. Mit dem richtigen Plasmid gaukeln wir etwa dem Big Daddy vor, dass wir ein Sammler sind und er uns vor dem Splicer links im Bild beschützen muss.



nen. Die fristen nun ein elendes Dasein in der trostlosen Trümmerwüste, die früher eine Hochburg des reinen Kapitalismus war.

Allerdings haben die Wesen, denen wir auf unserer Expedition begegnen, nur noch ansatzweise Ähnlichkeit mit Menschen. Ein Standardgegner, den wir während der Präsentation ausgiebig begutachten konnten, sind die so genannten Splicer. Auf den ersten Blick erinnern die zwar an Frauen im Abendkleid, auf den zweiten sieht man allerdings, dass es diese Damen mit dem Schönheitswahn wohl etwas übertrieben haben.

Wir spielen Gott

In der Glanzzeit von Rapture nämlich gehörten gentechnische Veränderungen zum Alltag. Dank des mysteriösen Stoffs »Adam« waren dafür keine langwierigen Operationen oder Kuren notwendig. Überall in der Stadt gab es Automaten – die so genannten Plasmi-Quicks – an denen die Bewohner im Handumdrehen die Gene tunen konnten. Bei Überdosierung allerdings drehte sich das aber ganz schnell in stärker, hässlicher und wahnsinnig. Die Automaten gibt es natürlich noch, und somit kommen auch uns die gentechnischen Verbesserungen namens »Plasmids« bei unserem Überlebenskampf zu Gute.

Grillabend unter Wasser

Die Plasmids spielen in **Bioshock** eine ähnliche Rolle wie etwa die

Art Déco



Wohl kein anderer Stil des vergangenen Jahrhunderts könnte den immensen Reichtum, die Macht und die Überheblichkeit der Gründer und Bewohner von Rapture besser ausdrücken als der **Art Déco**. Diese opulente Stilrichtung entstand in den 1920er-Jahren, wird aber erst seit den 60er-Jahren als Art Déco bezeichnet. Seine typischen Merkmale sind die Kostbarkeit der verarbeiteten Materialien und die sinnlich-dramatische Eleganz der Formen.

In Europa beendete der **Zweite Weltkrieg** jäh die Epoche des Art Déco. In den USA hingegen hielt er sich noch bis in die Nachkriegszeit und beeinflusste etwa das ausschweifende Auto-Design der 50er-Jahre.

Alleine in New York stehen zwei bombastische und weltberühmte Art-Déco-Ikonen: das Empire State Building und das silbrig glänzende **Chrysler-Building** (Bild links). Ungeschlagen ist jedoch die Stadt Napier im fernen Neuseeland. Die besteht praktisch nur aus Art-Déco-Gebäuden und ist daher eine Art Mekka für Fans dieses Stils. Rechts: Säule und Deckenornamente einer Bank in Napier.



Der ballernde Bürostuhl



Rapture sollte ein Paradies werden, kein waffenstarrender Militärposten. Daher sind Knarren dort eher schwer zu finden und von leichtem Kaliber. Da wir keinerlei Gegenstände in die Stadt mitbringen, müssen wir aus den leichten Waffen des Sicherheitspersonals und Alltagsgegenständen neue Kanonen basteln.

Links im Bild: eine stark modifizierte **Standardpistole**. Der Lademechanismus ist hausgemacht und verwandelt die Knarre in eine Schnellfeuerpistole mit großem Magazin 1. Zudem nimmt die Kanone unterschiedliche Munitionstypen auf, die je nach Gegnertyp mehr oder weniger wirksam sind. Am vorderen Ende des Laufs ist die ursprüngliche Form der Waffe noch zu erkennen 2.



Eine der hausgemachten Waffen im Detail. Diese Kombination aus Bürostuhl und **Browning-MG** dient in Rapture als Selbstschussanlage.

Magie in Rollenspielen. Will sagen: In der rechten Hand halten wir eine eher normale Waffe (Revolver, Granatwerfer), während wir mit der linken Hand unsere Plasmids auslösen. Insgesamt soll es im fertigen Spiel rund 70 dieser speziellen Fähigkeiten geben, bisher waren allerdings nur eine Handvoll zu sehen. Etwa die Fähigkeit »Sicherheitssender«, mit der wir lästige Feinde markieren. Durch die Markierung werden die dann von den automatischen Verteidigungswaffen der Stadt als Eindringlinge identifiziert und sofort gnadenlos bekämpft.

Andere Plasmids sind weniger subtil, wie etwa die Fähigkeit Pyrokinese, mit der wir unseren Feinden riesige Feuerbälle entgegen schleudern. Nicht alle Sonderfähigkeiten sind für den Kampf gedacht. Da gibt es etwa eine Springfalle, mit der wir feindliche Wesen meterweit durch die Luft schleudern können. Oder ein Talent, das uns erlaubt, in die Computersysteme von Rapture einzudringen und so Türen, Waffensysteme oder ganze Räume zu kontrollieren. Sämtliche Plasmids können übrigens aufgerüstet und so immer mächtiger gemacht werden. **System Shock** lässt grüßen.

Aller Anfang ist schwer

Natürlich können wir auch die konventionellen Knarren ausbauen. Dabei kommen fast immer Gegenstände zur Verwendung, die eigentlich gar nicht für den Kampfeinsatz gedacht sind. Ganz ähnlich wie in **Jagged Alliance** basteln wir uns also aus scheinbar harmlosen Dingen wie Blechdosen oder Metallrohren Erweiterungen für unsere Friedensstifter. So verwandeln wir etwa eine einfache Pistole im Verlauf des Spiels zu einer präzisen Schnellfeuerkanone oder erfinden eine spezielle Granate für unseren primitiven Raketenwerfer, die erst dann losgeht, wenn ein Gegner in der Nähe ist. Zusammen mit der schon recht weit entwickelten Physik des Spiels und den Plasmiden lassen sich so ganze Serien von fiesen Fallen erstellen.

Fallensteller

In einem Demo-Level zeigten uns die Entwickler, wie genau diese ausgetüftelte Fallenstellerei im Spiel ablaufen könnte. Etwa, wenn wir eine der schlauen Granaten an der Decke deponieren und auf dem Boden darunter das Sprungfeder-Plasmid aktivieren. Wenn wir dann einen Gegner zu uns und auf die Falle locken, wird er vom Plasmid in die Luft und in die Nähe der Granate geschleudert, die prompt losgeht. Gegner tot.

Ebenfalls sehr beeindruckend: **Bioshocks** Umgang mit Feuer. Alle Gegenstände im Spiel brennen realistisch, und Feuer kann von einem Objekt auf das nächste überspringen. Dümmere Feinde, die wir an brennenden Fässern vorbei auf uns zulaufen lassen, stehen schnell in Flammen, rennen konfus durch die Gegend und zünden dabei selber alle brennbaren Gegenstände an, die sie berühren.

Sascha Gliss



Die fliegenden **MG-Türme** fungieren als Wachroboter. Mit dem richtigen Plasmid können wir uns in die Steuerung der seelenlosen Drohnen hacken, sie kontrollieren und für unsere Zwecke einsetzen.



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- stimmige Spielwelt im 40er-Jahre-Look
- schick animiertes Wasser
- umfangreiche Waffen-Upgrades
- aufwändige Spezialeffekte

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Freedom Force 2 (05/2005: 81)
- System Shock 2 (erschienen: 1999)

FAZIT

»Kein Wunder, dass Bioshock auf der E3 mit allerlei ›Best of Show‹-Preisen überhäuft wurde: Das Teil sieht schon jetzt so gut aus, und das Szenario ist derart abgedreht und stimmig, dass ich mich am liebsten gleich selbst in die Welt von Rapture gestürzt hätte. Schade, dass die Entwickler etwas dagegen hatten, denn für eine derart frühe Version verströmt Bioshock schon verdammt viel Atmosphäre.«

Potenzial HERVORRAGEND

DAS POWER-TEAM



spielt gerade:
WORLD OF WARCRAFT
hört gerade:
LAIBACH: LEBEN HEISST LEBEN
wartet auf:
DIABLO 3
Retrospiel-Empfehlung:
STARCRAFT

Absolutes Lieblingsspiel (Computer):
DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
Absolutes Lieblingsspiel (Non-Computer):
TRIVIAL PURSUIT
Lieblingsbands:
IN EXTREMO, RAMMSTEIN, LACRIMOSA, WALTONS, ÄRZTE, BOSSHOSS, 69 EYES
Lieblingsland:
USA

Deine Top-3-Bücher?
DER HERR DER RINGE
VAMPIR- UND HEXEN-CHRONIKEN VON ANNE RICE
KAY SCARPETTA-REIHE
Deine Top-3-Filme?
PULP FICTION, SIN CITY, DER HERR DER RINGE 1 BIS 3
Was kannst du besser als die meisten Menschen?
STUR SEIN, ORGANISIEREN UND DINGE, DIE NICHT JUGENDFREI SIND ;)

Welche Charaktereigenschaft schätzt du an anderen?
EHRLICHKEIT
Was kannst du an dir selbst nicht leiden?
MEINE NEUGIER UND UNGEDULD
Was machst du mit 1 Million Euro?
MIR EINE INSEL KAUFEN UND AUSWANDERN
Dein schönster Lustkauf:
MEIN PLATINRING MIT DIAMANTEN



spielt gerade:
SCHREIBTISCH RÄUMEN
hört gerade:
DIE KOLLEGEN JUBELN
wartet auf:
IMMATRIKULATIONS-BESCHEINIGUNG
Retrospiel-Empfehlung:
BLINDE KUH



spielt gerade:
DIE SIEDLER 2: DNG
hört gerade:
WOLFMOTHER: LOVE TRAIN
wartet auf:
ABKÜHLUNG IM HERBST.
Retrospiel-Empfehlung:
SYSTEM SHOCK 2



spielt gerade:
FLATOUT 2
hört gerade:
AVENGED SEVENFOLD: BLINDED IN CHAINS
wartet auf:
URLAUB AM STRAND!
Retrospiel-Empfehlung:
DIE SIEDLER VON CATAN



spielt gerade:
MIT DEN VIELEN FUNKTIONEN VON CYNAMITE.DE
hört gerade:
KORPIKLAANI: WITH TREES
wartet auf:
NEED FOR SPEED: CARBON
Retrospiel-Empfehlung:
NEED FOR SPEED 1



spielt gerade:
GTR 2
hört gerade:
DIE ZIKADEN VOR DEM BÜROFENSTER
wartet auf:
BIOSHOCK
Retrospiel-Empfehlung:
MECH WARRIOR 2

Wir sind die Erfahrenen: Mit mehr als 93 Jahren in der Branche verfügen wir über das nötige Wissen für kritische Tests in Sachen PC-Spiele.

Redakteure sind bei Spielen oft unfreiwillige Beta-Tester. Doch in den vergangenen Wochen haben wir diese Rolle gern freiwillig übernommen – nicht für ein Spiel, sondern für unser neues Entertainment-Netzwerk Cynamite.de! Schauen Sie doch mal herein, denn dort erfahren Sie nicht nur alles rund um Ihr Hobby, sondern treffen neben vielen Gleichgesinnten auch die Redakteure – in ganz offizieller Mission und nach der Arbeitszeit auch privat. Für einen von uns gilt nur noch Letzteres: Georg Valtin zieht es nach dieser Ausgabe zurück ins Studium, wird uns aber als Freier Mitarbeiter erhalten bleiben.



Spielt gerade:
HEROES OF MEM 5
Hört gerade:
ETLICHE VENTILATOREN
Wartet auf:
DEN WINTER
Retrospiel-Empfehlung:
SUMMER GAMES



spielt gerade:
WORLD OF WARCRAFT
hört gerade:
HTTP://WWW.LAST.FM/USER/THE_X
wartet auf:
ABKÜHLUNG
Retrospiel-Empfehlung:
THE DIG

Absolutes Lieblingsspiel (Computer):
LIVE FOR SPEED S2
Absolutes Lieblingsspiel (Non-Computer):
ST. PETERSBURG
Lieblingsbands:
KATATONIA, THE NEW PORNOGRAPHERS, ÄRZTE, NOFX, ...AND YOU WILL KNOW US BY THE TRAIL OF THE DEAD

Lieblingsland:
ITALIEN
Deine Top-3-Filme?
DELICATESSEN, ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT 1, BANG BOOM BANG
Was kannst du besser als die meisten Menschen?
SCHNELL AUTOFAHREN
Welche Charaktereigenschaft schätzt du an anderen?
UNKOMPLIZIERTHEIT

Was kannst du an dir selbst nicht leiden?
HANG ZUM FAULENZEN
Was machst du mit 1 Million Euro?
AUTOHÄNDLER ABKLAPPERN
Dein schönster Lustkauf:
ULTRATEURE AUTO-STEREOANLAGE
Deine Henkersmahlzeit wäre:
FÜNF-GÄNGE-MENÜ ÖSTERREICHISCHER SPEZIALITÄTEN



spielt gerade:
GTR 2
hört gerade:
DROPKICK MURPHYS: GOOD RATS
wartet auf:
FUSSBALL MANAGER 2007
Retrospiel-Empfehlung:
TOONSTRUCK



spielt gerade:
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
hört gerade:
RÜDIGER BEIM TELEFONIEREN
wartet auf:
CAESAR 4
Retrospiel-Empfehlung:
PHARAO



spielt gerade:
FLATOUT 2
hört gerade:
ROXI: SCHÖNER IST OHNE
wartet auf:
MEINEN VEYRON
Retrospiel-Empfehlung:
KICK OFF



spielt gerade:
WORLD OF WARCRAFT
hört gerade:
ENSLAVED: RUUN
wartet auf:
BIOSHOCK
Retrospiel-Empfehlung:
BALDUR'S GATE


ONLINE FANTASY ADVENTURE
ARCHLORD™
nhn GAMES
codemasters
online gaming

Das Online-Rollenspiel ArchLord ermöglicht Ihnen, was andere Spiele nur versprechen: Sie können zum alleinigen Herrscher der Spielwelt werden. Einmal im Monat messen Sie sich mit allen anderen Spielern, der Sieger wird zum ArchLord gekrönt, der mächtigsten Figur im Spiel. Auf diesen drei Seiten erklären wir Ihnen aber nicht nur, wie dieser Wettstreit funktioniert. Wir stellen Ihnen auch die drei spielbaren Völker vor, die sich in der Fantasy-Welt Chantra tummeln. Ein Reich voller Magie, getragen von den fünf Elementen Erde, Feuer, Wasser, Luft und Geist.

Chantra ist der perfekte Abenteuerspielplatz für angehende Helden und Herrscher. Die gigantische Spielwelt bietet hunderte spannender Abenteuer und Quests, denen Sie sich entweder alleine oder mit Freunden stellen. Ob Sie gegen Furcht einflößende Monster kämpfen, in zahlreichen PvP-Arenen Kräfte messen oder Ihre selbst gebrauten Tränke im Auktionshaus verkaufen – in ArchLord bestimmen Sie wo's langgeht.

Wenn Sie neugierig geworden sind werfen Sie auch einen Blick in den Vorschauteil dieser Ausgabe. Dort sagen wir Ihnen ausführlich, wie sich das Online-Abenteuer spielt.



WERDEN SIE BETA-TESTER!

Archlord wird ausgiebig getestet. Und zwar nicht nur von den Entwicklern, sondern auch von Ihnen! Noch haben Sie die Chance, am geschlossenen Beta-Test des Online-Rollenspiels teilzunehmen. Melden Sie sich dazu einfach auf der offiziellen Archlord-Webseite an: www.Archlordgame.com. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg!

INTERVIEW MIT DAE HWAN KIM



PC PowerPlay: Wie hoch ist der Anteil für Solo-Spieler, die nicht so gerne in Gruppen oder Raids unterwegs sind?

Dae Hwan Kim: Die meisten Elemente von Archlord zielen auf Solo-Spieler ab, wie zum Beispiel die vielen Quests und das Crafting. Es ist tatsächlich so, dass ungefähr 80 Prozent von Archlord für Einzelspieler konzipiert sind. Zusätzlich gibt es noch Gruppenspiel-Elemente wie zum Beispiel Gruppen-Quests, Raids und gildenbasierte Aufgaben.

PC PowerPlay: Wie funktioniert PvP bei Archlord? Sind die Rassen untereinander verfeindet oder wird es Gefechte zwischen Gilden geben?

Dae Hwan Kim: Der größte Teil der Gefechte wird zwischen den Gilden ausgetragen.

PC PowerPlay: Erklären Sie uns doch kurz, was ein Spieler machen muss, um Archlord zu werden. Welchen Einfluss wird das Archlord-System im Spiel haben?

Dae Hwan Kim: Um Archlord zu werden, müssen die Spieler im ersten Schritt mit ihrer Gilde eine der Burgen belagern. Haben sie erst mal eine der Burgen eingenommen, müssen sie auf ihren Wegen verschiedene Monster und Spieler hinter sich lassen, um den Archlord herausfordern zu können. Das ist jetzt nur ein kleiner Ausblick, da wir das Archlord-System noch feinjustieren.

PC PowerPlay: Wird es bei Archlord möglich sein, Mods einzusetzen? Kann der Spieler seien Benutzeroberfläche personalisieren?

Dae Hwan Kim: Wir haben uns dazu entschlossen, dass dies vorerst nicht möglich sein.

PC PowerPlay: Wird der Spieler die Möglichkeit haben, magische Gegenstände und Waffen zu bekommen? Wie beeinflussen sie das Spiel und die Entwicklung der Spieler?

Dae Hwan Kim: Wir haben die Waffen und Rüstungen in normale, seltene und einzigartige Gegenstände unterteilt, die entsprechend ihrer Wertigkeit in verschiedenen Landstrichen der Welt verteilt sind. Die Gegenstände können mit Buffs und Elementarsteinen weiter aufgewertet werden.

PC PowerPlay: Wie sieht Ihrer Meinung nach die Zukunft von MMORPGs aus?

Dae Hwan Kim: Die Zukunft von MMORPGs liegt in der Weiterentwicklung des Community-Gedanken, indem man den Spielern eine Welt anbietet, die nur durch die eigene Vorstellungskraft begrenzt wird. Die Spielwelten werden zukünftig nicht mehr durch die Grenzen der Programmierung vorgeschrieben, sondern eine ständige Evolution der Ideen und Vorschläge der Spieler sein. Wir erwarten auch eine Ausbreitung auf weitere Plattformen weg von den reinen PC-Spielen hin zu den portablen Geräten, mit denen die Spieler in der Lage sind, MMORPGs zu spielen wann immer sie wollen.

DIE MENSCHEN

Hintergrund
Nach ihrer Befreiung aus der Sklaverei der Orks begründeten die Menschen eine Gesellschaft, die Heldenmut und Ehre zu ihren Grundwerten zählt.

Die Klassen

Ritter:
Sie sind mutige Kämpfer, bekannt für ihre Kampfkünste im Duell Mann gegen Mann. Für ihre Mitstreiter gehen sie bis in den Tod.

Bogenschützen:
Sie unterstützen die Armeen der Ritter durch ihre mächtigen Distanz-Attacken und ihre Geschwindigkeit.

Magier:
Sie kämpfen für Gerechtigkeit. Trotz ihrer relativ geringen Größe sollte man sie nicht unterschätzen - mit ihren mächtigen Zaubersprüchen können sie selbst die größten Gegner bezwingen.

DIE ORKS

Hintergrund
Die Orks kontrollierten Chantra für lange Zeit. Als älteste Rasse der Welt beanspruchen sie für sich ein Herrschaftsrecht über Chantra.

Die Klassen

Berserker:
Dies sind die mächtigsten und stärksten der Orks - sie können sowohl Waffen als auch Magie im Kampf einsetzen.

Jäger:
Sie können nachts besser sehen und haben eine erstaunliche Kondition. Als Vorboten können sie Berserkern und Zauberern hilfreich zur Seite stehen.

Zauberer:
Sie treffen sich zu geheimnisvollen Ritualen und Verwünschungen. Sie meistern die dunklen Mächte für gefürchtete Zaubersprüche - laufen aber Gefahr, selbst von ihnen vernichtet zu werden.

DIE MOND-ELBEN

Hintergrund
Die Mond-Elben wachten lange über Chantra, bevor sie sich selbst zu erkennen gaben. Aufgrund ihrer Vorsicht entschieden sich nur zwei Klassen, in das Licht zu treten: Die Waldhüter und Wächter der Elemente.

Die Klassen

Waldhüter:
Sie können weites Gelände in gigantischer Geschwindigkeit durchqueren und greifen bevorzugt überfallartig aus großer Distanz an.

Wächter der Elemente:
Sie sind mit übernatürlichen Kräften gesegnet. So können sie im Kampf Monster herbei beschwören, die sie trotz ihrer eigenen Schwäche zu gefährlichen Widersachern machen.



DAS ARCHLORD-SYSTEM

Hier werden nicht nur fleißig Quests gelöst und Monster bekämpft – die Spieler kämpfen auch um den namensgebenden Titel des Archlords. Ein spannender Mix aus PvE- und PvP-Kämpfen mit einer wahrhaft epischen Belohnung. Wie das funktioniert, erfahren Sie hier im Detail.

Die Archons

In der Spielwelt gibt es drei große Schlösser, in deren Dungeons jeweils ein so genannter Archon versteckt ist. Und genau die müssen von den Spielern erobert werden. Da die Archons von fünf mächtigen Monstern bewacht werden, sind hier große Gilden mit hervorragendem Teamplay gefragt.

Die Schlacht

Sobald alle drei Archons im Besitz von Spielern sind, werden alle beteiligten Gilden zum Archlord-Schloß teleportiert. Dort entbrennt eine PvP-Massenschlacht mit nur einem Ziel: Alle drei Archons in den eigenen Besitz zu bringen. Auch wenn die Gilden zunächst zusammenarbeiten, hier kämpft jeder gegen jeden. Denn es kann nur einen Archlord geben.



Der Archlord

Wer Archlord wird, der hat diesen Titel für einen Monat inne. Erst dann beginnt die Schlacht wieder von neuem, und andere Spieler können ihn herausfordern. Der Archlord bekommt sein eigenes Schloss, einen turmhohen Drachen als Reittier und viele andere Boni. Er kann beispielsweise das Wetter in der gesamten Spielwelt beeinflussen und Meteoritenschauer auf seine Feinde regnen lassen. Außerdem wird er von mächtigen NPC-Wachen beschützt und ist im PvP somit fast unbesiegbar.

Archlords geraten übrigens nie in Vergessenheit. Im Archlord-Schloss wird jeder Herrscher mit einer virtuellen Büste verewigt.





PLAYPLUS

Archlord können Sie in verschiedenen Varianten abonnieren. Jedes Paket steht mit Laufzeiten von einem Monat, drei Monaten oder sechs Monaten zur Auswahl. Der eigentliche Clou: Je nach gewähltem Abonnement verdienen Sie so genannte Credits. Die können Sie sammeln und dann gegen besondere Gegenstände innerhalb der Spielwelt tauschen. Wir stellen Ihnen hier drei Beispielgegenstände und die verschiedenen Pakete vor.

Die Gegenstände

Talisman des Erwachens:
Sie bekommen mehr Erfahrungspunkte

Kugel der Erscheinung:
Lässt Ihre Gruppemitglieder an einem Ort erscheinen

Schärfungs-Stein:
Steigerung Ihrer Angriffs-Fertigkeiten

Die Pakete

Paket	Laufzeit	Gebühren	Credits
Junker	1 Monat	9,99 €	1.500
	3 Monate	24,99 €	5.000
	6 Monate	44,99 €	11.250

Paket	Laufzeit	Gebühren	Credits
Ritter	1 Monat	19,99 €	3.400
	3 Monate	54,99 €	12.100
	6 Monate	99,99 €	27.000

Paket	Laufzeit	Gebühren	Credits
König	1 Monat	39,99 €	8.000
	3 Monate	104,99 €	26.250
	6 Monate	199,99 €	60.000

SO TESTEN WIR

Noch mehr Infos, noch bessere Kaufberatung: Unser optimiertes Test-System hilft Ihnen!

FAKTEN ZUM SPIEL



Genre: Ego-Shooter
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Valve
Hersteller: Electronic Arts

Alles Wichtige auf einen Blick, vor allem, ab wann Sie das Spiel beim Händler kriegen. Hilfreich sind die Angaben zu Entwickler und Hersteller, um gezielt suchen zu können.

Webseite	www.half-life2.com
Hotline	0900/120 252 0 (0,25 €/min.)

Hier kriegen Sie technische Hilfe, falls das Spiel nicht läuft.

ca. Preis in € 10 20 30 40 50

Dank des Farbbalkens sehen Sie gleich, was der Titel kostet.

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

Welches Tonformat wird ausgegeben, ist das Spiel auf Deutsch?

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Für welche Altersgruppe sich der Titel eignet, sehen Sie hier.

Schwierigkeit: 3 Stufen; mittel bis schwer

Wichtig: Ist das Spiel leicht oder schwer, kann man es anpassen?

empfohlene Steuerung

Wie Sie das Spiel am besten steuern, zeigen wir hier.

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

Gibt es einen Multiplayer-Modus? Hier alle Details.

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	9
Multiplayer	7

Die Einzelnoten verraten, wie gut der Titel aussieht, ob der Sound mitreißt und wie sich das Spiel steuert. Neu: Die Atmosphäre – wie stark zieht uns das Spiel in seinen Bann?

Ideal für Fans des Originals

Sagt aus, für welche Zielgruppe sich das Spiel am besten eignet.

Alternative Vollpreis: Half-Life 2	(ca. 38 €, 09/2005: 94)
Alternative Budget: Sin Episodes 1	(ca. 20 €, 06/2006: 79)

Sie suchen nach weiteren Alternativen? Hier finden Sie eine aktuelle und eine ältere, die dafür aber preisgünstiger ist.

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 400 MB

Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 7800	RAM	2,0 GB

Wie viel Platz zum Installieren auf Ihrer Festplatte frei sein muss, lesen Sie hier. Außerdem, wie das Spiel auf Ihrem PC läuft. Haben Sie einen Rechner der Kategorie rot, sollten Sie den Titel lieber nicht kaufen.

PRO

- Alyx wirkt sympathisch und menschlich
- glaubwürdige Umgebungen
- fair ausbalancierter Schwierigkeitsgrad

KONTRA

- keine neuen Waffen, Szenarien, Gegner
- Steam-Aktivierung nicht für jedermann
- mäßige Synchronsprecher

Hier geben unsere Redakteure markante Punkte an: Was hat uns im Einzelnen gefallen, was gar nicht? Die Aufteilung in drei Pro- und drei Kontrapunkte ist nicht fest. Ein Titel kann theoretisch auch nur positive Eigenschaften besitzen.

DIE SOUND-SYSTEME

Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

Jedes kleine Quadrat steht für einen Lautsprecher, den das Spiel ansteuert, und zeigt die Richtung, aus der der Sound kommt. Der Punkt in der Mitte gibt an, dass ein Subwoofer unterstützt wird.

UNSERE MEINUNGSKÄSTEN UND WERTUNGEN

Die Meinung unserer Redakteure ist das Herz von PC PowerPlay. Wir nehmen kein Blatt vor den Mund und sagen aus unserer ganz persönlichen Sicht, warum uns ein Spiel gefällt – oder auch nicht. Dabei zählen nicht nur die reinen Fakten. Ob ein Spiel gut ist, hat nicht nur mit messbaren Merkmalen zu tun.

In den Meinungskästen geht es auch viel um das Bauchgefühl beim Spielen. Wir sind überzeugt: Ein Spiel ist mehr wert als die Summe seiner Einzelteile. Oder weniger.

Wir pressen nicht zwanghaft jedes Spiel in vorgefertigte Kategorien. Stattdessen bewerten unsere erfahrenen Redakteure den Spielspaß, den sie während des Testens hatten. Und: Nur wer ausführlich gespielt hat, darf auch bewerten.

Die Meinungen resultieren in der Spielspaß-Wertung, die jeder Redakteur vergibt. Aus diesen Wertungen berechnen wir den Durchschnitt – das ist unsere endgültige Wertung. Ab einem Wert von x,5 runden wir mathematisch auf.



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Ich bin verliebt!

Die ersten zehn Minuten von Episode 1 gehören wohl zu den emotionsreichsten meiner Spielerkarriere. Wie Alyx Gordon in die Arme schließt, nur um sich gleich darauf schüchtern zurückzuziehen – das ist großes Kino. Wenn sie dann später ängstlich hinter mir durchs Dunkel tappt, dann weiß ich, warum ich mich durch Horden von Combine-Soldaten schieße: nicht, um die Welt zu retten, sondern für Alyx.

Auch das Leveldesign überzeugt. Episode 1 spielt sich so gut wie und doch anders als Half-Life 2.

Meine Wertung **91**



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Einfach nur wow!

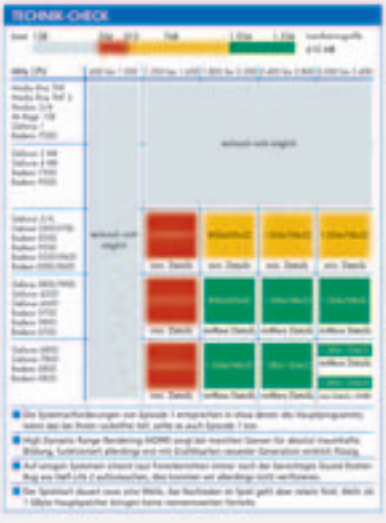
Ja, Episode 1 ist verflucht kurz. Das stört mich aber nicht die Bohne, denn es ist für mich sogar noch etwas atmosphärischer als das bereits geniale Hauptprogramm.

Das liegt nicht nur an Alyx, obwohl Valve für die neue Lara Croft einen Oscar verdient hätte. Es liegt vor allem an der genialen Spannungskurve, am Mix aus Hochspannung und lockeren Sprüchen. Wenn ich zum ersten Mal mit der Schrotflinte auf Zombies schieße und gleichzeitig schnelle Musik aus den Boxen schallt, ist das ganz groß.

Meine Wertung **92**

RÜDIGER STEIDLE	91
DAVID BERGMANN	92
SIMON FISTRICH	91
MARTIN DEPPE	92

Durchschnitts-Wertung der Tester: **92**



Wie das Spiel auf Ihrem Rechner läuft, sagen wir Ihnen mit dieser Tabelle: Rot bedeutet, das Spiel läuft extrem ruckelig und ist daher eher nervig als unterhaltsam. Gelb steht für ordentliche Leistung, mit gelegentlichen Verzögerungen müssen Sie aber rechnen. Grün schließlich ist optimal. Ist ein Feld grau, läuft der Titel auf der entsprechenden Kombination aus Prozessor und Grafikkarte überhaupt nicht.

- läuft nicht
- läuft befriedigend
- ruckelt extrem
- läuft optimal

UNSERE **ZUSATZKÄSTEN**

Multiplayer

Spielmodi
Deathmatch

Spielerzahl
Einzel-PC: –
Netzwerk: 8
Internet: 8

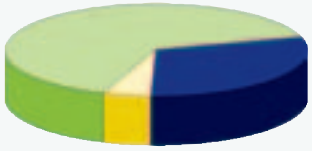
Dedicated Server
nicht vorhanden

Fazit: Nur zwei Siegbedingungen sind im Mehrspieler-Modus einstellbar: bis zum bitteren Ende kämpfen, oder die meisten Außenposten erobern. Dafür gibt's 24 abwechslungsreiche Karten. Wichtig für den Sieg ist der häufige Einsatz des Helden.

Wertung 6

Multiplayer wird immer wichtiger, daher widmen wir entsprechenden Spielen einen ausführlichen Kasten mit wichtigen Infos über die Spielmodi und deren Qualität. Außerdem für Clans die Info, ob eine spezielle Server-Version angeboten wird.

Spielelemente



Strategie	65%
Action	30%
Rollenspiel	5%

Rise & Fall ist im Kern ein Echtzeit-Strategiespiel. Allerdings werden die Missionen oft durch Action-Sequenzen unterbrochen. Es gibt auch reine Action-Levels. Da wir unseren Helden über fünf Stufen verbessern können, ist eine Prise Rollenspiel dabei.

Mixturen aus mehreren Genres in einem Spiel werden immer häufiger. Wir schlüsseln für Sie auf, welche Elemente ein Titel enthält und ob das Vermischen praxistauglich ist. So fällt die Kaufentscheidung bei Spielen wie Spellforce & Co. leichter.

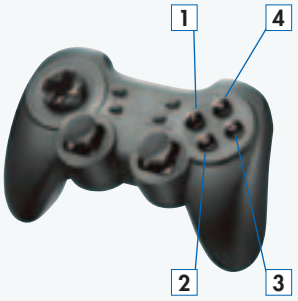
Im Wettbewerb

Spellforce 2	91
Schlacht um Mittelerde 2	90
Age of Empires 3	87
Age of Mythology	83
Rise & Fall	82

Im Vergleich zum Genre-Zwitter Spellforce 2 zieht Rise & Fall den Kürzeren. Auch mit Electronic Arts' Edel-Strategiespiel Schlacht um Mittelerde 2 kann es besonders im Bereich Atmosphäre nicht mithalten. Trotzdem ist es nur wenig schlechter als Age of Empires 3. Budget-Freunde mit einem Faible fürs alte Griechenland und Ägypten sollten das (technisch veraltete) Age of Mythology antesten.

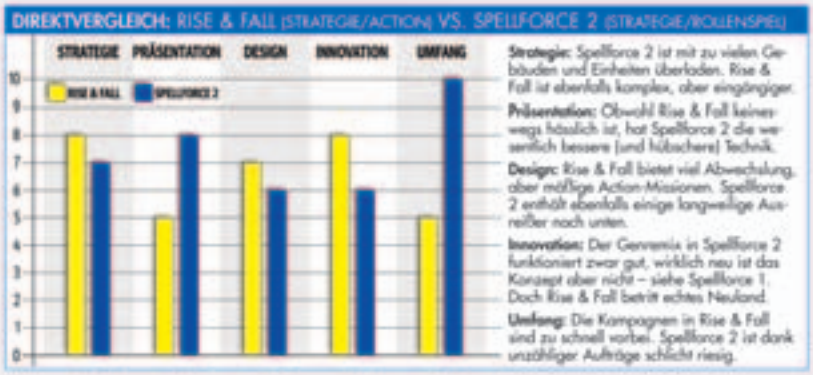
Hier muss sich der getestete Titel mit ähnlichen Spielen vergleichen lassen: Was machen die anderen besser oder schlechter? Ein optimaler Überblick mit Titeln, die jeder ambitionierte Spieler kennen sollte. Der Augenblick der Wahrheit für viele Spiele!

Steuerung



1	Passen
2	Starker Schuss
3	Sprinten
4	Torwart bewegen

Müssen Sie 20 Tasten auf Ihrem Gamepad beherrschen, um gut spielen zu können? Ist die Maus mit Funktionen überbelegt? Hier zeigen wir, wie Sie das Spiel steuern können (oder müssen), und mit welchem Eingabegerät (Maus, Gamepad, Lenkrad, Joystick).



Neu: Hier stellen wir den getesteten Titel und die Genre-Referenz oder seinen eigenen Vorgänger auf den Prüfstand. In Detailbereichen vergleichen wir akribisch, wo die Stärken und Schwächen der Spiele liegen. Die farbigen Balken geben auf einen Blick Ausschluss darüber, ob der Newcomer den Platzhirsch in wichtigen Bereichen überholen kann.

INSTALLATION

Rise & Fall belegt 2,4 GByte auf der Festplatte. Spielstände werden im Unterverzeichnis Data\Saved Games abgelegt und sind zwischen 5 und 10 MByte groß. Sie können das Spiel bei aktiver Internetverbindung über den »Update«-Knopf im Optionsmenü auf dem neusten Stand halten.

Kopierschutz:
Hier kommt Starforce zum Einsatz. Zum Starten müssen Sie daher die DVD einlegen.

Zu jedem wichtigen Spiel prüfen wir den verbrauchten Festplattenplatz und die teils riesige Größe der Spielstände. Außerdem gehen wir auf Besonderheiten ein, etwa einen automatischen Update-Service. Abschließend verraten wir, mit welchem Kopierschutz das Spiel ausgestattet ist und ob dieser Probleme verursacht. Ob die CD oder DVD nur beim Start oder während des Spiels im Laufwerk sein muss, testen wir ebenfalls.

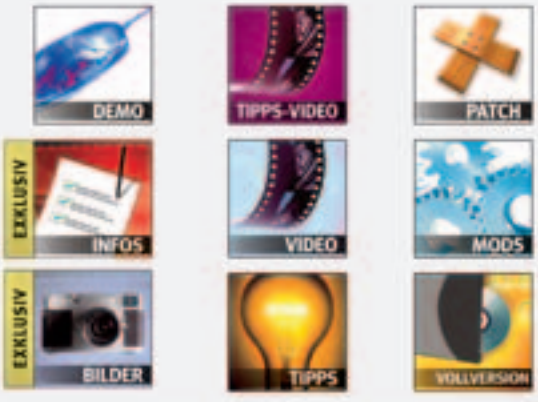
UNSERE **AWARDS**

Ein Spiel hat uns beim Testen durch einen bestimmten Teilaspekt besonders fasziniert? Dann vergeben wir eine Auszeichnung, unseren »Award«. Die schicke Goldmedaille verleihen wir aber unabhängig von der Wertung – diese journalistische Freiheit gönnen wir uns.



UNSERE **ICONS**

Unsere farbigen Symbole zeigen auf einen Blick, ob es weiterführende Infos oder Inhalte im Heft bzw. auf DVD gibt. Neu sind die Hinweise auf unsere umfangreichen Tipps-Videos, die Ihnen in bewegten Bildern beim Spielen helfen. Der Goldrand bei »Infos« und »Bilder« zeigt, dass Sie diese Informationen und Screenshots nur bei PC PowerPlay finden, also in keiner anderen Zeitschrift.



TOP 30 ACTIONSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	HALF-LIFE 2	94	09/2005	91	Genialer Ego-Shooter mit toller Grafik und Physikrätseln
2	GTA SAN ANDREAS	92	02/2006	91	Das beste GTA aller Zeiten – umfangreich und motivierend
3	PSYCHONAUTS (dt.)	90	02/2006	88	Abgedrehtes Action-Adventure mit schwarzem Humor
4	VAMPIRE 2 BLOODLINES	90	09/2005	82	Blutsauger in L.A. – ein vielschichtiges Action-Rollenspiel
5	JOINT OPERATIONS	89	04/2005	82	Flotter, fairer Team-Shooter für bis zu 100 Schützen
6	UT 2004 (dt.)	88	12/2004	86	Der Vorzeige-Shooter mit umfangreichen Multiplayer-Paket
7	DARKSTAR ONE	88	06/2006	81	Dramatische, einsteigerfreundliche Weltraumsaga
8	FAR CRY	88	09/2005	88	High-Tech-Shooter in atemberaubender Kulisse
9	SPLINTER CELL 3	88	04/2005	84	Spannende Schleich-Action mit tollen Missionen
10	MAX PAYNE 2	87	12/2004	86	Düsterer Action-Thriller: kurz, aber spannend
11	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	12/2004	83	Mit Gandalf und Co.durch filmreife Szenen kloppen
12	BATTLEFIELD 2	87	08/2005	85	König der Multiplayer-Shooter, ständige Addon-Erweiterung
13	REPUBLIC COMMANDO	87	03/2005	82	Starke Story, gute Missionen und Star-Wars-Flair
14	MAFIA	86	12/2004	86	Immer noch aktuell: der GTA-Klon in den wilden 1920ern
15	FEAR	86	10/2005	87	Erwachsener Grusel-Shooter mit schöner Zeitlupenfunktion
16	LEGO STAR WARS	86	05/2005	80	Actionspiel in putziger dänischer Bausteingrafik
17	TRIBES VENGEANCE	86	12/2004	78	Sehr gute Solo-Umsetzung des Multiplayer-Klassikers
18	SWAT 4	86	02/2006	82	Denken statt ballern: tolle taktische Polizei-Einsätze
19	METAL GEAR SOLID 2	86	12/2004	78	Prima Schleich-Shooter, hanebüchene Story
20	PRINCE OF PERSIA – THE TWO THRONES	86	01/2006	86	Düsteres Action-Adventure für Gamepad-Akkrobaten
21	PREY	85	08/2006	–	Geradlinig, aber nicht 08/15: Prey bringt Wind ins Genre
22	CONDEMNED	85	04/2006	82	Atmosphärische Gruselaction in Ego-Perspektive
23	HITMAN 4	85	06/2006	88	Hart, zynisch, gnadenlos: der beste Hitman aller Zeiten
24	FREELANCER	85	05/2005	79	Großes Weltraumspiel mit Story, Kampf und Handel
25	CHRONICLES OF RIDDICK	85	01/2005	81	Kurz, aber gut: Filmumsetzung mit Knast-Atmosphäre
26	STAR WARS BATTLEFRONT 2	84	12/2005	82	Online-Shooter mit Star-Wars-Flair, macht auch solo Spaß
27	COMMANDOS STRIKE FORCE	84	03/2006	78	Gelungener Action-Ableger der Commandos-Reihe
28	COUNTER-STRIKE SOURCE	84	12/2004	83	Der zeitlose Klassiker unter den Multiplayer-Shootern
29	PROJECT SNOWBLIND	84	04/2005	74	Quietschbunter Shooter mit Nonstop-Action
30	AQUANOX 2	84	12/2004	79	Durchgestylte U-Boot-Action im Stil von Wing Commander

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



Age of Pirates: Gut gemeint, aber zu schwach umgesetzt. Die schlagkräftigen Berufs-Piraten konnten unsere Hitliste nicht entern.



Pac-Man World 3: Der gelbe Knirps hüpft munter durch seine bunte Comic-Welt, schafft aber nicht den Sprung auf einen Rang.

TOP 30 STRATEGIESPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	WARCRAFT 3	93	12/2004	91	Perfektes Balancing und Fantasy-Flair in Echtzeit
2	CIVILIZATION 4	91	11/2005	92	Der bislang beste Teil der Runden-Strategie-Legende
3	SPELLFORCE 2	90	04/2006	85	Epischer Mix aus Rollenspiel und Strategie
4	SCHLACHT UM MITTELERDE 2	90	03/2006	88	Imposante Echtzeit-Schlachten nach J.R.R Tolkien
5	C&C GENERÄLE	89	12/2004	89	Echtzeit-Strategie mit vorbildlichem Mehrspielermodus
6	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	88	06/2006	85	Fantasy-Rundenstrategie mit Helden, Monstern und Magie
7	THE MOVIES	88	08/2006	86	Vergnügliche Wirtschaftssimulation mit Regiestuhl
8	MEDIEVAL	87	12/2004	84	Vereint strategische Planung und taktische Gefechte
9	STAR WARS – EMPIRE AT WAR	87	03/2006	83	Der Krieg der Sterne als Echtzeit-Strategiespiel
10	AGE OF EMPIRES 3	87	11/2005	85	Der Klassiker mit aufgebohrter Optik und tollen Missionen
11	DIE SIMS 2	87	12/2004	88	Augenzwinkernde Lebenssimulation in bunter Grafik
12	ACT OF WAR	86	04/2005	83	Spannender Polit-Thriller als Echtzeit-Strategie verpackt
13	BLACK & WHITE 2	86	10/2005	80	Göttersimulation mit spielerischer Freiheit
14	PARAWORLD	86	09/2006	–	Echtzeitkämpfe mit Dinosauriern und üppigem Aufbaupart
15	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	01/2005	79	Taktische Planung mit heißer Action verknüpft
16	ROME – TOTAL WAR	86	09/2005	84	Herrschen und kämpfen: die interaktive Geschichtsstunde
17	SILENT STORM	85	12/2004	75	Runden-Taktik mit genialer Spielphysik
18	BLITZKRIEG 2	85	10/2005	80	Für erfahrene Weltkriegs-Taktiker ein großer Spaß
19	ARMIES OF EXIGO	84	12/2004	79	Von WarCraft 3 geklaut – aber verdammt gut
20	STRONGHOLD 2 (v1.1)	84	06/2005	78	Burgen bauen oder als Belagerer erstürmen
21	PANZERS 2	84	08/2005	80	Nicht ganz so genial wie Teil 1, trotzdem tolles Taktikspiel
22	EMERGENCY 4	84	05/2006	82	Fulminantes Rettungsszenario mit einfacherer Steuerung
23	RISE OF LEGENDS	84	06/2006	83	Für Echtzeit-Profis eine kleine Offenbarung
24	DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION	84	09/2006	–	Noch genauso knuffig wie vor zehn Jahren: Die Siedler
25	KINDER DES NILS	84	06/2005	75	Doofer Name, aber tolles Aufbauspiel à la Caesar
26	WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR	84	05/2005	85	Ein Brettspiel erwacht zum Leben und lässt es krachen
27	AGE OF MYTHOLOGY	83	12/2004	81	Von Age of Empires 3 abgelöst, trotzdem spielenswert
28	ROLLERCOASTER TYCOON 3	83	12/2004	80	Achterbahnen nicht nur bauen, sondern auch mitfahren
29	PORT ROYALE 2	83	12/2004	78	Als Pirat oder Händler in der Karibik
30	SOLDIERS	83	12/2004	77	Action-Steuerung und taktische Planung: fordernd

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



Paraworld: Die Dinos sind in dieser Parallelwelt überhaupt nicht ausgestorben, sondern trampeln munter in unsere Hitliste.



Die Siedler 2: Die nächste Generation: Bunter und knuddeliger sind die »neuen« Siedler, die immer noch viel Spaß machen.

TOP 30 ABENTEUERSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	WORLD OF WARCRAFT (dt.)	95	07/2006	92	Kunterbuntes Online-Rollenspiel im WarCraft-Universum
2	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	93	12/2004	88	Tolles Star-Wars-Rollenspiel mit taktischen Gefechten
3	TITAN QUEST	91	06/2006	89	Der Diablo 2-Killer: Macht nicht viel neu, aber vieles besser
4	GOTHIC 2	91	12/2004	89	Glaubwürdige Fantasywelt, epische Geschichte – genial!
5	PLANESCAPE TORMENT	89	12/2004	84	Dank tiefgründiger Dialoge eines der besten Rollenspiele
6	BALDUR'S GATE 2	88	12/2004	87	Episches D&D-Rollenspiel mit fantastischen Quests
7	ANKH	88	11/2005	82	Lustiges Abenteuer unter ägyptischer Sonne
8	OBLIVION (dt.)	87	05/2006	88	Rollenspiel mit gigantischer Welt und großer Freiheit
9	DIABLO 2	87	12/2004	85	Klasse Action-Rollenspiel mit vorbildlichem Spielfluss
10	GUILD WARS FACTIONS	87	06/2006	87	Actionreiche PvP-Schlachten vor toller Kulisse
11	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	86	10/2005	84	Abklatsch des Vorgängers – aber immer noch sehr gut
12	FABLE	86	10/2005	85	Peter Molyneux' Rollenspiel mit älter werdenden Helden
13	MONKEY ISLAND 4	85	12/2004	84	Trotz nerviger Steuerung ein humoriges Adventure
14	SUDEKI	85	04/2005	77	Quietschbuntes Japan-Rollenspiel mit tollen Gefechten
15	VAMPIRE – THE MASQUERADE	84	12/2004	81	Mehr Shooter- als Rollenspiel, nicht nur für Vampir-Fans
16	EVERQUEST 2	84	07/2005	79	Etwas altbackenes Online-Rollenspiel für Gruppenspieler
17	NEVERWINTER NIGHTS	84	12/2004	83	Actionreiches Dungeons & Dragons für Soloabenteurer
18	THE WESTERNER	83	12/2004	75	3D-Adventure im Wilden Westen mit sympathischem Held
19	SACRED	83	12/2004	82	Riesiges Action-Rollenspiel à la Diablo, mauer Multiplayer
20	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	83	09/2006	–	Spannendes Rätselraten mit toller Hilfefunktion
21	THE BARD'S TALE	83	04/2006	78	Viel schwarzer Humor und spannende Rollenspiel-Kämpfe
22	CITY OF VILLAINS	83	12/2005	75	Comic-hafte Onlinewelt voller Schurken mit Superkräften
23	BAPHOMETS FLUCH 4	83	09/2006	–	Nico und George kommen einer Verschwörung auf die Spur
24	RUNAWAY	82	12/2004	82	Road-Adventure mit kniffligen Rätseln
25	BLACK MIRROR	82	12/2004	79	Adventure mit echter Grusel-Atmosphäre
26	DARK AGE OF CAMELOT	82	12/2004	76	Das Online-Rollenspiel mit dem besten PvP-System
27	ARX FATALIS	82	12/2004	73	Rollenspiel in riesigen Innenarealen und Kerkern
28	THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	81	12/2004	72	Das geniale Kampfsystem rettet die drögen Texte
29	LEISURE SUIT LARRY – MAGNA CUM L.	81	12/2004	75	Alberne Minispielsammlung, die einen Heidenspaß macht
30	FAHRENHEIT	81	09/2005	85	Kinoreifes Adventure mit spielerischer Freiheit

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



Baphomets Fluch 4: Mafia, Geheimdienst, Vatikan – alle sind sie hinter dem Schatz her. Doch George Stobbart macht ihnen Konkurrenz.



Geheimakte Tunguska: Mit tollen Rätseln und einer spannenden Geschichte geht's für Nina und ihre Freunde auf Platz 20.

TOP 30 SPORTSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	GTR 2	92	09/2006	–	Mit GTR 2 stellt Simbin erneut die Rennsimulations-Referenz
2	PRO EVOLUTION SOCCER 5	92	11/2005	87	Fast perfekte Fußballsimulation mit genialem Spielgefühl
3	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	90	12/2004	86	Tony Hawk in Bestform: irre Tricks und cooles Leveldesign
4	LIVE FOR SPEED S2	90	08/2005	84	Die derzeit beste Online-Rennsimulation
5	F1 CHALLENGE 99-02	89	12/2004	85	Beste Formel-1-Simulation für den PC, klasse Fahrgefühl
6	FUSSBALL MANAGER 2006	89	10/2005	85	Bester Fußballmanager auf dem Markt
7	NASCAR RACING 2003	89	12/2004	81	Sehr realistisch, tolles Oval-Fahrgefühl – prima!
8	NHL 06	88	10/2005	88	Back to the Roots, bärenstarke Eishockey-Simulation
9	GT LEGENDS	88	10/2005	87	Rasen wie Papi: historisches Rennspiel der GTR-Macher
10	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	12/2004	81	Rallysimulation mit Langzeitmotivation
11	NEED FOR SPEED MOST WANTED	88	12/2005	87	Rasante Verfolgungsjagden gegen die Polizei, Top-Grafik
12	NBA LIVE 2006	88	10/2005	80	Basketball-Komplettpaket: selbst spielen und managen
13	JUICED	87	04/2006	82	Starker Konkurrent für Need for Speed, oft unterschätzt
14	TIGER WOODS PGA TOUR 2006	86	10/2005	83	Realistisches Golfen quer durch die Jahrzehnte
15	DTM RACE DRIVER 2	85	06/2005	84	Besser als Teil 3, mit Abwechslung und gutem Fahrgefühl
16	MVP BASEBALL 2004	85	12/2004	78	Intuitive Steuerung und geniale Atmosphäre
17	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 05	85	02/2005	79	Fußball mit Hintergrundgeschichte
18	FOOTBALL MANAGER 2006	85	12/2005	76	Umständliche Menüführung vergrault Einsteiger
19	ANSTOSS 2007	84	09/2006	–	Spielerisch so gut wie lange nicht, aber Bug-geplagt
20	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005	84	05/2005	79	PC-Snooker mit perfekter Ballphysik und guter Bedienung
21	TRACKMANIA NATIONS	84	03/2006	85	Rasend schnelles Action-Rennspiel mit Strecken-Editor
22	RICHARD BURNS RALLY	83	12/2004	78	Anspruchsvolle Rallye-Simulation für Profis
23	NFS UNDERGROUND 2	83	08/2005	83	Flottes Rennspiel vor allem für Fans von Pimp my Ride
24	FIFA 06	83	09/2005	78	Arcade-lastiges Kicken mit umfangreichem Lizenzpaket
25	TRACKMANIA – EXTENDED EDITION	83	02/2006	85	Neuauflage des Funracers mit aufgemotzter Grafik
26	TOP SPIN	83	12/2004	78	Realistische Tennis-Simulation mit lizenzierten Spielern
27	MADDEN NFL 06	83	09/2005	79	Sehr gute Football-Simulation für Kenner der Sportart
28	MOTO GP 3	83	09/2005	81	Solides Motorrad-Rennspiel, knifflig zu steuern
29	RTL SKI ALPIN 2006	83	12/2005	75	Bestzeitjagd im Schnee mit eingänglicher Steuerung
30	RALLISPORT CHALLENGE	82	12/2004	75	Keine Simulation, aber tolle Grafik und Action

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



GTR 2: Überholt seinen eigenen Vorgänger – GTR 2 rast knapp vor Pro Evolution Soccer 5 auf die Pole unserer Sportcharts!



Anstoss 2007: Trotz vieler Bugs ist's spielerisch klasse – das wird mit einem Einstieg in unsere Hitliste belohnt.



Bei starken Gegnern hilft Jacks Spezialattacke: Er bespuckt seinen Säbel mit Rum, zündet ihn an und hat für kurze Zeit ein starkes **Feuerschwert.**



Trotz schwacher Grafik erkennt man sofort die **Hauptcharaktere:** Links steht Will Turner (Orlando Bloom), rechts Jack Sparrow (Johnny Depp).

VIDEO TIPPS

FLUCH DER KARIBIK
DIE LEGENDE DES JACK SPARROW

Mit den Stars der Kinofilme kämpfen Sie sich durch die Lügengeschichten von Käpt'n Jack Sparrow – und gegen technische Schwächen sowie mangelnde Abwechslung.

Pünktlich zum Start des zweiten **Fluch der Karibik**-Kinofilms stürzen sich Käpt'n Jack Sparrow (Johnny Depp) und Konsorten auch auf dem PC ins Abenteuer. Die Handlung des Spiels hat allerdings nichts mit dem Film zu tun: Nach einem missglückten Überfall auf ein spanisches Fort finden sich Will Turner und Jack Sparrow am Galgen wieder, den Kopf schon in der Schlinge.

Um Zeit zu schinden, erzählt der Piratenkapitän Episoden aus seiner Laufbahn. Natürlich stammen diese Geschichten aus seiner persönlichen Erinnerung, sprich: Jack Sparrow spinnt dermaßen Seemannsgarn, dass Käpt'n Blaubärs Lügengeschichten dagegen wie Tatsachenberichte wirken. Doch das ist geschickter Kunstgriff der Entwickler, denn so können sie unterschiedliche Schauplätze wie die Karibik, Asien und die Arktis einfach aneinanderreihen.

Klingen kreuzen

Die Legende des Jack Sparrow ist ein sehr kampfbetontes Actionspiel, bei dem Sie je nach Mission Jack Sparrow oder die ebenfalls aus dem Film bekannten Charaktere Will Turner (Orlando Bloom) beziehungsweise Elisabeth Swann (Keira Knightley) übernehmen. Pro Mission stürzen sich zwei davon ins Abenteuer, zwischen denen Sie per Knopfdruck wechseln können. Die verbündete Figur übernimmt die ganz brauchbare KI oder ein menschlicher Mitstreiter – das komplette Abenteuer ist zu zweit kooperativ spielbar. Allerdings brauchen Sie dafür zwei Gamepads, mit



Meist stehen wir zahlreichen, aber nicht gerade starken **Feinden** gegenüber. Das bleibt von der ersten Mission bis zur letzten gleich.



Ab und zu sorgen kleine **Schießeinlagen** für Abwechslung vom Dauerfechten. Hier ballern wir mit der Kanone die Piratenboote ab.



Mit dem erbeuteten Gold **verbessern** Sie lediglich Ihre Grundschläge. Spektakuläre Kombos oder neue Attacken gibt's nicht zu kaufen.



Nur selten ist **Taktik** gefragt: Hier müssen wir den spanischen Kapitän dazu bringen, den gepanzerten Mast in der Mitte zu zerschlagen.

Tastatur ist es deutlich umständlicher. Die Tastenbelegung der Pads lässt sich zwar nicht ändern, immerhin funktionieren die Standardeinstellungen sehr gut.

Das Spiel an sich besteht fast nur aus Schwertkämpfen. Mit unterschiedlichen Attacken und sehr einfachen Kombos erledigen Sie Ihre meist wenig herausfordernden Gegner. Unter anderem bekommen Sie es mit lebenden sowie untoten Piraten, spanischen Soldaten, Samurai und ähnlichen Gestalten zu tun, die zum jeweiligen Schauplatz passen. Um die Feinde zu besiegen reicht es meist, einfach irgendwie auf die Angriffstasten zu drücken. Selbst die regelmäßigen Zwischengegner sind nicht sonderlich herausfordernd. Wenn es im Nahkampf zu eng wird, benutzen Sie einfach explosive Grog-Bomben (Jack) beziehungsweise Wurfäxte (Will und Elisabeth). Und aus großen Gegnerpulks befreien Sie sich mit gekonnten Paraden und ausweichenden Rollen.

Nicht mehr, aber stärker

Erledigte Gegner hinterlassen Gold, außerdem finden Sie das Edelmetall in Schatzkisten sowie zerstörbaren Kisten und Fässern. Diese Schätze investieren Sie, um die Kampffähigkeiten zu verbessern, also beispielsweise bestimmte Schläge stärker zu machen. Komplexere Kombos lernen Sie im Unterschied zum ähnlichen **Rückkehr des Königs** aber nicht. Im Laufe des Spiels kommen automatisch einige wenige Spezialangriffe wie ein Sprungtritt dazu. In jeder Mission verbirgt sich obendrein ein Schatzkartensegment. Für jeweils vier davon können Sie im Hauptmenü Boni wie Artworks der Spielfiguren freischalten.

Neben den Kämpfen gibt's wenige Minispiele, etwa wenn Sie mit Kanonen Piratenboote abschießen. An manchen Stellen müssen Sie bestimmte Tastensequenzen drücken, um etwa Gefangene von ihren Ketten zu befreien oder per Rammbock ein Tor aufzubrechen. Der Spielablauf ist völlig linear, sodass Sie auch bei interaktiven Objekten immer wissen, was zu tun ist.

Auflösungserscheinungen

Technisch gibt's bei **Fluch der Karibik** vor allem bei der Grafik deutliche Defizite. Komischerweise lässt sich die Auflösung im Spiel nicht ändern, auch sonst gibts keine Grafikoptionen. Durch Probieren haben wir herausbekommen, dass das Spiel wohl die Auflösung wählt, mit der Sie Windows betreiben – das steht aber nicht im Handbuch, und die übliche Readme-Datei fehlt gleich ganz. Musik und Sound gehen dafür in Ordnung: Für die Stimme des Jack Sparrow verpflichtete Ubisoft den Original-Synchronsprecher von Johnny Depp.

Georg Valtin



GEORG VALTIN
Experte für Actionspiele

Lieber ins Kino gehen

Die Legende des Jack Sparrow orientiert sich stark an Rückkehr des Königs. Schade nur, dass es weit von dessen Klasse entfernt ist: Die Kämpfe werden schnell langweilig, statt cooler Kombos gibt's einfaches Auf-die-Tasten-Drücken, und auch die Atmosphäre kommt trotz vieler geskripteter Ereignisse nicht an das famose Vorbild heran.

Klasse ist aber, dass sich das Spiel kooperativ erleben lässt, zumal ein menschlicher Mitspieler besser agiert als ein KI-Kamerad. Abwechslungsreiche Schauplätze, die bekannten Hauptfiguren sowie eine stimmige Sound- und Musikkulisse entschädigen aber halt nicht für technische Makel und vor allem die Probleme in der eigentlichen Spielmechanik. Da wäre ganz klar mehr drin gewesen So ist's nur ein Standardprügler unter vielen.

Meine Wertung **70**



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Ich bleibe Landratte

Coole Charaktere und eine stimmige Karibik-Inszenierung – so würde ich mich gerne durch das Piratenabenteuer prügeln. Die Charakterentwicklung, wenn auch schlicht von anderen Spielen kopiert, motiviert zusätzlich zum Weiterspielen. Genau wie der Wechsel zwischen den Figuren, der an bestimmten Stellen (Bosskämpfen) sogar nötig wird – und damit Abwechslung in den Freibeuter-Alltag bringt.

Abwechslung, die aber auch dringend nötig ist. Nach den ersten Levels habe ich nämlich schon alles Wesentliche gesehen, der Rest verkommt zu schnell zur Routine. Außerdem fühle ich mich als erfahrener Spieler vom harmlosen Schwierigkeitsgrad zu sehr unterfordert. Brenzlig und spannend wird's nie. Da bleibe ich lieber bei Devil May Cry 3 oder Rückkehr des Königs.

Meine Wertung **67**



Genre	Actionspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Bethesda
Hersteller	Ubisoft
Webseite	http://pirates.bethsoft.com
Hotline	01805/554 938 (0,12 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton / Sprache Spiel/Handbuch	/
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (2 Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	6
Atmosphäre	8
Multiplayer	8

Ideal für
Fans von Piraten und unkomplizierten Prügelern

Alternative Vollpreis
Onimusha 3 (ca. 30 €, 04/2006: 82)

Alternative Budget
Rückkehr des Königs (ca. 10 €, 07/2006: 87)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 1,75 GB bis 1,75 GB

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	768 MB

PRO
- abwechslungsreiche Schauplätze
- Story komplett in Koop-Modus spielbar
- Synchronsprecher von Johnny Depp

KONTRA
- abwechslungsarme Kämpfe
- veraltete Grafik und Animationen
- technische Macken (Grafik, Steuerung)

GEORG VALTIN 70
DAVID BERGMANN 67

Durchschnitts-Wertung der Tester **69**



Beim **Entern** greifen Sie selbst zum Säbel. Trotz der hakeligen Steuerung Ihrer Figur sind die Fechtduelle aber recht leicht zu gewinnen.



Im Laufe des Abenteuers wird Ihr Kapitän immer stärker – und dank zahlreicher **Fertig- und Fähigkeiten** auch immer individueller.





AGE OF PIRATES

Als Kapitän steigen Sie in der Karibik des mittleren 17. Jahrhunderts zum Herrscher der See auf – die Kanonen geladen, das Entermesser gezückt, und die fette Beute im Blick.



Der Urbeber des Liedes »Eine Seefahrt die ist lustig« war sicher nicht Mitte des 17. Jahrhunderts in der Karibik unterwegs. Dann hätte es vermutlich statt »lustig« eher »gefährlich« oder gar »mörderisch« heißen müssen, oder er hätte seinen Song gleich »An Land bleiben ist viel lustiger« genannt. Denn auf den karibischen Meeren ging es damals alles andere als idyllisch zu: Tropenstürme, Piratenangriffe, Seuchen und ähnliche Spaßbremsen gehörten zum Alltag.

Auf der anderen Seite warteten Ruhm, Gold und Macht auf Wagemutige, und diesem Ruf folgt der Spieler in **Age of Pirates**. In Diensten einer Kolonialmacht oder als Seeräuber entwickeln Sie sich vom Nachwuchskapitän zum Herrscher des Meeres.

Feuern und Entern!

Im Mittelpunkt des Spiels stehen erwartungsgemäß Seeschlachten. Die erfordern eine Kombination aus vorausschauender Navigation, gutem Timing und taktischem Geschick. Praktisch: Per Tastendruck teleportieren Sie sich direkt neben das ausgewählte Schiff und sparen sich das mitunter langweilige, schwierige Navigieren. In höheren Schwierigkeitsgraden fehlt diese Funktion allerdings. Bereits die Wahl der Kanonenmunition ist wichtig: Mit normalen Kugeln schießen Sie etwa den Rumpf löchrig, Knippel (Kettenkugeln) zerstören die Segel, und mit Traubenkernen (kleine Metallsplitter) dezimieren Sie mit einer Salve unmittelbar vor dem Entern die gegnerische Crew.

Gerade wenn Sie es mit einer Übermacht zu tun bekommen, sollten Sie sich nicht auf lange Schusswechsel einlassen, sondern so schnell wie möglich entern. Während Sie Ihren Kapitän selbst mit Säbel und Pistole attackieren lassen, greift Ihre Mannschaft die Gegner automatisch an. Sobald Sie an Deck die Oberhand gewonnen haben, liefern Sie sich das entscheidende Fechtduell mit dem feindlichen Kapitän, das Sie mit ein wenig Übung problemlos meistern.

Erfahrungen sammeln

Im Laufe Ihrer Karriere können Sie Ihren Kapitän mit bestimmten Fähigkeiten wie »Fechten« und »Navigation« sowie Fertigkeiten wie »Adlerauge« ausstatten. Diese beiden Kategorien bringen passive Vorteile, etwa höhere Geschwindigkeit, schnelleres Nachladen der Kanonen oder größere Sichtweite auf der Reisekarte – dieses System unterstützt zahlreiche Spielweisen und ist gut gelungen.

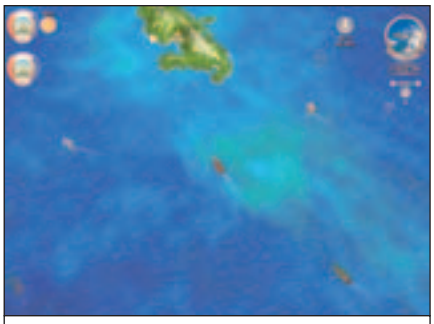
Erfahrungspunkte gibt es für erfolgreiche Kämpfe sowie erfüllte Aufträge. Die erhalten Sie von NPCs, die ein gelbes Ausrufezeichen über dem Kopf haben. Einige suchen die Möglichkeit zur Überfahrt auf eine bestimmte Insel, Kapitäne wollen Begleitschutz, dubiose Gestalten verlangen nach Sklaven. Diese Aufgabentypen wiederholen sich nach kurzer Zeit immer wieder, sodass wenig Abwechslung entsteht.

Die Aufträge füllen aber auch Ihre Schatzkiste mit dringend benötigten Goldstücken – je schwieriger das Unterfangen, desto höher der Lohn. Mit dem Geld bezahlen Sie Ihre Crew und Offiziere, wodurch Sie regelmäßige Ausgaben haben und ständig Nachschub brauchen. Auch Proviant, Reparaturen, zusätzliche Matrosen und Munition wollen bezahlt sein, weshalb Sie um die meist wenig aufregenden Standardaufträge nicht umhin kommen.

Wenn Sie ein erkleckliches Sümmchen gespart haben, können Sie das Gold auch in die Verbesserung Ihrer Schiffe oder den Kauf zusätzlicher Kähne investieren. Leichter ist es natürlich, ein geentertes Schiff zu übernehmen. Das geht aber nur, wenn Sie einen fähigen Offizier dabeihaben, dem Sie das Kommando ruhigen Gewissens übertragen können. Mangelt es dem Neu-Kapitän beispielsweise an Führungsqualitäten, steigt das Risiko einer Meuterei – vor allem, wenn Sie die Crew eines gekaperten Schiffes übernehmen.

Dürftiger Handel

Auch der Handel ist eine mögliche Einnahmequelle. Einerseits verscherbeln Sie erbeutete Waren, andererseits kaufen Sie ganz regulär Güter in einer Stadt, um Sie anderswo gewinnbringend zu veräußern. Darüber hinaus gibt es Schmuggler, die Schwarz-



Auf dieser **Weltkarte** reisen Sie. In Inselnähe und für Seekämpfe gibt's eine Nahansicht.



NPCs bieten immer wieder die gleichen **Aufträge** an, das ist auf Dauer langweilig.



Seeschlachten beginnen immer mit einem Duell der Kanoniere. Wir haben hier schnell die Segel gerafft und damit gestoppt, um unseren Gegner voll in unsere Salve fahren zu lassen.

marktware anbieten und aufkaufen. Gerade für Piratenjäger ist das wichtig, da die Freibeuter sehr oft Fracht haben, die Sie bei regulären Kaufleuten nicht loswerden.

Insgesamt unterstützt das Spiel den Handel nur sehr dürftig, beispielsweise fehlen Menüs, in denen Sie die Preise in den unterschiedlichen Kolonien vergleichen können. Eine rudimentäre Übersicht, welche Stadt besonders viel für eine bestimmte Ware zahlt, versteckt sich im Menü »Schiffe«. Wer also großen Wert auf Handel und Wirtschaft legt, sollte besser zu **Port Royale 2** greifen.

Frustfaktoren ahoi!

In vielen Belangen wirkt **Age of Pirates** unfertig beziehungsweise nicht ganz ausgereift. So ist beispielsweise die Steuerung in den Kämpfen sehr hakelig. Unser Kapitän bewegt sich beim Fechten merkwürdig ruckartig. Bei den Seekämpfen fehlt die Rückmeldung der Kanoniere, wann Sie feuerbereit sind. Daher ist es oft Glück, ob eine Breitseite im gegnerischen Schiff einschlägt – das macht Seekämpfe zu schwer, während das Entern zu einfach ist. Ebenfalls nervig: Sämtliche *NPCs*[1] werden vom gleichen Sprecher verkörpert, zudem sagen die meisten Charaktere das Gleiche.

Auch beim eigentlichen Spieldesign gibt's Fragwürdiges: Etwa der Tag- und Nachtwechsel, der zwar Atmosphäre erzeugt, aber Probleme bringt: Seegefechte sind nachts nervig, weil man einfach zu wenig sieht. An Land dürfen Sie nur die Kneipe betreten, Laden, Werft und andere wichtige Gebäude sind geschlossen. Weil es keine Zeitbeschleunigungsfunktion gibt, müssen Sie wieder aufs Schiff und eine Ehrenrunde drehen, um geplante Dinge zu erledigen.

Georg Valtin



Georg Valtin
Experte für Actionspiele

Verpasste Chance

Age of Pirates bietet sehr viele Ansätze für ein sehr gutes Spiel, allerdings mangelt es an vielen Kleinigkeiten – und das summiert sich dann immer wieder zu Frustmomenten. So etwas ärgert mich sehr, denn die Mischung aus Action, Rollenspiel und Handel hätte locker den Sprung in den mittleren 80er-Bereich schaffen können.

Abwechslungsreichere Aufträge und ein Wegfall der nutzlosen Tag- und Nachtwechsel hätten mich bereits länger motiviert. Fans des Szenarios, die Spielen ihre Fehler leichter verzeihen als ich, werden mit Age of Pirates sicher ihren Spaß haben, aber: Langzeitmotivation und Wiederspielbarkeit sind gering; alle Fraktionen spielen sich unter dem Strich gleich, als Pirat kämpfen Sie lediglich öfters, ohne dass es dadurch spannender wird.

Meine Wertung **72**



Sascha Gliss
Experte für Actionspiele

Planlos in der Karibik

Ich stürze mich auf Piratenspiele wie ein verdurstender Korsar auf seinen Jamaikarum. Bisher bin ich aber immer reumütig zu Sid Meiers Original-Freibeuterspiel zurückgekehrt, und auch Age of Pirates lässt mich nicht untreu werden.

Das Spiel stolpert einerseits über Kleinigkeiten wie die unnötigen Tageszeiten, oder das stupide Abspulen immer gleicher Aktionen. Andererseits legt sich das Spiel aber auch nie wirklich fest, was es denn nun sein will. Für einen reinen Piratenes-Klon ist es zu kompliziert. Zu einem Rollenspiel fehlen ihm echte Quests und eine durchgängige Story. Für eine Wirtschaftssimulation wird zu viel gekämpft und zu wenig gehandelt. Mit etwas mehr Entwicklungsarbeit und einem klaren Konzept hätte Age of Pirates richtig gut werden können. Schade drum.

Meine Wertung **69**



Genre: Actionspiel
Verkaufsstart: 31. August 2006
Entwickler: Akella
Hersteller: Atari

Webseite: www.akella.com
Hotline: 0900/177 188 2 (1,24 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 4 Stufen; leicht bis schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler); Internet (16 Spieler); Netzwerk (16 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	6
Atmosphäre	8
Multiplayer	6

Ideal für: Piratenfans mit einer gewissen Frustresistenz

Alternative Vollpreis: Sid Meier's Pirates (ca.20 €, 01/2005: 77)

Alternative Budget: Port Royale 2 (ca. 8 €, erschienen: 2004)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 4,3 GB

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

PRO
- stimmige Atmosphäre
- vielseitige Charakterentwicklung
- hübsche Grafik (See)

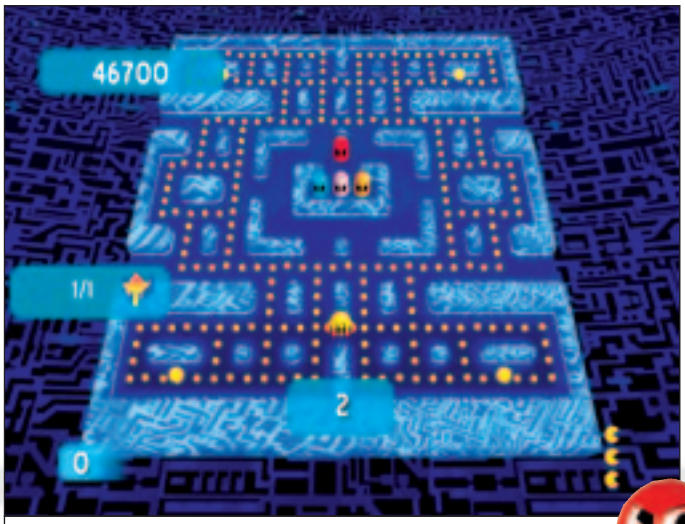
KONTRA
- eintönige Aufträge
- Design- und Bedienungsmängel
- schwacher Handelspart

Georg Valtin	72
Sascha Gliss	69
Durchschnitts-Wertung der Tester	71

[1] »non playable characters«, also vom Computer gesteuerte Figuren



Normale **Monster** verdrischt Pac-Man mit seinen Fäusten. Wenn die Gegner erledigt sind, sammeln wir die gelben Pillen ein.



Als **Bonus-Mission** hetzten Sie im Original-Pac-Man durch das Labyrinth – natürlich in zeitgemäßer Optik.

PAC-MAN WORLD 3



Um seine Heimat zu retten, hüpft, rennt und kämpft Pac-Man in 3D durch ein buntes Jump-and-Run.

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

Pac-Man gehört als einer der ersten Computerspielhelden eigentlich schon lange in den Ruhestand. Doch am Vorabend seines 25. Geburtstags ist in Pac-Mans Heimat Schluss mit der friedlichen Idylle: Ein verrücktes Genie namens Erwin öffnet ein Tor in eine Spektralebene, woraufhin das Pac-Land von zahlreichen Monstern überrannt wird. Als kampferprobter Geisterschreck ist es an Ihnen, als Pac-Man die Welt zu retten. Mit dem Urspiel hat **Pac-Man World 3** nur wenig zu tun, das gibt's nur als Bonus. Der moderne Pac-Man hüpft, rennt und prügelt sich durch eine Comic-Welt in 3D.

Sammeln und Prügeln

Auch wenn es im ersten Moment nach einem Kinderspiel aussieht: **Pac-Man World 3** ist ein Jump-and-Run, das im zunehmenden Spielverlauf doch recht anspruchsvoll wird. Wie die Genrebezeichnung verrät, verbringen Sie die meiste Zeit damit, durch die abwechslungsreich gestalteten Levels zu rennen und zu hüpfen. Dabei sammeln Sie neben den berühmten gelben Pillen auch Obststücke sowie meist gut versteckte Bonusgegenstände auf. Oft müssen Sie auch einen Schlüssel finden, um die Tür in den nächsten Abschnitt zu öffnen.

Friedlich geht es dabei aber selten zu, denn immer wieder bekommen Sie es mit allerlei Monstern zu tun. Die meisten davon erledigen Sie mit ein paar gezielten Faustschlägen. Um größere Feindansammlungen oder bestimmte Gegnertypen wie Geister zu besiegen, mampfen Sie das passende Power-Up und verleihen Pac-Man damit kurzzeitig besondere Kräfte.

Vorsicht, Speicherpunkte!

Genretypisch lässt sich **Pac-Man World 3** am besten mit einem Gamepad steuern. Die üblichen Kameraprobleme treten erfreulicherweise nur sporadisch auf. Speicherextremisten seien noch davor gewarnt, dass Sie nicht frei sichern können; nach dem Tod geht's vom letzten Speicherpunkt aus weiter.

Georg Valtin









David Bergmann
Experte für Actionspiele

Etwas zu kindlich

Pac-Man World 3 gefällt mir spielerisch und vom Leveldesign her sehr gut. Abwechslungsreiche Aufgaben und die unterhaltsame Story sind motivierend.

Allerdings stört mich die recht kindliche Aufmachung, und insgesamt ist es mir eine Spur zu einfach. Ich mag es eben einfach anspruchsvoller, und wer sich durch die neuen Prince-of-Persia-Teile gekämpft und die abgedrehten Levels von Psychonauts gemeistert hat, fühlt sich unterfordert. Für Einsteiger ist das Spiel ideal.

Meine Wertung 74



Georg Valtin
Experte für Actionspiele

Überraschend gut!

Ich mochte bereits den Vorgänger und empfehle dieses Spiel ausdrücklich allen Jump-and-Run-Fans. Es macht einfach sehr viel Spaß, durch die sehr schön gestalteten Levels zu toben, zumal im Spielverlauf immer neue Power-Ups und Gegner hinzukommen.

Das Pac-Man-Universum ist stimmig, und die abgefahrene Hintergrundstory sowie der sympathische Held gefallen mir ebenfalls sehr gut. Allerdings fehlt es mir an frischen Ideen, die Genrekollege Psychonauts mir bot.

Meine Wertung 80



Genre: Jump-and-Run
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Namco
Hersteller: Electronic Arts

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

ca. Preis in €: 10 20 30 **40** 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 2 Stufen; leicht bis mittel

empfohlene Steuerung:

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

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

Ideal für: Jump-and-Run-Fans mit Humor

Alternative Vollpreis: Psychonauts (ca. 30 €, 02/2006: 90)
Alternative Budget: Madagascar (ca. 15 €, 08/2005: 69)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 2,0 GB

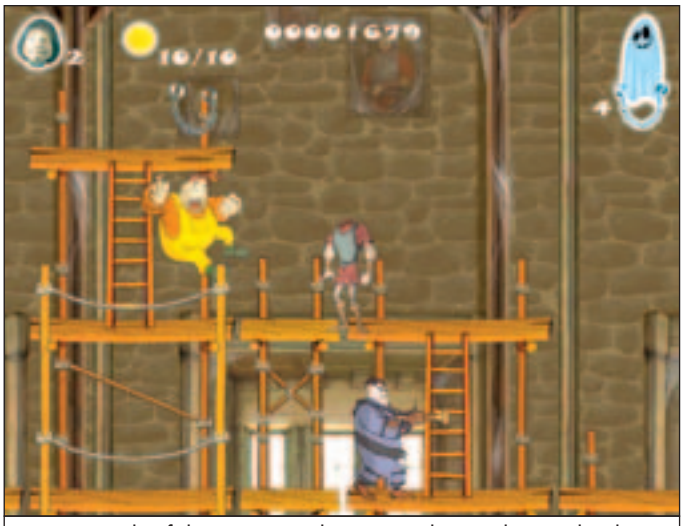
Auflösung 800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	768 MB

PRO
- stimmiges Pac-Man-Universum
- abwechslungsreiches Leveldesign
- viel spielerische Abwechslung
- präzise Steuerung

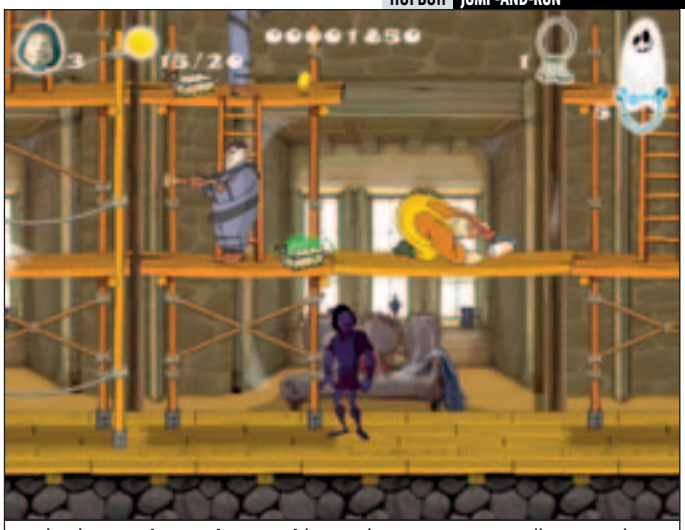
KONTRA
- kindliche Präsentation
- gelegentliche Kameraprobleme

GEORG VALTIN	80	Durchschnitts-Wertung der Tester
DAVID BERGMANN	74	77





Ein paar Mal auf die **Leertaste** gehämmert, schon ist der Handwerker erschreckt. Das funktioniert aber nur mit einer rostigen Eisenkette.



Im höchsten **Schwierigkeitsgrad** legen die Geisterjäger Fallen aus, die Hui Buh einfangen. Die Spinnweben verlangsamen das Gespenst nur.

HUI BUH



Das Schlossgespenst Hui Buh spukt jetzt im Kino und auf dem PC. Und zwar gar schrecklich!

Hui Buh ist vielen Junggebliebenen noch als das Schlossgespenst bekannt, das seit 1969 als Hörspiel durch die Kinderzimmer geistert. Es ist also schon reichlich angestaubt. Das Gespenst poltert derzeit in Form von Michael »Bully« Herbig über deutsche Kinoleinwände. Klar, dass es zu dem cineastischen Spektral-Spektakel gleich noch ein Spiel geben muss. Ein Jump-and-Run oder, wie es auf der Packung angepriesen wird, ein »witziges und kniffliges Spuk'n Run-Game«. Wobei von Witz und Kniff keine Rede sein kann.

Schreck lass nach!

Wir übernehmen die Kontrolle über das Gespenst und spuken uns durch Schloss Burgeck, um lästige Handwerker loszuwerden. Ganze 20 Spukstunden (also 20 Levels, jeder etwa fünf Minuten lang) langweilen wir uns, denn von Anspruch kann keine Rede sein. Wir bewegen uns nur mit der linken und der rechten Pfeiltaste durch die drögen Schauplätze. Von Gruselatmosphäre keine Spur. Auf Baugerüsten werkeln die Zimmerer. Auch stehen Geisterjäger Wache, denen wir nicht zu nahe kommen sollten, sonst verlieren wir eines unserer drei Leben.

Wir sammeln rostige Eisenketten, um mit Druck auf die Leertaste die Handwerker zu erschrecken. Und Schlüssel, um uns bei Betätigung der ⎵-Taste unsichtbar zu machen. Mit Blaubeersuppe (die ein Diener hin- und herträgt) wird Hui Buh unverwundbar. Kaum sind alle Handwerker erschreckt, geht's zur nächsten Spukstunde. Gähn.

Aus der Spuk

In **Hui Buh** gibt es drei Schwierigkeitsgrade; im schwersten legen die Geisterjäger Fallen aus, denen wir nicht zu nahe kommen dürfen. Und Spinnweben verlangsamen das Gespenst. Haben wir alle drei Leben Hui Buhs verloren, ist das Spiel vorbei, eine Speicherfunktion gibt's nicht. Die erspukten Punkte können in eine Online-Hitliste eingetragen werden.

Hui Buh sieht aus wie im Film, klingt aber leider auch so – ziemlich nervtötend. Wenn Bully zu jeder Gelegenheit sein »Huiii Buuuh!« loslässt, treibt uns das in den Wahnsinn, aber keine Angstschauer über den Rücken. Immerhin sind die seltenen Zwischensequenzen aus dem Film nett.

In dem umfangreichen »Handbuch« von einer Seite finden wir nur die rudimentären Steuerungsanweisungen, die 98-seitige (!) Werbebeilage bringt uns dafür weitere Kinderspiele näher. Und einen Gutschein für ein Schnupperabo der pädagogisch wertvollen Zeitschrift »Spielen und Lernen«.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Mit dem Schrecken davongekommen

Ich mag zwar simple Actionspielchen, so simpel sollte es aber doch nicht sein. Das Spiel ist langweilig und dröge, selbst meine Neffen ziehen ihm Freispiele wie Zuma (www.zylom.de) vor. Mich gruselt's nur, wenn ich Herrn Bully zuhören muss, wie er versucht, seinen Schrecken zu verbreiten.

Klar, Hui Buh ist ein Kinderspiel, von dem aber auch der Zielgruppe nach 15 Minuten die Füße einschlafen. Ich empfehle da Madagascar oder Ab durch die Hecke.

Meine Wertung **20**



SARA STEHLIN
Expertin für Einsteigerspiele

Falls Ihre Kinder mal nicht einschlafen können ...

... dann lag es auf jeden Fall nicht an Hui Buh! Denn das wirft vermutlich sogar hyperaktive Sechsjährige auf Cola in den Tiefschlaf.

Ich habe liebevoll animierte Schauplätze und Charaktere erwartet. Aber weit gefehlt: Seeehr simple Comic-Figuren und ein starrer, sich nicht ändernder Hintergrund haben mich durch die Levels begleitet ... warum Blaubeersuppe Hui Buh unbesiegbar macht, ist und bleibt eine der Fragen nach dem Sinn dieses Spiels ...

Meine Wertung **18**



Genre: Jump-and-Run
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Kritzelkratz 3000
Hersteller: Tivola

Webseite: www.tivola.de
Hotline: 01805/848 652 (0,12 €/min.)

ca. Preis in €: 10 | **20** | 30 | 40 | 50

Ton / Sprache Spiel/Handbuch: /

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

Schwierigkeit: 3 Stufen; all zu leicht

empfohlene Steuerung:

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

Ideal für: Langeweile-resistente Gespensterfreunde

Alternative Vollpreis: Ab durch die Hecke (ca. 30 €, 08/2006: 75)

Alternative Budget: Madagascar (ca. 20 €, 08/2005: 64)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 200 MB

Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 2	CPU 800 MHz, RAM 128 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,2 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,4 GHz, RAM 512 MB

PRO
- einfache Steuerung
- Zwischensequenzen

KONTRA
- langweilige Schauplätze
- drei viel zu leichte Schwierigkeitsgrade
- Bully Herbigs Nervgequietsche
- null Spukatmosphäre

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	5
Steuerung	6
Atmosphäre	0
Multiplayer	–

SUSANNE BRAUN	20	Durchschnitts-Wertung der Tester
SARA STEHLIN	18	**19**



Nette Idee: Alle Schusswaffen im Spiel nutzen sich mit der Zeit und intensivem Gebrauch ab und **explodieren** irgendwann in der Heldenhand.



Das durchgestrichene **Fadenkreuz** links warnt: Dies ist ein Unschuldiger. Den dürfen (und können) wir natürlich nicht erschießen.

CALL OF JUAREZ

Im Westen was Neues: Mit zwei Helden und scharfen Schießereien soll Call of Juarez die Shooter-Gemeinde begeistern.

Schon merkwürdig: Obwohl das Western-Genre eigentlich das ideale Szenario für Computerspiele abgibt, sind in den letzten Jahren höchstens eine Handvoll Titel erschienen, in denen wir mit dem Colt über die Prärie reiten dürfen. Darbende PC-Cowboys dürften sich allein deswegen schon auf **Call of Juarez** stürzen wie der Indianer aufs Feuerwasser.

Rollentausch

Im Vergleich zum letzten Western-Shooter **Gun** (eine Art »Grand Theft Pferd« im kleinen Maßstab) kommt das bleihaltige Epos des polnischen Entwicklers Techland weniger ambitioniert daher. **Call of Juarez** ist ein mehr oder weniger geradliniger Ego-Shooter, bietet allerdings einige überraschende Spiel- und Storyelemente.

Die Geschichte rund um Mord, Rache und Vergebung erleben wir nämlich nicht wie sonst üblich aus der Sicht eines einzelnen Helden. Stattdessen schlüpfen wir abwechselnd in zwei Rollen, in die des Vagabunden Billy und des rachsüchtigen Gottesmannes Ray. Der Gag: Da Ray glaubt, Billy habe seinen Bruder und dessen Frau ermordet, verfolgt er ihn unerbittlich in den allermeisten Missio-

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

SETUP

Installation:
Call of Juarez belegt 1,86 GB auf Ihrer Festplatte. Speicherstände werden in Eigene Dateien\call of juarez\Out\save abgelegt und bestehen aus je drei Dateien, die zusammen etwa 1,0 MB groß sind.

Kopierschutz:
Call of Juarez nutzt Securom. Die DVD muss also im Laufwerk liegen, um das Spiel zu starten.



Überall in den Arealen sind **Steckbriefe** der Entwickler zu finden. Wenn wir sie sammeln, schalten wir Boni frei.



Hugh, ich habe geschossen! Die **Indianer** entsprechen dem alten Western-Klischee und sind wenig freundlich.

SO SPIELT SICH CALL OF JUAREZ



Dank konsequent umgesetztem Western-Szenario spielt sich Call of Juarez in vielen Details anders als 08/15-Shooter. Wir erklären das Benutzer-Interface.

1 Doppeltes Fadenkreuz: Die beiden Zielmarkierungen wandern im Zeitlupenmodus langsam über den Bildschirm und treffen sich in der Mitte.

2 Munition: Kugeln sammeln wir immer auf – egal, ob wir die passende Kanone haben oder nicht. Von links: Pistolen-, Winchester- und Schrotpatronen.

3 Inventar: Die rotbraunen Blitze auf unseren zwei Revolvern zeigen an, dass beide beschädigt sind. Daneben: die Winchester und Reverend Rays Bibel.

4 Charakterinfo und Schnellziehmodus: rechts Gesundheit und Körperhaltung. Das Holster links zeigt an, wann Ray wieder in Zeitlupe ballern darf.

nen. Somit laufen wir quasi vor uns selber weg, und sehen in zahlreichen Schlüsselszenen den jeweils anderen Hauptcharakter, wie er uns abhaut – oder erbittert jagt.

Hüpfen wie Dr. Jones

Ray und Billy verfügen über eigene Talente und unterscheiden sich somit spielerisch deutlich voneinander. Grundsätzlich setzt der gnadenlose Prediger eher aufs Ballern, während Billy sich bevorzugt auf seine Lautlosigkeit und Geschicklichkeit verlässt. Dementsprechend fällt auch das Leveldesign aus. Mit Ray stehen wir meist gegen zig Feinde, die wir mit unseren schnellen Colts über den Jordan schicken. Der Vagabund Billy ist hingegen häufig unbewaffnet unterwegs, und muss sich unbemerkt an den Gegnern vorbei schleichen.

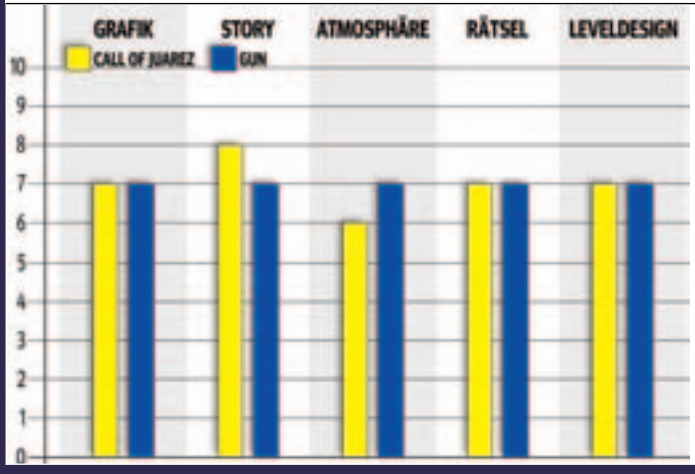
Zusätzlich ist Billy mit einer Bullenpeitsche à la Indiana Jones ausgerüstet. Die funktioniert zwar auch als Nahkampfwaffe, dient aber hauptsächlich dazu, uns an bestimmten Punkten im Level festzuhaken (Baumstämme, Querbalken), emporzuziehen oder auf weit entfernte Plattformen zu schwingen. Das spielt sich ähnlich wie die Peitschenschlägereien in **Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft**, ist durch die Egoperspektive allerdings kniffeliger als im berühmten Vorbild.

Ballern statt Beten

Reverend Ray hingegen ist weniger beweglich. Er kann zwar auch hüpfen und Kisten herumtragen, sich im Gegensatz zu Billy aber beispielsweise nicht an Vorsprüngen emporziehen. Macht auch nichts, denn dafür ist der Prediger ein echter Schnellschütze. Er trägt maximal zwei Pistolen (eine in jeder Hand), ein Gewehr (Schrotflinte, Winchester oder Scharfschützen-Knarre) und natürlich seine Bibel. Wenn wir die in der rechten Hand halten und »abfeuern«, zitiert der Priester aus dem Buch der Bücher, und Gegner in Hörweite sind für einen Augenblick bewegungsunfähig.

Der praktischste Feuermodus allerdings simuliert Rays Schnelligkeit mit dem Schießeisen und läuft folgerichtig in Zeitlupe ab. Wenn wir mit geholsterten Revolvern eine Attacke auslösen, zieht der wehrhafte Reverend derart schnell, dass die Welt um uns herum fast einfriert – Max Payne lässt grüßen. Sodann wandern zwei Fadenkreuze auf einem festen Pfad über den Bildschirm (eins für jeden Revolver), und wir können möglichst viele Gegner ins Visier nehmen und in die Hölle schicken. Dieser Trick funktioniert nur mit Revolvern und kann nicht beliebig oft ausgelöst werden. Nach jeder Zeitlupeneinlage müssen wir eine Weile warten. Erst wenn das Pistolenhalfter-Icon am unteren Bildrand blinkt, ist Ray Spezialattacke wieder einsatzbereit.

DIREKTVERGLEICH: CALL OF JUAREZ vs. GUN



Grafik: Call of Juarez schlägt Guns aufgebohrte Playstation-Optik. Schön ist es trotzdem nicht.

Story: Leichter Vorteil für Juarez; Wir verfolgen die Story mit zwei Hauptcharakteren.

Atmosphäre: Auch wenn Call of Juarez technisch besser ist – Insgesamt wirkt Gun authentischer.

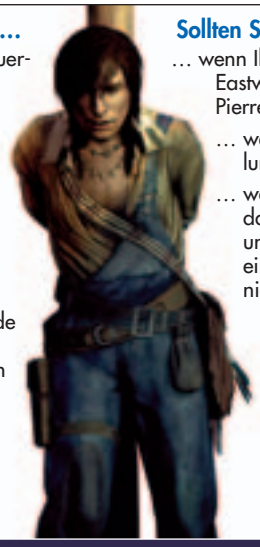
Rätsel: Klares Plus für Juarez: die Physikrätsel. Dafür bietet Gun zahlreiche Nebenjobs à la GTA.

Leveldesign: Trotz riesiger Außenlevels ist Call of Juarez ein gradliniger Shooter. Gun wäre gerne GTA mit Pferden, dafür ist die Spielwelt aber zu klein.



Teure Grafikpracht. Derart schicke **Außenlevels** treiben selbst die besten PCs an die Leistungsgrenze und das Tempo in den Keller.

CALL OF JUAREZ: KAUFEN ODER NICHT?



Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie eine Dauerkarte für die Karl-May-Festspiele haben

... wenn Sie einen potenten Rechner besitzen

... wenn Sie auf Schießereien in Zeitlupe stehen

... wenn Sie nie Pferde oder unschuldige Leichen erschießen würden

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Ihr Westernheld Clint Eastwood und nicht Pierre Brice heißt

... wenn Sie Wiederholungen nicht mögen

... wenn Sie meinen, dass Hüpf-, Schleich- und Klettereinlagen in einem Ego-Shooter nichts verloren haben

STRESS IN DER WÜSTE

Wie es sich für einen echten Western gehört, spielt **Call of Juarez** nicht nur in staubigen Goldgräberstädten, sondern entführt uns auch in zahlreiche Außenlevels. Dabei sind wir nicht immer auf Schusters Rappen unterwegs, sondern dürfen ab und an auch auf Pferden durch die Pampa reiten.

Zusätzlich enthalten viele Abschnitte kleinere Geschicklichkeitseinlagen. So müssen wir etwa in einem Level mit Ray einer Kutsche hinterher galoppieren und dürfen sie (ähnlich wie in **GTA**) nicht entkommen lassen.

KLINISCH REIN

Stichwort Mehrspielerpart: Hier schießt sich das Spiel selber in den Fuß, denn im Zuge der Entschärfung für den deutschen Markt wurden wohl auch die Treffer-Rückmeldungen entfernt. Im Einzelspielermodus blutet zwar auch niemand, aber wenigstens zucken Gegner eindeutig, wenn unsere Kugeln ihr Ziel finden. In Multiplayer-Partien fehlt das komplett – so wissen wir nie, ob wir einen Mitspieler getroffen haben oder nicht.

Sascha Gliss





RÜDIGER STEIDLE

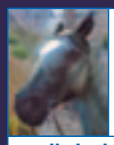
Experte für Actionspiele

Aller Anfang ist zu schwer

Hätte mir Sascha nicht den Unverwundbarkeits-Cheat zugesteckt, hätte ich Call of Juarez wahrscheinlich noch im ersten Level abgebrochen – ich glaube, ich bin da öfter gestorben als im gesamten Half-Life 2.

Das vorzeitige Ende wäre schade gewesen, denn danach mausert sich der Shooter zu einem Western-Epos, das mich mit coolen Charakteren und stimmiger Story begeistert. Für den unausgegorenen Schwierigkeitsgrad, der auch später noch für Frust sorgt, gibt's 10 Punkte Abzug.

Meine Wertung **70**



FURY

Experte fürs Wiehern

Endlich denkt jemand an mich!

Eine Extraportion Hafer für die Jungs von Techland! Endlich werden wir Pferde mit dem Respekt behandelt, den wir verdient haben. Ich weiß noch gut, was mit meinen Kollegen passiert ist, die in Gun mitwirken mussten: Die meisten von denen grasen jetzt auf der großen Weide im Himmel.

Nicht so in Call of Juarez. Wer uns hier zu Tode kommen lässt, wird mit einer schicken »Game Over«-Nachricht bestraft. Okay: Das passiert blöderweise auch, wenn mich die Gegner unter dem Hintern meines Helden wegschießen, aber da muss er eben besser aufpassen!



SIMON FISTRICH

Experte für Actionspiele

Ich will wissen, ob ich treffe

Ich habe mir viel vom Multiplayer-Modus versprochen, schließlich habe ich schon zu Zeiten von Lucas Arts' Outlaws gerne gegen andere Spieler den Colt gezückt. Leider macht Call of Juarez den Kardinalfehler: Es gibt kein vernünftiges Trefferfeedback. Wie soll ich dann wissen, ob mein abgefeuerter Schuss nun das entfernte Ziel getroffen hat?

Schade, denn Modi (darunter ein Banküberfall) und Klassensystem sind sonst gute Zutaten für spannende Multiplayer-Kämpfe.

Meine Wertung **74**



SASCHA GLISS

Experte für Actionspiele

Knapp daneben

Auch mit Call of Juarez erfüllt sich mein Wunsch nach dem perfekten Western-Shooter nicht. Ja: Das Spiel hat die richtigen Zutaten wie aufwändige Optik, interessante Charaktere, eine originelle Erzählstruktur und gut inszenierte Schießereien. Trotzdem springt der Funke nicht richtig über.

Woran liegt's? Trotz der guten (wenn auch extrem hardwarehungrigen) Technik verbreitet das Spiel eben kein authentisches Westernflair. Charaktere und Levels sehen für mich häufig eher nach Karl-May-Freilichtbühne in Bad Segeberg als nach Clint Eastwoods »Erbarmungslos« aus. Zudem nerven mich Details wie die mega-langen Ladezeiten und die frustrierenden Schleicheinlagen. Unterm Strich bleibt ein guter, aber eben kein genialer Western-Shooter.

Meine Wertung **79**



Genre	Ego-Shooter
Verkaufsstart	6. September 2006
Entwickler	Techland
Hersteller	Ubisoft
Webseite	www.callofjuarez.com/
Hotline	0900/182 48 47 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (32 Spieler)	Netzwerk (32 Spieler)

Ideal für: Karl-May-Fans

Alternative Vollpreis: Prey (ca. 45 €, 08/2006: 85)

Alternative Budget: Gun (ca. 20 €, 12/2005: 84)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 1,86 GB

Auflösung	800x600	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,6 GHz
Grafikkarte	Radeon X1900	RAM	2,0 GB

PRO

- aufwändige Technik
- originelles Kampfsystem
- zwei spielbare Hauptfiguren

KONTRA

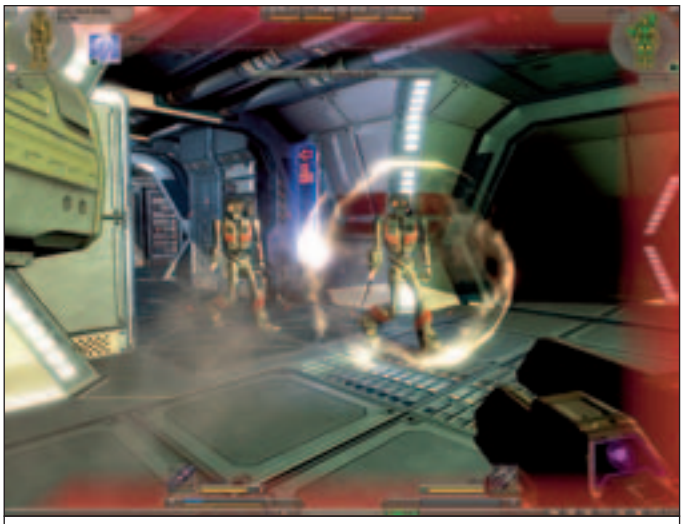
- Atmosphäre nicht wirklich authentisch
- großer Hardware-Hunger
- Mehrspielermodus ohne Treffer-Feedback

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	6
Multiplayer	6

SASCHA GLISS	79
RÜDIGER STEIDLE	70
SIMON FISTRICH	74

Durchschnitts-Wertung der Tester: **74**



Wenn Sie auf Planeten landen und Raumschiffe kapern, wanken Sie mit blöden KI-Gegnern um die Wette. Die Steuerung ist ein **Graus**.



Die **Gefechte** im All beschränken sich darauf, dass wir unseren Gegnern am Hintern kleben und die Feuertaste nicht mehr loslassen.

PARKAN 2

Der Weltraum, unendliche Langeweile. Wie aus einer eierlegenden Wollmilchsau ein Spielspaß-Vakuum wird.

Das Weltall wird von einem großen Nichts verschlungen, und nur Sie können die Menschheit noch retten! Steigen Sie also in Ihren Raumgleiter, reisen Sie in die Vergangenheit und verhindern Sie die Entstehung des fiesen schwarzen Lochs ... wenn Sie denn wirklich wollen. Das Angebot zumindest klingt verlockend; immerhin dürfen Sie sich nicht nur zum Weltenretter aufschwingen – Sie können sich auf Wunsch auch ein schmuckes Handelsimperium aufbauen oder Pirat spielen.

Das alles in **Parkan 2** zu versuchen erfordert aber eine Menge Mut und vor allem eine gehörige Portion Leidensfähigkeit. Im All ist nämlich so richtig tote Hose. Andere Schiffe suchen Sie oft ebenso vergebens wie auch nur einen kleinen Funken Atmosphäre. Vermutlich widmen Sie sich dann genau wie wir frustriert wieder der dürftigen Kampagne.

Schwamm drüber

Die Geschichte von **Parkan 2** lotst uns mit meist nur lose miteinander verknüpften Missionen von einem Teil des Weltraums zum nächsten. Mal helfen wir Händlern, dann kämpfen wir gegen Piraten, später infiltrieren wir korrupte Konzerne. Klingt eigentlich recht spannend, ist es aber ganz und gar nicht. Für die Steuerung des Raumschiffs wurde das Wort schwammig überhaupt erst erfunden. Spannende Jägergefechte könnten dafür entschädigen, doch die gibt es nicht – die Gegner fliegen meist so lange uninspiriert im Kreis, bis wir sie schließlich erlösen und abschießen.

Wenigstens für Abwechslung ist gesorgt: Immer wieder dürfen wir uns auf Planetenoberflächen beamen oder gegnerische Raumer kapern und dann als Shooter-Held auf den Putz hauen. Dafür müssen wir uns noch nicht einmal umgewöhnen – die Steuerung ist genauso mies wie im All, die Gegner sind strunzdumm und auch noch schlecht animiert.

Zahlende Kunden als Beta-Tester

Miese Steuerung, trostlose Grafik, gähnende Leere in der Spielwelt – viel schlimmer kann es eigentlich nicht mehr kommen, dachten wir. Doch **Parkan 2** quält uns auch noch mit Bugs. Mit harmloseren wie Grafikfehlern oder KI-Macken, und mit schwerwiegenden wie nicht richtig funktionierenden Quests oder gar kompletten Abstürzen. Da es für die ein Jahr alte russische Version des Spiels bis heute keinen Patch gibt, wird sich an diesem Zustand vermutlich auch nichts mehr ändern. Schade, denn Potenzial hätte das Weltraumspiel gehabt.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Star Dreck

Die Packungsrückseite von Parkan 2 klingt nach GTA im Weltall. Der Packungsinhalt dagegen taugt am ehesten als Einschlafhilfe. Ob im All oder auf einer Planetenoberfläche – wenn ich mich nicht gerade über die dämliche KI amüsiere, langweilige ich mich zu Tode.

Aus dem potentiell coolen Mix aus Weltraumspiel und Ego-Shooter ist ein unausgegorenes Mischmasch geworden, und das ist obendrein auch noch heftig verbuggt. Mein Rat: Lassen Sie die Finger von Parkan 2.

Meine Wertung **32**



MARTIN DEPPE
Experte für Actionspiele

Russisch Roulette ist spaßiger

Ist das die russische Rache für die Wiedervereinigung? Könnte hinkommen – Parkan 2 wirkt stellenweise wie ein Spiel von 1989. Damals hätte es vermutlich auch Laune gemacht, heute finde ich's einfach nur unfreiwillig komisch.

Dabei sind die Ansätze gut: Ich mag den Mix aus Raumgefechten, Beute Aufklauben und Shooter-Abschnitten. Theoretisch. In der Praxis steckt nämlich der Wurm drin, weil kein Teil so richtig funktioniert, das Gesamtwerk zusammengestoppelt wirkt.

Meine Wertung **36**



Genre: Weltraumspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Nikita
Hersteller: Frogster

Webseite: www.parkan2-game.de
Hotline: 0900/182 48 70 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 **30** 40 50

Ton / Sprache Spiel/Handbuch

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

Schwierigkeit: 1 Stufe; mittelschwer

empfohlene Steuerung

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

Ideal für: Betatester

Alternative Vollpreis: Darkstar One (ca. 30 €, 06/2006: **88**)

Alternative Budget: X3 (ca. 20 €, 12/2005: **70**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 2,5 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte Geforce 3 Ti	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,5 GHz
Grafikkarte Geforce 5800	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte Geforce 6600	RAM	1,0 GB

PRO
- interessanter Genremix
- viele Schiff-Upgrades

KONTRA
- Bugs
- schlechte Steuerung
- triste Grafik
- langweilige Bodenmissionen

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	5
Steuerung	3
Atmosphäre	2
Multiplayer	–

DAVID BERGMANN **32**
MARTIN DEPPE **36**

Durchschnitts-Wertung der Tester **34**





RESERVOIR DOGS

Fast anderthalb Jahrzehnte nach Quentin Tarantinos Meisterwerk dürfen Filmfans endlich selbst in die schwarzen Anzüge von Mr. Brown, Mr. White und Mr. Blonde schlüpfen.

SETUP

Installation:
Das Setup bietet nur die Vollinstallation an, die mit rund dreieinhalb Gigabyte zu Buche schlägt.

Einstellmöglichkeiten:
Es lassen sich nur Auflösung und Farbtiefe verstellen, keine Details. Das Spiel gibt sich aber ohnehin schon mit sehr kleinen Systemen zufrieden. Cool: Der eingebaute MP3-Player, der wahlweise alle Songs des Soundtracks spielt.

Kopierschutz:
Securom. Die DVD muss zum Spielstart eingelegt werden.

1992 begeistert das Erstlingswerk eines unbekannten Nachwuchs-Regisseurs das Sundance Film Festival. Der Name des Machers: Quentin Tarantion. Der Streifen: **Reservoir Dogs**. 2006 ist die Gangster-Geschichte um Vertrauen und Verrat genauso Legende wie ihr Schöpfer. Das verspätete Actionspiel zum Kultfilm rezitiert nicht nur Szenen und Dialoge des Originals, sondern ergänzt die Story um bislang unbekannte Nebenschauplätze, Handlungsstränge und Hintergrundinformationen.

Profi oder Psychopath

Während Tarantino die Ereignisse nach dem misslungenen Raubüberfall in den Mittelpunkt rückt, erzählt das Spiel die ganze Geschichte. Nacheinander schlüpfen Sie in die Rollen fast aller Hauptfiguren: Mr. Blonde, Mr. White, Mr. Brown, Mr. Orange, Mr. Blue, Mr. Pink und Nice Guy Eddie – nur der alte Joe Cabot muss leider draußen bleiben.

Den Anfang macht Mr. Orange. Als Neuling im Team müssen Sie sich erst beweisen und lernen dabei spielend alles Wissenswerte über den ersten der beiden wesentlichen Spielteile: Schießereien. Wobei – eigentlich geht es in **Reservoir Dogs** eher darum, bewaffnete Auseinandersetzungen zu vermeiden. Denn das Spiel bewertet nach jedem Level Ihr Vorgehen. Wenn Sie im **Rambo**-Stil alles niedermähen, was sich Ihnen in den Weg stellt, werden Sie als Psychopath eingestuft. Hinterlassen Sie dagegen keinen Leichenberg, gelten Sie als Profi. Auswirkungen auf den Hand-



Typische Situation: Wir halten Polizisten mit einer **Geisel** in Schach. Wenn wir Glück haben, schmeißen die Cops die Waffen hin.



Bei Hochgeschwindigkeits-**Verfolgungsjagden** auf dem Freeway ist Ihr fahrerisches Können gefragt. Für ein Actionspiel ein cooles Fahrgefühl.



Darf nicht fehlen: Ein **Zeitlupenmodus** für Notsituationen, in dem Sie ein halbes Dutzend Gegner auf einen Schlag umpusten können.



Schade: Statt Filmausschnitten gibt's mäßig gut gemachte Rendersequenzen, die sich an den **Originalaufnahmen** orientieren.

lungsverlauf hat das zwar keine, hinterlässt aber immerhin das gute Gefühl, es auch ohne exzessive Gewalt geschafft zu haben.

Drohgebärden

Die wichtigste Lektion, die Sie im Tutorial lernen, ist demnach auch weniger der Umgang mit Schusswaffen wie Pistolen, Schrotflinten und Sturmgewehren. In dieser Beziehung folgt **Reservoir Dogs** ohnehin üblichen Actionspielen. Mit der Ausnahme, dass eine Autozielfunktion Treffer erleichtert.

Viel bedeutender ist aber die »Crowd Control«, das Einschüchtern von Gegnern. Bei Zivilisten genügt ein Tastendruck, um sie ruhigzustellen. Damit Polizisten ihre Waffen niederlegen, müssen Sie allerdings etwas taffer auftreten. Am besten, Sie schnappen sich eine Geisel und versuchen, die Cops durch Brüllen und Drohgehabe zur Aufgabe zu bewegen. Sollte das nicht ausreichen, genügen meist ein paar Schläge auf Ihr Opfer, um Ihren Gegnern zu beweisen, dass Sie es ernst meinen. Als letzte Möglichkeit bleibt Ihnen, die Geisel vor den Augen der Polizisten hinzurichten. Diese »Spezialaktionen«, für die Sie sich erst in Schießereien Energie verdienen müssen, sind wohl der Grund, warum **Reservoir Dogs** nur als original englische Version für Volljährige zu haben ist. Obwohl die Kamera gnädig Details ausblendet, sind diese Szenen definitiv nichts für Zartbesaitete.

Sound der Siebziger

Das Problem bei Geiselnahmen: Entgegen echter Einsatzregeln versuchen die Polizisten alles, um Sie auszuschalten, selbst wenn es das Leben des Zivilisten gefährdet. Sobald Sie sich umdrehen, schnappen sich die Cops die nächste Knarre, und schon stecken Sie mitten im Gefecht. Die Gegner umzunieten ist aufgrund der beschränkten künstlichen Intelligenz definitiv die einfachere, allerdings unelegantere Lösung.

Im zweiten Spielteil kommt es auf Eleganz nicht an: Zwischen den Shooter-Abschnitten liefern Sie sich Auto-Verfolgungsjagden mit der Polizei. Mal sollen Sie Verfolger durch waghalsige Fahrmanöver abschütteln, mal Ihre Kontrahenten von der Strecke schubsen, mal an Ihrem Vordermann dran bleiben. Nicht spektakulär, aber eine nette Abwechslung.

Egal ob Autofahrt oder Schießerei: Grafisch ist **Reservoir Dogs** keine Offenbarung. Dafür stimmt der Sound: Der Soundtrack schafft Atmosphäre, Michael Madsen glänzt wie in der Vorlage als Mr. Blonde, die anderen Charaktere klingen zumindest ähnlich wie die Originalschauspieler. Schade: Statt Filmschnipseln gibt's Rendersequenzen.

Rüdiger Steidle



SIMON FISTRICH
Experte für Actionspiele

Mr. Enttäuscht

Schade: Der coole Erstlingsfilm von Quentin Tarantino hätte einen richtigen A-Titel verdient. Leider hat's nur für die B-Klasse gereicht. Das liegt noch nicht mal an der sehr mäßigen Technik; die spielerische Substanz lässt ebenfalls zu wünschen übrig. Im Prinzip gibt's nämlich nur zwei Missionsarten: Schießereien und Autofahrten, immerhin in mehreren Varianten.

Als großer Fan des Films hätte ich mich zudem über mehr Originalsprecher (nur Michael »Ohrabschneider« Madsens Stimme ist zu hören) und richtige Filmschnippsel gefreut. Außerdem stört mich die sehr übertriebene Gewaltdarstellung: Ein Tarantino spart zwar auch nicht gerade an Filmblut, aber er setzt es nur als Stilmittel ein – im Spiel ist es dagegen ein elementarer Bestandteil.

Meine Wertung **70**



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Fest für Fanboys

Für mich ist Reservoir Dogs noch immer Tarantinos Bester, dicht gefolgt von Jackie Brown. Die Versoftung verdient vielleicht keine Innovationsmedaille, dafür aber eine für die Atmosphäre. Dank Filmmusik, Zwischensequenzen und guten Synchronsprechern. Vor allem aber, weil die Spielabschnitte den Streifen perfekt ergänzen. Endlich erfahre ich, was beim Juwelier passiert ist, wo die Steine abgeblieben sind und wie Mr. Blonde den Cop geschnappt hat.

Zugegeben: Ohne Fan-Bonus bleibt nur ein mittelprächtiges Actionspiel. Denn die optisch eintönigen Fahr- und Schießsequenzen verlieren bald an Reiz. Besonders, weil sich die Gegner so selten dämlich anstellen. Wären Polizisten im echten Leben genauso doof, hätten Verbrecher gut Lachen.

Meine Wertung **80**



Genre: Actionspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Volatile
Hersteller: Eidos

Webseite: www.reservoirdogsgame.com
Hotline: 0900/183 958 2 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 **40** 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 2 Stufen; leicht

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	9
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

Ideal für: Filmfans und Sadisten

Alternative Vollpreis: Tomb Raider: Legend (ca. 40 €, 4/2006: **82**)
Alternative Budget: Matrix: Path of Neo (ca. 20 €, 1/2006: **61**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 3,65 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB

PRO
- Filmatmosphäre gekonnt eingefangen
- weitgehend gewaltfrei zu lösen
- ergänzt Filmhandlung

KONTRA
- technisch unterdurchschnittlich
- schlechte Gegner-KI
- keine Filmausschnitte

RÜDIGER STEIDLE **80**
SIMON FISTRICH **70**

Durchschnitts-Wertung der Tester **75**

STAR WOLVES 2

Die Vorbilder heißen Homeworld und Jagged Alliance. Doch gut geklaut ist nicht immer gleich gewonnen.

Das erste **Star Wolves** demonstrierte vor knapp anderthalb Jahren vor allem eines: verschenktes Potenzial. Denn die Ansätze waren gut: Eine interstellare Legionärstruppe bemuttern, ihre Raumschiffe pimpen und sie anschließend in Taktik-Gefechten à la **Homeworld** verheizen – lecker! Doch weder Rollenspielpart noch Weltraumballereien konnten uns hundertprozentig überzeugen. Unsere Wunschliste in PC PowerPlay 04/2005: spannendere Story, anspruchsvollere Schlachten sowie mehr Freiheiten.

Mehr Bewegungsfreiheit

Zumindest den letztgenannten Wunsch erfüllt der Nachfolger: Mussten Sie sich im Vorgänger noch von Mission zu Mission vorarbeiten, können Sie sich bei **Star Wolves 2** frei zwischen den über 60 (allerdings recht eintönigen) Sektoren bewegen und nach Lust und Laune Zufallsbegegnungen und Söldnerduelle austragen. Das gewonnene Geld fließt in bessere Ausrüstung für die Jäger Ihrer Schützlinge und das riesige Mutterschiff; die gesammelte Erfahrung in die Ausbildung der Streiter. Sollte es mal eng werden, können Sie Auftragskiller anheuern.

Mutti haut rein

Anspruchsvollere Gefechte oder eine spannendere Story werden Kenner des ersten Teils allerdings vergeblich suchen. Gut, die Geschichte (in der alte Bekannte wieder auftauchen) ist gar nicht mal uninteressant. Nur wird sie lediglich in wenig ansehnlichen Textbildschirmen erzählt, nicht einmal für Synchronsprecher für die Dialoge hat's gereicht.

Und das Problem in den Gefechten ist nach wie vor, dass die Piloten fast alles von alleine machen und unsere Befehle sehr frei interpretieren. Dafür gibt's mehr Upgrades als zuvor, vor allem das Mutterschiff entwickelt sich im Spielverlauf zum waffenstarrenden Kampfkoloss.

Rüdiger Steidle



Das riesige **Mutterschiff**, die Ramadanta, steht erneut im Mittelpunkt der Weltraumgefechte. Es kann jetzt noch weiter ausgebaut werden.



Präsentation: altbacken. **Menüs** und Zwischensequenzen versprühen den Charme einer Wirtschaftssimulation der frühen 90er Jahre.



RÜDIGER STEIDLE

Experte für Strategiespiele

Neues mit der Lupe suchen

Eigentlich könnte ich meinen Meinungskasten zum ersten Teil fast unverändert für Star Wolves 2 verwenden. Denn die Stärken (Räumjäger aufrüsten und Piloten ausbilden motiviert) sind ebenso geblieben wie die Schwächen (Gefechte werden durch Waffenstärke, nicht durch Taktik entschieden).

Zwar kann der Nachfolger einige Zusatzpunkte verbuchen. Wenn mir eine Mission zu schwierig ist, darf ich jetzt in Zufallsgefechten erst einmal Erfahrung und Credits sammeln. Dafür wiegt Star Wolves' schlappe Story-Präsentation mit Textbildschirmen nach Darkstar One mit seinen coolen Zwischensequenzen noch antiquierter als zuvor. Unterm Strich bleiben zu wenig Verbesserungen für ein Sequel, als Erweiterung hätte ich mir das Ganze noch eher gefallen lassen.

Meine Wertung **69**



MIKKL GALUSCHKA

Experte für Strategiespiele

Entspannt im Weltraum

Zur Vorbereitung auf das samstägliche Vollbad ist Star Wolves 2 wie geschaffen. Der sphärische Synthie-Soundtrack schaukelt einen während der langen, ereignislosen Flüge von Sprungtor zu Sprungtor in einen erholsamen Halbschlaf.

Wenn's dann doch mal zur Sache geht, lehnt man sich einfach zurück und überlässt den Computerpiloten die Arbeit. Ab und an mal pausieren, um eine Spezialattacke auszulösen, ansonsten die hübschen Explosionen vor dem bunten Sternenhimmel genießen – so entspannt kann Echtzeit-Taktik sein.

Hätte mich Kollege Steidle nicht darauf hingewiesen, hätte ich, ehrlich gesagt, gar keine Neuerungen entdeckt – aber deshalb finde ich Star Wolves 2 nicht weniger nett als den ersten Teil. Zumal es in dem Genre kaum Alternativen gibt.

Meine Wertung **69**



Genre: Echtzeit-Taktik
Verkaufsstart: 31. August 2006
Entwickler: Xbow
Hersteller: Frogster

Webseite: www.starwolves.de
Hotline: 0900/182 48 70 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 **30** 40 50

Ton / Sprache Spiel/Handbuch: /

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

Schwierigkeit: 1 Stufe; mittel

empfohlene Steuerung:

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

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	5
Steuerung	7
Atmosphäre	4
Multiplayer	–

Ideal für: Fans des Vorgängers

Alternative Vollpreis: Darkstar One (ca. 40 €, 06/2006: 88)

Alternative Budget: Homeworld 2 (ca. 20 €, –)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,5 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Geforce	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	1,0 GB

PRO

- motivierende Rollenspiel-Anteile
- einfache Steuerung (aber ungenau)
- Story- und Zufallsmissionen

KONTRA

- geringe taktische Vielfalt
- Story nur in Text-Bildschirmen
- Mutterschiff zu stark

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE 69
MIKKL GALUSCHKA 69

69

BAD DAY LA

Terroristen, Erdbeben und Meteoriten – und Sie mittendrin. Als Retter in der Not und zynischer Antiheld.

Anthony Williams hat einen schlechten Tag. Für einen Stadtstreicher in Los Angeles ist kein Tag Zuckerschlecken, aber an diesem Tag wird's richtig böse für Anthony Williams. Erst kotzen überall Zombies die Straßen voll, dann machen Terroristen die Gegend unsicher, und schließlich suchen auch noch allerhand Naturkatastrophen die Stadt heim.

Feuer frei für Feuerlöscher

Nun liegt es an Ihnen, die panischen Massen zu beruhigen und die Ordnung wiederherzustellen – mit einem Feuerlöscher. Die Brandbekämpfungsflasche löscht nämlich praktischerweise nicht nur kokelnde Passanten, sondern kuriert auch Zombies, verjagt Kampfhunde und stoppt Plünderer. Für härtere Fälle in Gestalt von Terroristen greifen Sie auf Anthonys Schrotflinte, Sturm- und Scharfschützengewehr zurück.

Dabei kommt es vor allem auf Tempo an. Wenn Sie es nicht rechtzeitig schaffen, ein Opfer zu verarzten, versehentlich mit dem Brecheisen auf Zivilisten statt Terroristen eindreschen oder Klein-Timmi nicht vom Dach retten, machen Sie sich unbeliebt – und bekommen es bald mit einer aufgebrachten Menschenmenge zu tun.

Humor ist ...

Das Schöne an **Bad Day LA**: Es nimmt sich selbst nicht ernst. Dank der Comic-Grafik wirkt all die Gewalt herrlich überdreht, und Antiheld Anthony hat auch im größten Schlamassel noch einen albernen Spruch auf Lager. Wenn er von der eben geretteten Schönheit die Telefonnummer erbetteln will, während alles rundherum zusammenbricht, er in Hundescheiße latscht, um Zombies fernzuhalten oder mit Pornoheftchen seinen Gesundheitsvorrat aufbessert, fühlt man sich beinahe wie ein Tourist in **South Park**.

Dabei schimmert hinter dem Holzhammerhumor auch Gesellschaftskritisches durch.

Rüdiger Steidle



Aggressive Passanten halten Sie sich am besten mit dem **Brecheisen** vom Leib. Wer wild losprügelt, bringt aber mehr Leute gegen sich auf.



Seltene Abwechslung: Bei einer **Verfolgungsfahrt** halten wir Angreifer mit dem MG fern – und verschonen hoffentlich Unschuldige.



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Bad Day Höchberg

Sonntagabend, Höchberg, Redaktion PC PowerPlay. Kichern geht in Gelächter über, nur um wenige Sekunden später von Fluchen und Grummeln abgelöst zu werden. Willkommen bei Bad Day LA. Für Fäkalhumor und Witze weit unter der Gürtellinie bin ich jederzeit zu haben – wenn der spielerische Unterbau stimmt. Und das tut er nicht. Von nervigen Details wie der schwammigen Steuerung und der eingeschränkten Bewegungsfreiheit abgesehen (unsichtbare Grenzen!), ärgert mich vor allem der abwechslungsarme Spielablauf.

Okay, die erste Stunde hat mich Bad Day LA blendend unterhalten. Doch dann werden die Gegner mehr, die Levels hektischer, ich verlaufe mich ständig, die Aufgaben wiederholen sich. Aber wenigstens gibt's immer wieder was zu lachen!

Meine Wertung **39**



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Bad Spieldesign

Ich mag den Comicstil und das Setting von Bad Day LA. Das Actionspiel ist einfach herrlich abgedreht und extrem selbstironisch inszeniert. Schade nur, dass einzig und allein die Idee wirklich überzeugen kann. Die Umsetzung lässt an allen Ecken und Enden zu wünschen übrig. Die ungenaue Steuerung ist ein echter Stolperstein, vor allem wenn's hektisch wird. Und der Spielablauf wird schon nach rund 20 Minuten langweilig.

Als kleines Spielchen für Zwischendurch oder nach Feierabend macht der politisch inkorrekte Rettungseinsatz durchaus eine gute Figur und vor allem auch durchaus Laune. Für ein »echtes« Spiel fehlt aber einfach die Substanz. Eine Staffel der Simpsons ist da die deutlich bessere Wahl, wenn es um zynischen Zeichentrickhumor geht.

Meine Wertung **42**



Genre	Actionspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Enlight
Hersteller	Frogster
Webseite	www.baddayla.de
Hotline	0900/182 48 70 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 **30** 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 **16** 18
Schwierigkeit	4 Stufen; mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	6
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

Ideal für
Liebhaber schwarzen Humors

Alternative Vollpreis
Stubbs the Zombie (ca. 40 €, 1/2006: **83**)

Alternative Budget
GTA San Andreas (ca. 30 €, 7/2005: **92**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 1,7 GB

Auflösung 1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB

PRO
- Slapstick-Humor
- Synchro und Sound gut
- abgedrehte Ideen

KONTRA
- mangelnde Abwechslung
- schwankender Schwierigkeitsgrad
- häufige Abstürze im Test

RÜDIGER STEIDLE	39
DAVID BERGMANN	42

Durchschnitts-Wertung der Tester: **41**





Die Nordmänner greifen eine befestigte Siedlung des Wüstenvolks an. Manche **Dinos** dürfen bestimmte Soldaten auf den Rücken nehmen.



PARAWORLD





Coole Story, launige Missionen und ein Zoo voller gewaltiger Urzeitviecher: Paraworld ist, Geduld vorausgesetzt, ein Eldorado für Dinofans und Strategen gleichermaßen.

SETUP

Installation:
Paraworld verschlingt umfangreiche 3,4 GByte auf der Festplatte. Die Spielstände verstecken sich im Ordner \Eigene Dateien\SpieleEntwicklungsKombinat\Paraworld\saves und belegen mit je ungefähr 1,0 MByte erfreulich wenig Speicherplatz.

Kopierschutz:
Raubkopierern macht der Kopierschutz Tages das Leben schwer; die Original-Disc muss daher beim Start unbedingt im Laufwerk schlummern.

Spätestens seit Steven Spielbergs **Jurassic Park** wissen auch notorische Bioschwänzer, dass in grauer Vorzeit gewaltige Dinosaurier auf Erden wandelten. Aber haben Sie schon mal von Handelssauriern, Torpedoschildkröten oder Seismo-Titanen gehört? Wir auch nicht.

Bis ein Flugsaurier von SEK Ost mit der Testversion von **Paraworld** vorbeiflatterte. Okay, auf dem nächsten Paläontologen-Kongress würden wir mit unserem neu erworbenen Wissen eher eine schlechte Figur abgeben. Egal, denn allzu trockene Wissenschaft ist im Gegensatz zu aufgemotzten Kampfechsen ohnehin zum Aussterben langweilig. Lieber stürzen wir uns geschwind ins Ur-echtzeitliche Strategievergnügen.

Parallele Paraworld

Doch halt: Fast hätten wir vergessen, den Entwicklern ein Extralob zu spendieren. **Paraworld** hat gottlob nichts mit muffigen Szenarien à la Zweiter Weltkrieg gemein. Sondern spielt in einer Parallelwelt, die bis auf die weitgehend unzerstörte Natur der Erde nicht unähnlich ist. Abgesehen davon, dass Dinosaurier und andere Urzeitwesen herumstapfen.

Die Wissenschaftler Béla Benedik, Anthony Cole und Stina Holmlund verschlägt es unfreiwillig in die gefährliche Umgebung. Ihr Ziel lautet fortan: zurück zur »richtigen« Erde, auf dem schnellsten Weg. Die Story wird sowohl in Spielgrafik als auch in gut gemachten Rendervideos erzählt; die Profi-Synchronisation der witzigen Dialoge verschafft den Charakteren einen gewaltigen Sympathiebonus – so vertont John Cusacks deutsche Stimme den Helden Benedik. Für die süße Stina nehmen wir es folglich auch mit dem dicksten Dino auf. Und Raubein Cole hat immer einen lockeren Spruch auf den Lippen.

Basisdenken

Paraworld ist ein Echtzeit-Strategiespiel, mit 16 Einzelspieler-Missionen und einem Gefechtsmodus. Zwar gibt es hin und wieder Nebenaufträge, bei denen wir mit einer Handvoll Einheiten einen bestimmten Ort erobern sollen. Oder einen Gegenstand von A nach B transportieren müssen. Der Basisbau steht aber im Vordergrund,

STEUERUNG UND INTERFACE: SO SPIELT SICH PARAWORLD



1 Sie können Einheiten zu **Gruppen** zusammenfassen, die hier durchnummeriert angezeigt werden. Per Klick oder Taste wählen Sie sie an.

2 Eine Übersicht über den **Rohstoffvorrat**. Gliedert sich von links nach rechts in Bevölkerung, Totenköpfe, Nahrung, Holz und Steine.

3 Einige Missionen sind zeitkritisch oder erfordern eine gewisse Anzahl an gefundenen Gegenständen. Den aktuellen **Stand** sehen Sie hier.

4 Informationen über das gerade ausgewählte Gebäude, sowie eine Übersicht über mögliche **Aufwertungen** und die jeweiligen Kosten.

5 Die zoombare **Minikarte** zeigt eigene sowie verbündete Einheiten, Rohstoffe und aufgedecktes Terrain. Feinde leuchten im gewohnten Rot.

6 Das Menü enthält Befehle für die gerade ausgewählte(n) Einheit(en). Auch **Verhalten** (aggressiv, defensiv, Stellung halten) lässt sich einstellen.

7 Informationen über die ausgewählte Einheit. Inklusive **Attributen** wie Angriff und Verteidigung sowie Lebensenergie und Totenkopf-Wert.

8 Der ausklappbare **Armee-Controller** gibt Ihnen einen Überblick über alle Einheiten. Näheres zu dem Element im entsprechenden Kasten.

9 Die Spezialfähigkeit der angewählten Einheit. Im Bild sehen Sie die Gebäude, die der Arbeiter bauen kann. Ein Held hätte Spezialangriffe.

Die übersichtliche **Benutzeroberfläche** hat viele nützliche Funktionen und den innovativen Armee-Controller.

und in fast allen Missionen ist es irgendwann soweit: Gebäude müssen erzeugt, Technologien erforscht und Armeen herangezüchtet werden.

Für aufbaufreudige Naturen ist das natürlich kein Problem. Wer mit einer starken Mannschaft direkt in die Schlacht starten möchte, wird sich das ein oder andere Gähnen aber nicht verkneifen können. Immerhin gibt's für erfolgreich absolvierte Aufträge Punkte. Vor dem Start der nächsten Mission dürfen wir uns dafür zusätzliche Starteinheiten leisten.

KULTURKAMPF

Während der Kampagne nehmen wir die Geschicke dreier unterschiedlicher Stämme in die Hand. Die robusten Nordmänner sind ein ausgewogenes Völkchen. Das Verhältnis zwischen Angriffs- und Verteidigungskraft ist ungefähr gleich. Mit Hilfe von Mauern, Bunkern und Türmen eignen sie sich perfekt zum Einigeln und entspannten Vor-sich-hin-Siedeln.

Während Nordmänner auf fest verwurzelte Basen setzen, sind die Wüstenreiter da wesentlich flexibler. Deren Haupthaus besteht aus einem beweglichen Karren, in dem wir Rohstoffe sammeln und Arbeiter produzieren. Die weiteren Produktionsstät-

DIESE DINOS HABEN WIR VERMISST

Aufgemerkt, liebe Entwickler: Wir freuen uns über euren eindrucksvollen Urzeit-Park. Mit folgenden Dinos wäre euer Spiel aber noch besser geworden, garantiert! Hättet ihr uns mal vorher gefragt ...

Parapsychologosaurus
Dieser Dino mit dem zweiten Gesicht kann den Ausgang einer Schlacht erahnen; so können wir gleich wieder von vorn anfangen, wenn's düster aussieht. Spezialfähigkeit: Tarotkartenweitwurf

Stenographosaurus
Führt kritisch Protokoll über unsere Aktionen. Eintrag vom 14. Juli: »Brüll. Jetzt müssen wir schon wieder eine neue Basis hochziehen. Kreisch!« Spezialfähigkeit: Tintenfassbombe

Pyromanosaurus
Der notorische Zündling ist ein ferner Verwandter der Drachen. Er könnte mit seinem Feuerodem mal das gegnerische Dorf besuchen. Aber bitte ein bisschen plötzlich ... oh nein ... Waaaaaasser! Spezialfähigkeit: Glutrülpser



Abwechslungsreiches **Terrain**: Neben verschiedenfarbigen Wäldern und Vulkanlandschaften spielt Paraworld auch im ewigen Eis.

ARMEE IM BLICK: **DER ARMEE-CONTROLLER**



Eine echte Neuerung im Genre ist der Armee-Controller. Dieses nützliche einblendbare Tool vereint verschiedene Funktionen auf einen Blick.

Übersicht
Er zeigt auf einen Blick unsere Armee, angefangen vom niederen Malocher bis hin zum strahlenden Helden. Bei den Arbeitern zeigt ein kleines Symbol, welchen Rohstoff er gerade abbaut. Ein Schwert ist Zeichen dafür, dass die Einheit in einen Kampf verwickelt ist.

Befehle
Sie können Ihre Truppen ganz normal auswählen und auch einen Rahmen um mehrere Einheiten ziehen – ganz wie auf dem Schlachtfeld. Sie dürfen die Konterfeis nach Belieben verschieben und neu anordnen. Hektische Suche nach einer bestimmten Einheit im Kampfgetümmel entfällt.

Upgrades
Einheiten können bis zu viermal aufsteigen, Maximalstufe ist also 5. Achtung: Mit jeder Beförderung verringern sich mögliche Plätze. Während auf Stufe 2 noch 15 Einheiten Platz haben, dürfen Stufe 3 nur 5 Kämpfer erklimmen. Einmal aufgestiegene Einheiten können nicht wieder degradiert werden. Ein gelber nach oben zeigender Doppelpfeil gibt an, wann ein Mitstreiter aufsteigen darf. Einheiten erlangen beim Stufenanstieg übrigens ihre volle Gesundheit zurück. Timing ist wichtig!



Seeschlachten sind ein wichtiger Bestandteil der Kampagne. Einige Dinosaurier bewegen sich sowohl zu Wasser als auch zu Land.

ten verbergen sich in Zelten. Bei versiegenden Rohstoffquellen packen wir unsere Siebensachen und verlagern den Tross an einen ergiebigeren Ort. Die Zelte bauen wir ab – die vorher veranlagten Rohstoffe wandern zurück aufs Konto. Sogar der Hausboot-Hafen schwimmt an eine andere Stelle. Was den Wüstensöhnen folglich an Verteidigung fehlt, machen sie durch hohe Angriffskraft und Mobilität wieder wett.

Stochern im Nebel

Die dritte Partei, der Drachen-Clan, vertritt den fernen Osten. Reisbauern, Samurais und Mönche beherrschen neben asiatischen Kampftechniken eine ganze Reihe fieser technologischer Kniffe. Darunter Sprengladungen an Gebäuden, die bei Feindesberührung sofort explodieren. Nebelwerfer versperren die Sicht, und Minenleger legen tödliche Fallen aus. Die Tricks sind überlebenswichtig: Der Drachen-Clan muss nämlich ständig kostspielige Haupthäuser bauen, um sein Einheitenlimit anzuheben. Dank verschiedener Fähigkeiten spielen sich die drei Völker somit erfrischend unterschiedlich.

Volles Haus

Es gibt drei Rohstoffe in **Paraworld**: Nahrung, Steine und Holz. Futter schaffen Arbeiter heran, indem sie jagen, Felder bewirtschaften oder Beeren pflücken. In maritimen Umgebungen gehen Fischerboote auf Tour. Holz und Steine gibt's in Wäldern und Steinbrüchen. Die Lagerkapazität ist anfangs stark begrenzt. Erst im späteren Spielverlauf stehen uns Upgrades und Gebäude zur Verfügung, die mehr Platz für das kostbare Rohmaterial schaffen. Sobald ein Lager voll ist, stoppen die entsprechenden Handlanger ihre Arbeit und machen erst weiter, wenn neue Kapazitäten bereit stehen.

Ein weiterer »Rohstoff« sind Totenköpfe (entspricht im Prinzip Erfahrung). Die erhalten wir immer dann, wenn wir eine fremde Einheit aus dem Weg räumen. Ganz egal, ob es sich um Feinde oder umherstreifende Dinosaurier handelt. Ein gefülltes Schädelsäckel lohnt in jedem Fall: Nur gegen Totenköpfe dürfen Einheiten eine Stufe aufsteigen. Die Wüstenreiter brauchen sie sogar möglichst rasch, um wichtige Technologien erforschen zu können.

Förderverein

Die Völker entwickeln sich über fünf Epochen, die wir im Haupt-

Multiplayer

Spielmodi
Deathmatch, Domination, Defender

Spielerzahl
Einzel-PC: –
Netzwerk: 8
Internet: 8

Dedicated Server
vorhanden

Fazit: Die Einheiten sind gut ausbalanciert, der Multiplayer-Modus daher grundsolide. Schnelle Angriffe sind Trumpf; der gemächlich Aufbau einer kompletten Basis dauert zu lang, um daraus Vorteile zu ziehen.

Wertung 7

PARAWORLD: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen...
- ... wenn Sie auf richtig schöne Echtzeit-Strategie stehen
- ... wenn Sie schon immer mal Dinos und andere Urzeittiere kontrollieren wollten
- ... wenn Sie jederzeit Kontrolle über Ihre Armee haben wollen
- ... wenn Ihnen viel Mikromanagement nichts ausmacht

Sollten Sie nicht kaufen...
- ... wenn Sie der Meinung sind, dass Dinosaurier zu Recht ausgestorben sind
- ... wenn Sie sofort ins Gefecht ziehen wollen
- ... wenn Sie sehr abwechslungsreiches Missionsdesign bevorzugen
- ... wenn Sie Mikromanagement nicht ausstehen können





Automatische **Tag- und Nachtwechsel** gehören zu den grafischen Highlights. Freilaufende Tiere legen sich übrigens auch schlafen.



Die **Präsentation** von Paraworld ist fantastisch. Auf den Screenshots sieht das nur halb so gut aus; genießen Sie unbedingt unser Video.

haus nach und nach erforschen. Erst im Anschluss werden neue Gebäude, Technologien und Truppen verfügbar. Noch viel wichtiger ist aber, dass wir Einheiten befördern dürfen. Hier kommt der so genannte Armee-Controller ins Spiel (siehe Kasten): Es sind nämlich immer nur eine bestimmte Anzahl an Beförderungen möglich. Je höher die Stufe, desto weniger Einheiten dürfen wir aufwerten. Wir müssen stets überlegen, wem die Ehre zuteil wird. So hat ein Arbeiter auf Stufe fünf zwar hohe Lebensenergie und kann viele Rohstoffe tragen, taugt im Kampf aber nur als Kanonenfutter.

Da bietet es sich vielmehr an, einen der neun Helden (inklusive Béla, Cole und Stina) zu befördern. Ab Stufe drei lernen die nämlich Spezialfähigkeiten. Stina etwa kann Tiere einschläfern, und Cole hat einen vernichtenden Scharfschuss auf Lager.

Übrigens müssen wir auch das Volk berücksichtigen. Beispielsweise bringt den ogenschützen des Drachen-Clans ein Upgrade zusätzliche Kraft, und Arbeiter der Nordmänner werden robuster.

TECHNIK-CHECK

RAM: 512 | 768 | 1.024 | 1.536 — Installationsgröße 3,4 GB

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

- Obwohl SEK Ost mindestens einen Pentium mit 1,6 MHz und eine Grafikkarte mit 128 MByte Videospeicher voraussetzt, läuft Paraworld auch auf schwächeren Systemen. Allerdings gibt es mitunter fehlende Texturen und sehr starke Ruckler bei vielen gleichzeitigen Einheiten.
- Achtung: Die Auflösung lässt sich maximal auf 1.024 mal 768 Bildpunkte reduzieren. Zwecks besserer Übersicht sollten Sie ohnehin eine möglichst hohe Auflösung wählen.
- Bei Problemen reduzieren Sie in den erweiterten Grafikoptionen die Punkte Schatten, Sichtweite und Texturdetails. Sofern es immer noch ruckelt, reduzieren Sie die Auflösung.
- Multiplayer-Spiele im Netzwerk sollte der Besitzer des stärksten PCs starten.



Paraworld in 1.024x768x32 bei **minimalen Details**.



Paraworld in 1.280x1.024x32 bei **maximalen Details**.



Eine der etwas abwechslungsreicheren Missionen: Hier befinden sich unsere Helden auf der **Flucht** vor einem Barbarenstamm.



Die Wüstenstadt ist von Piraten überfallen worden. Der im Hintergrund stehende **Händler** möchte, dass wir seine Waren beschützen.

Schni-Schna-Schnappi

Die eigentlichen Hauptdarsteller aber sind Urzeitwesen. Insgesamt 50 verschiedene, durchgehend hübsch animierte Arten sind im Spiel enthalten. Saurier, Mammuts, Smilodons und viele Weitere. Die Vegetarier unter ihnen streifen friedlich herum und wehren sich nur dann, wenn sie – beispielsweise durch einen jagenden Arbeiter – angegriffen werden. Fleischfresser stürzen sich dagegen umgehend auf ihr potenzielles Mahl.

Natürlich gibt es eine Fülle an domestizierten Tieren, die sich ganz hervorragend zum Kampfeinsatz eignen. In Tier- und Saurierfarmen züchten wir etwa Kampfkeiler, Kriegsmammuts und Seismo-Titanen heran, alle mit anderen Kampfeigenschaften. Manche Exemplare, wie der Brachiosaurier, können von Bogenschützen bestiegen werden, die anschließend gut geschützt aus luftiger Höhe ihre Pfeile verteilen.

Simon Fistrich

Im Wettbewerb

Schlacht um Mittelerde 2	90
Age of Empires 3	87
Paraworld	86
Black & White 2	86
Rise & Fall	82

Schlacht um Mittelerde 2 enthält zwar keine Dinos. Im direkten Vergleich bietet Electronic Arts' Spektakel aber einen Tick mehr Kurzweil. In Black & White 2 dürfen Sie riesige Tiere sogar erziehen. Rise & Fall hat Actionsequenzen als Abwechslung, der Strategiepart zieht im Vergleich zu Paraworld aber deutlich den Kürzeren. Age of Empires 3 schaut ebenfalls sehr gut aus, spielt sich aber altbacken.



Martin Deppe
Experte für Stragiespiele

Eine Paradeworld!

Hiermit verleihe ich SEK endgültig den »Orden wieder den tierischen Ernst«. Schon ihr ungewöhnliches, witziges Wiggles von 2001 hat mich seinerzeit fasziniert; Paraworld jetzt sogar noch mehr.

Statt im Achtundneunzigsten Weltkrieg spiele ich mit echt sympathischen unpathetischen Helden. Und mit Dinos! Klar, die Urzeitviecher ersetzen quasi nur Standard-Truppen wie Rammbock, Katapult und Co., trotzdem sorgen sie für ein ganz anderes Spielgefühl. Genau so muss es sein!

Meine Wertung **87**



Rüdiger Steidle
Experte für Strategiespiel

Alles unter Kontrolle

Auch wenn ihn die Kollegen bereits loben: Ich kann den Entwicklern nicht genug für den Armee-Controller danken. Endlich eine Neuerung im Echtzeit-Genre, die ich mit offenen Armen begrüße.

So perfekt wie die Steuerung ist allerdings nicht alles bei Paraworld. Ich hätte mir vor allem schlauere Einheiten gewünscht, die auch im Getümmel noch ihren Weg finden und selbstständig sinnvolle Ziele wählen. Dafür versöhnt mich die Story. Selten habe ich mit Helden so mitgefiebert.

Meine Wertung **85**



David Bergmann
Experte für Strategiespiele

Dinos und Taktik, perfekt!

Jurassic Park gehört zu meinen Lieblingsfilmen. Kein Wunder also, dass Paraworld meinen Geschmack trifft. Überrascht hat mich der Armee-Controller – was zunächst furchtbar kompliziert aussieht, entpuppt sich nicht nur als nützliches Tool, sondern ermöglicht auch interessante taktische Spielereien.

Wertungsabzug gibt's allerdings für den zähen Aufbaupart. Der geht in der Kampagne noch in Ordnung, in Mehrspielerpartien verlaufen die ersten Spielminuten aber eindeutig zu träge.

Meine Wertung **85**



Simon Fistrich
Experte für Strategiespiele

Spaß im Jurassic Park

Die lange Entwicklungszeit hat sich gelohnt: Paraworld ist ein richtig gutes und wirklich schickes Strategiespiel geworden. Bei den drei Völkern hat SEK nicht nur viel Einfallsreichtum bei Einheiten und Gebäuden bewiesen – sie unterscheiden sich spielerisch deutlich voneinander. Prima, dass das Balancing trotzdem stimmt. Der Armee-Controller hat seinen Namen wirklich verdient; dieses überaus nützliche Tool wünsche ich mir ab sofort in jedem Strategiespiel.

Weniger gefallen hat mir die etwas lange Aufbauphase. Das wiegt umso schwerer, da die meisten Missionen eine Basis und viel Forschungsarbeit erfordern. Hier hätte ich mir insbesondere von den Hauptaufträgen einen Tick mehr Abwechslung versprochen – wenn ich Aufbau will, spiel ich Die Siedler 2.

Meine Wertung **86**



Genre	Echtzeit-Strategie
Verkaufsstart	15. September 2006
Entwickler	SEK Ost
Hersteller	Sunflowers
Webseite	www.paraworld.de
Hotline	0900/180 720 7 (0,62 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	3 Stufen; einfach bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (8 Spieler)	Netzwerk (8 Spieler)

Einzelnoten	
Grafik	9
Sound	7
Steuerung	9
Atmosphäre	8
Multiplayer	7

Ideal für
Freunde ungewöhnlicher Szenarien

Alternative Vollpreis
Schlacht u. Mittelerde 2 (ca. 50 €, 03/2006: 88)

Alternative Budget
Stronghold 2 (ca. 10 €, 06/2005: 84)

Pro
- tolle Grafik
- spannende Story
- gut 50 Urzeittiere
- sympathische Charaktere
- perfekter Einheiten-Überblick
- sehr gut ausbalanciert
- drei interessante Völker
- hervorragendes Tutorial
- Top-Sprecher
- abwechslungsreiches Terrain

Kontra
- etwas viel Mikromanagement
- lange Aufbauphase
- wenig Abwechslung bei Hauptaufträgen
- Musik etwas zu pompös

		Durchschnitts-Wertung der Tester
Simon Fistrich	86	86
Martin Deppe	87	
Rüdiger Steidle	85	
David Bergmann	85	







DIE SIEDLER 2 DIE NÄCHSTE GENERATION



Die Gründerväter der Aufbauspiele sind zurück. Und belegen: Was vor zehn Jahren gut war, macht heute noch Spaß. Die Neuauflage kleidet bewährte Spielmechanik in modernes Gewand.

SETUP

Installation:
Die Siedler 2: Die nächste Generation belegt mit rund 490 MByte erfreulich wenig Speicher auf der Festplatte. Die Größe der Spielstände pendelt sich um etwa 1,0 MByte ein (je nach Siedlungsgröße).

Einstellmöglichkeiten:
Der zum Anzeigen des Editor-Handbuchs benötigte Acrobat Reader befindet sich auf der CD.

Kopierschutz:
Safedisc v.4, zum Start des Programms muss sich der Datenträger im Laufwerk befinden.

Es gibt sie, die Spiele-Revolutionen. Einer dieser Meilensteine heißt **Die Siedler**. Glänzte das Original noch allein auf weiter Flur, trat der verfeinerte Nachfolger eine Welle an Nachahmern los: **Die Völker**, **Cultures**, **Knights and Merchants**, sogar das gute, alte **Anno 1602** hat den **Siedlern** viel zu verdanken.

Die Welle an Aufbau-Strategiespielen ist längst verebbt, **Die Siedler** sind in ihrem jüngsten Abenteuer **Das Erbe der Könige** ins Lager der Echtzeit-Strategie übergelaufen. Nun legt Ubisoft **Die Siedler 2** wieder auf. Mit Polygonhügeln statt Pixellandschaften und neuer Kampagne, aber unverändert genialen Spielprinzip.

Spiel's noch einmal, Sam!

Falls Sie zu denen gehören, an denen **Die Siedler** bislang spurlos vorübergegangen sind, hier das einfache zu lernende, aber schwer zu meisternde Konzept: Sie setzen sich ans Reißbrett eines Architekten und erweitern ein Dorf zum Imperium. Zunächst weisen Sie Holzfäller- und Steinmetzhütte sowie Sägewerk Grundstücke zu; die drei Handwerker liefern das Baumaterial für zukünftige Projekte.

Getreidefarmen, Windmühlen und Bäckereien sorgen dafür, dass die Bergleute zu beißen haben, während sie Kohle und Eisen für Werkzeuge ausbuddeln, die von Fischern, Züchtern oder Bootsbauern benötigt werden. Mit der Zeit entsteht ein weit verzweigter Wirtschaftskreislauf. Dabei agieren Sie als Planer, legen Bauplätze und Verbindungswege an. Ihre knubbelnasigen Schützlinge zimmern selbstständig Gebäude, transportieren Rohstoffe und greifen im Verteidigungsfall zur Waffe.

Veni, vidi, vici

Die **Siedler**-Welt ist keine friedliche. Auf neun der zehn Kampagnenkarten liefern Sie sich mit Computerkontrahenten ein Wettrennen um Land und Bodenschätze. Ihr Territorium erweitern Sie nach und nach mit Wachhäusern. Neutrales Gebiet verleiben Sie sich einfach ein. Wenn Ihre Grenzsteine jedoch an die der Konkurrenz stoßen, wird es brenzlig.

Genau wie die Arbeiter steuern Sie Ihre Soldaten nicht direkt. Die Jungs besetzen selbstständig Garnisonen und verteidigen diese bei einem Überfall. In der Offensive wählen Sie einfach das Angriffsziel (stets einen gegnerischen Wachtposten, keine Zivilgebäude), klicken auf »Attacke!«, und Ihre Streiter marschieren los.

General schlägt Gefreiten

Drei Faktoren entscheiden über Sieg oder Niederlage. Erstens: Masse. Je mehr Kasernen Sie in Reichweite haben, desto mehr Angreifer können Sie aufbieten. Zweitens: Klasse. Mit Goldmünzen bilden Sie Rekruten zu Offizieren und Generälen aus, die



Wenn Siedler-Armeen aufeinanderprallen, entscheidet nicht zuletzt der Zufall über Sieg und Niederlage. **Gekämpft** wird automatisch.



Dank der 3D-Technik können Siedler-Fans ihren Untertanen (im Bild: ein **Bäcker**) endlich aus nächster Nähe bei der Arbeit zuschauen.



Solche **Portale** (purpurnes Tor) verbinden die einzelnen Karten der Kampagne und sind dementsprechend heiß umkämpft.



Die **Baustile** der drei Völker setzen sich optisch stark voneinander ab, allerdings verfügen alle drei Parteien über dieselben Bauwerke.

dann mehr Treffer aushalten als frisch eingezogene Gefreite. Dazu zimmern Sie Kohle- und Goldminen, eine Münzpräge sowie einen Wust an Bauernhöfen, Jagd- und Fischerhütten, um die Bergleute zu versorgen. Der dritte Faktor: Glück. Wenn ebenbürtige Kontrahenten gegeneinander antreten, bestimmt der Zufall den Sieger.

Die Alternative zum Kampf Mann gegen Mann stellen Katapulte dar. Die fest montierten Geschütze ballern automatisch auf gegnerische Wachtposten in Reichweite, verbrauchen aber bei geringer Trefferquote viel Stein, der deshalb besser als Baumaterial Verwendung findet.

Angriff der Zeitfresser

Wenn sich nun die Kriegsführung gemessen an Vorzeigetiteln der Echtzeit-Strategie eher bescheiden ausnimmt und das Warensystem einer waschechten Wirtschaftssimulation auch nicht das Wasser reichen kann, woraus ziehen **Die Siedler** dann ihre Faszination? Zum einen daraus, dass so eine Siedlung einfach nie fertig wird. Es gibt immer irgendwo Transportwege zu kürzen, einen Wirtschaftsbereich zu optimieren, hier neues Land zu finden, drüben im Gebirge nach Erz zu suchen.

Da verfliegt eine Stunde, nur weil man »mal schnell« noch eine Brauerei gründen möchte. Doch dafür muss eine Weizenfarm her, ein Brunnen will gebohrt sein. Und dann rollen die Fässer nicht schnell genug ins Lager, und man stellt fest, dass man unbedingt noch eine Eselszucht braucht.

Der Terrarium-Effekt

Auch nicht zu unterschätzen: der legendäre Wuselfaktor. Es gibt kaum etwas Entspannenderes, als den kleinen Kerlchen bei der Arbeit zuzusehen. Wenn der Holzfäller seine Axt zückt und einen Baum fällt, wenn der Bauer seine Felder bestellt, wenn der Fischer seine Angel auswirft, ist das so putzig animiert, wie es Disney nicht besser könnte. Und dank der schicken Polygonoptik lässt sich jetzt endlich die Kamera weit genug heranfahren, um das bunte Treiben richtig zu genießen.

Während **Die Siedler** äußerlich kaum wieder zu erkennen sind, ist im Innern alles beim Alten geblieben. Abgesehen von Detailverbesserungen bei Bedienung und Menüs, verfeinerter Spielbalance (bei Abrissarbeiten gibt's einen Teil der Baumaterialien zurück, was Engpässe ausschließt) und den frischen Karten gleichen die Siedler der nächsten Generation ihren Ahnen aufs Haar. Was aller-

Boxen-Check



Neben der Standard-Ausgabe bietet Publisher Ubisoft für rund 55 Euro eine Sammler-Edition an, die neben Hauptspiel und Handbuch auch eine für Windows XP optimierte Version des DOS-Originals sowie eine handbemalte Plastikfigur enthält.

1	Siedler-Figur
2	Spiel-CD
3	Handbuch (40 Seiten)



Die Geschichte der Odyssee der Siedler wird mit **Comic-Sequenzen** stimmungsvoll eingeleitet, dann aber mehr schlecht als recht fortgeführt.



Beim ursprünglichen Siedler 2 ultramodern: frei **bewegliche Fenster** für Karte und Statistiken. Die gelben Symbole markieren freie Bauplätze.

dings bedeutet, dass sie Komfortfunktionen nachfolgender Teile verlernt haben. So sind Arbeitsbereiche nicht variabel. Doof, wenn der Holzfäller darauf besteht, den Baum zur Linken umzuhauen, man aber lieber das Wäldchen zur Rechten gerodet sähe.

Gemeinsam Wuseln

Dafür gibt's jetzt einen richtigen Multiplayer-Modus für bis zu sechs Wuselfreunde. Im Original mussten noch zwei Widersacher am gleichen Rechner Platz nehmen und sich mit je einer Hälfte des Bildschirms begnügen. Wer schnelle Action oder Massenschlachten sucht, ist bei den Siedlern natürlich nicht gut aufgehoben. Neben militärischen und Territorialsiegen stehen Wirtschaftswettbewerbe (wer zuerst 100 Goldmünzen sammelt, gewinnt) und Endlosspiele zur Wahr.

Geduldige Architekten und Wirtschaftskapitäne können in den gemächlichen Partien durchaus ihren Spaß haben – sofern kein Lag (Verbindungs-Aussetzer) dazwischen pfuscht, was in den Netzwerk-Matches im Test leider regelmäßig der Fall war. Ubisoft will das Problem bis zur Veröffentlichung beheben. Zur Not gibt's immer noch die bis zu dreifache Zeitbeschleunigung, die in den Solo-Missionen gelegentliche Wartephasen überbrückt und auch im Multiplayer-Modus funktioniert (für alle Teilnehmer).

Tor um Tor zum Tor

Im Einzelspieler-Feldzug sind die Ziele eingeschränkter. Genauer gesagt laufen alle Missionen aufs Gleiche hinaus: Die Siedler müssen ein Portal erreichen, das sie zur nächsten Welt führt. Im Prinzip müssen Sie dazu nur so lange Ihr Gebiet erweitern, bis Ihre Außenposten an das Portal grenzen.

Doch so ganz einfach machen es Ihnen die Leveldesigner natürlich nicht. Mal liegt das Tor auf einer Insel, und Sie müssen erst einen Hafen anlegen, ein Schiff konstruieren, eine Expedition entsenden und schließlich auf dem Eiland eine Außenstelle Ihres Imperiums einrichten. Ein andermal verwehren gleich zwei Konkurrenten die Passage oder es müssen erst Steine aus dem Weg geräumt oder Berge überquert werden. Trotzdem ist der Level für Level ähnliche Spielablauf ein zurückgekehrter Kritikpunkt, den die Entwickler im vierten **Siedler**-Teil bereits ausgeräumt hatten.

TECHNIK-CHECK



- Auf älteren Grafikkarten ohne Unterstützung für Shader 2.0 schaltet Die Siedler 2 auch in den hohen Detailstufen automatisch Effekte ab, weshalb das Spiel auf diesen Karten teils schneller läuft als auf neueren Karten mit der entsprechenden Shader-Version. Dabei ist die niedrigste Detailstufe immer noch hübsch, nur die Landschaft wirkt etwas kahl.
- In der Nahansicht ruckelt das Programm auch auf Highend-Systemen. Ist aber auch nur ein spielerisch sinnfreies Gimmick, weshalb sich die Angaben auf die niedrigste Zoomstufe beziehen.
- Unterhalb von 512 MByte RAM strapazieren die Ladezeiten arg die Nerven; mehr als 1,0 GByte bringen wiederum keinen spürbaren Geschwindigkeitszuwachs mehr.

DIE SIEDLER 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen...

- ... um Nachwuchs oder jüngeren Geschwistern zu demonstrieren, dass manche Spiele von damals mehr Laune machen als viele von heute
- ... wenn Sie die ewigen Echtzeit-Kämpfe satt haben und »einfach mal in Ruhe eine Basis aufbauen« möchten
- ... falls Sie schon immer der Meinung waren, dass der zweite Teil der Serie der beste war
- ... wenn Sie ein Aufbauspiel alter Bauart suchen

Sollten Sie nicht kaufen...

- ... falls Sie in Strategiespielen gern die totale Kontrolle haben und Micro-Management lieben
- ... wenn Ihnen Die Siedler 5 viel besser gefallen hat als sämtliche Vorgänger zusammen
- ... falls Sie mit Aufbau-Strategiespielen und Wirtschaftssimulationen noch nie etwas anfangen konnten
- ... falls Sie der seltsamen Meinung sind, 40 Euro seien »für ein bloßes Grafik-Update ganz schön happig«





Nubier und Chinesen halten in der Kampagne mal als Verbündete, mal als Feinde her. Selber spielen geht nur bei Skirmish- und Multi-Modus.



Auch wenn technisch zwischen Die nächste Generation und dem ursprünglichen **Siedler 2** Welten liegen, spielerisch ist alles beim Alten.

Faden verloren

Schade, dass auch die Story wenig motiviert. Die startet zwar mit netten Comic-Sequenzen, verliert aber in den folgenden Einsatzbeschreibungen schnell den Faden. Die eigentlich interessante Geschichte der gestrandeten Römer und ihrer nubischen und chinesischen Widersacher (die nur in Multiplayer-Matches spielbar sind) hätte man sicher fesselnder erzählen können.

Sei's drum, **Die Siedler** ist zum Siedeln da, und da hat **Die nächste Generation** einiges zu bieten. Neben Kampagne und Multiplayer-Modus etwa zehn Freispiel-Karten, die auch Pazifisten glücklich machen. Außerdem gibt's da noch den Missionseditor (für den Sie eine Anleitung im Magazinteil dieser Ausgabe finden). Mit dem lassen sich nicht nur frische Karten basteln, sondern coolerweise sogar originale Szenarios des alten **Siedler 2** importieren.

Rüdiger Steidle

Im Wettbewerb

Siedler 2: Die nächste Generation	**84**
Kinder des Nils	84
Stronghold 2	84
Die Siedler 5	81
Civ City Rom	80

Baumeister kommen an Die nächste Generation momentan kaum vorbei. Nur Civ City Rom fordert Städteplaner ähnlich stark heraus. Die Kinder des Nils erweitert seinen Aufbau-Spaß um gelegentliche Echtzeit-Schlachten, mit Stronghold 2 werden eher Generäle als Architekten und Wirtschaftskapitäne glücklich. Die Siedler 5 schließlich setzt fast ganz auf Echtzeit-Strategie.



Georg Valtin
Experte für Strategiespiele

Wie in alten Zeiten

Ich habe den Siedlern ihre Entwicklung zu Knechten der Echtzeit-Strategie nie verziehen. Umso schöner ist es, dass ich mich jetzt wieder den eigentlichen Tugenden widmen kann: Auf- und Ausbau von Wirtschaftskreisläufen, Optimierung des Wegesystems und des Warentransports sowie Gebietserweiterung.

Actionhungrige finden das vielleicht langweilig, aber für mich als alten Mann ist es das ideale Feierabendspiel. Ganz entspannt spielen und mich am wuseligen Treiben erfreuen, jawohl!

Meine Wertung **84**



Susanne Braun
Expertin für Strategiespiele

Die Knubbelnasen sind zurück

Ich mag es einfach, meinen niedlichen Knollennasen-Siedlern über die Schulter zu gucken, während Sie fleißig aufbauen, produzieren und transportieren. Wozu in Siedler 5 Krieg führen, wenn es mit der nächsten Generation der Siedler 2 so schön friedlich geht. Klar, kleine Scharmützel gibt's auch hier, aber mein friedliches Siedlerherz fühlt sich trotzdem wohl.

Schade nur, dass die Missionsziele so langweilig sind. Neben dem Portal-Wandern hätte ich gerne noch anspruchsvolle Aufgaben.

Meine Wertung **83**



Martin Deppe
Experte für Strategiespiele

Genau meine Generation

Viele Neuauflagen uralter Klassiker haben mich bisher schlicht enttäuscht. Etwa das neue Pirates. Das neue alte Siedler 2 hingegen war gleich mein Ding. Ohne Echtzeitschlacht-Schnickschnack, ohne Rohstoff-Degeneration – und vor allem ohne die nervigen Synchronsprecher aus Siedler 5!

Wer das Original nicht kennt, wird anfangs seine Probleme haben. Auch ich wollte einzelne Wusler packen und an die richtige Stelle setzen. Aber das geht vorbei, und der Spaß kommt.

Meine Wertung **84**



Rüdiger Steidle
Experte für Strategiespiele

Der Siedler neue Kleider

Da seid ihr ja wieder, meine kleinen Knubbelnasen! Was habe ich euch vermisst! Nach eurem Ausflug nach Echtzeit-Strategingen hatte ich schon befürchtet, wir würden uns nicht mehr wiederspielen. Doch nun seid ihr wieder da – und wieder ganz die Alten.

Und siehe da, ihr habt euch richtig herausgeputzt. Ein paar eurer früheren Macken habt ihr zwar auch wiederentdeckt. Dass ich euch beispielsweise nicht sagen darf, wo ihr Holz zu hacken oder Fische zu angeln habt, ist eine Marotte, die ihr euch eigentlich schon abgewöhnt hattet. Und eure Geschichte habt ihr auch schon mal fesselnder erzählt. Trotzdem bin ich überglücklich, euch endlich wieder in alter Frische begrüßen und mit euch so richtig gemütlich siedeln zu dürfen. Aber nur allein, Multi ist lahm.

Meine Wertung **85**



Genre	Aufbau-Strategie
Verkaufsstart	7. September 2006
Entwickler	Funatics
Hersteller	Ubisoft
Webseite	www.siedler.de
Hotline	0900/182 48 47 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 **40** 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 **6** 12 16 18
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (6 Spieler)	Netzwerk (6 Spieler)

Einzelnoten	
Grafik	7
Sound	7
Steuerung	7
Atmosphäre	5
Multiplayer	6

Ideal für: Nostalgiker und Pazifisten

Alternative Vollpreis: Civ City Rom (ca. 35 €, 8/2006: **80**)

Alternative Budget: Die Siedler 4 Gold (ca. 10 €, –)

PRO
- originale Spielmechanik beibehalten
- viele Spielvarianten, auch friedlich
- gemütlicher Multiplayer-Modus
- lebendige, hübsch animierte Spielwelt
- hoher »Wuselfaktor«
- geringe Hardwareanforderungen
- Missionseditor liegt bei
- knappe, doch aussagekräftige Tutorials
- ständig präsente Hilfetexte
- viele Optionen für Warenkreislauf

KONTRA
- immer gleicher Spielablauf
- anspruchslose Kriegsführung
- Performance-Probleme im Multiplayer
- Ruckeln in der höchsten Zoomstufe

RÜDIGER STEIDLE	85
GEORG VALTIN	84
SUSANNE BRAUN	83
MARTIN DEPPE	84

Durchschnitts-Wertung der Tester: **84**



BAPHOMETS FLUCH 4





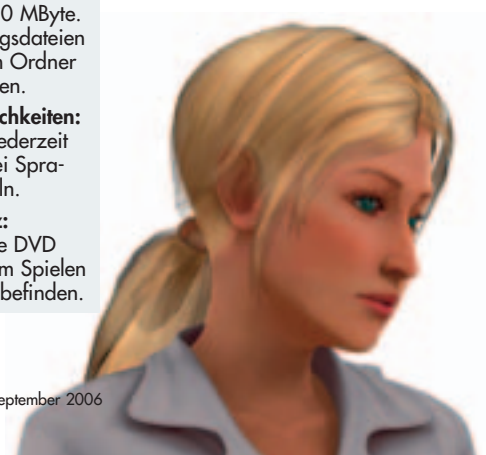




Hinter dem sympathischen Dauerhelden George Stobbart ist nicht nur die Mafia her: Gleich zwei Frauen zoffen sich um ihn. Dabei will er doch nur einen sagenhaften Schatz heben.

Eigentlich wollten wir nur schnell aus dem New Yorker Regen in unsere Anwaltskanzlei flüchten. Doch dann zerrt uns eine attraktive blonde Frau mit panischem Ausdruck in den Augen in unser Büro und verbarrikadiert die Tür. Sie hat eine Schatzkarte in ihrem Besitz und wird deswegen von der Mafia verfolgt. Nichts Ungewöhnliches also. Moment, Schatzkarte? Da funkeln unsere Augen. Wir wollen diese Karte! Jetzt!

Aber erst müssen wir die Mafiosi loswerden, die schon in den Vorraum gestürmt sind und die Tür eintreten. Schnell greifen wir zu unserem Stobbart-Golfschläger und brechen die Tür zum verschlossenen Vorratsraum auf. In der Decke über unserem Kopf ist ein großes Loch, durch das wir mit der Blondine hindurchschlüpfen. Zeit wird's, denn unsere Gegner sind nicht blöd – sondern rufen nach dem Aufzug, dessen Türen sich langsam schließen. Was nun, wie können wir die finsteren Spaghetti-Mamasöhnchen nur aufhalten?



George in Panik

Und das ist nur der Beginn einer abenteuerlichen Geschichte um Schätze und Verschwörungen! In **Baphomets Fluch 4: Der Engel des Todes** übernehmen wir wieder die Kontrolle über den Schatzjäger George Stobbart. Und stolpern mit ihm durch gefährliche Schauplätze. Zum Beispiel durch Wurstfabriken in New York oder durch den Vatikan.

Auf unseren Fersen: die Mafia. Und die hübsche Anna Maria (die panische Dame aus der Einstiegsszene), der wir helfen, ihre Schatzkarte von den Mafiaburschen zurückzuholen. Und da wir ein Gentleman sind, helfen wir natürlich auch noch, den Text zu entschlüsseln und eine kostbare goldene Statue zu bergen. Wer glaubt, damit sei das Abenteuer schon beendet, irrt: Da wird die Geschichte erst richtig spannend.

Stobbart im Rätselwahn

Wir schicken George per Klick mit der linken Maustaste durch die geräumigen 3D-Schauplätze. Da er aber manchmal in einer Tür hängen bleibt, ohne dass er hindurch geht, nehmen wir ab und zu auch die Pfeiltasten zu Hilfe. Mit denen können wir George nämlich auch bewegen.

In einer heruntergekommenen Lagerhalle sehen wir gleich, mit welchen Gegenständen wir interagieren können. Fahren wir mit dem Mauszeiger über benutzbare Objekte, poppt ein kleines Zahnrad am Zeiger auf.

An einer Wand sind Rohre angebracht, an denen wir uns locker über ein Loch im Boden hangeln können. Dummerweise bricht ein Stück der Leitung ab. Und dieses blöde Stück fällt auch noch direkt auf einen Strom-

SETUP

Installation:
Für die Installation von Baphomets Fluch 4 brauchen Sie 3,0 GByte Platz auf Ihrer Festplatte. Die Größe der Speicherstände variiert zwischen 600 KByte und 2,0 MByte. Die Sicherungsdateien finden Sie im Ordner Eigene Dateien.

Einstellmöglichkeiten:
Sie können jederzeit zwischen drei Sprachen wechseln.

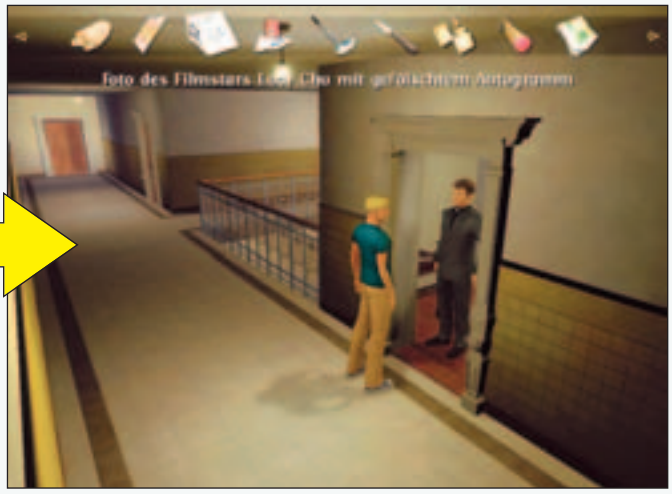
Kopierschutz:
SecuRom, die DVD muss sich zum Spielen im Laufwerk befinden.

EINMAL UM DIE WELT GERÄTSELT

In unserem umfangreichen Inventar befinden sich so manche Schätze, von denen wir anfangs noch wissen, was wir damit sollen. Wir zeigen Ihnen, wie Sie von einem einfachen Foto zum Entschärfen einer Bombe kommen.



In einer New Yorker Wurstfabrik finden wir das **Bild** der Schauspielerin Lucy Chu. Was wir damit sollen? Kein Plan, aber wir packen es ein.



Mark ist Fan von Lucy Chu, und bietet uns **Gummihandschuhe** dafür an. Wir wollen aber lieber seine Mitgliedskarte zum Massageclub.



Da hocken wir in der Patsche. Halbnackt müssen wir uns mit lustigen Rätseln aus der Hinterkammer des **Mafiosi-Massageclubs** befreien.



Als Belohnung hinterlässt uns die Mafia eine **Bombe**. Zum Entschärfen brauchen wir etwas aus Gummi, und erbetteln uns Marks Handschuhe.

hauptschalter, der sich nun nicht mehr umlegen lässt. Doof, denn nun züngeln auch noch stromgeladene Kabel auf dem Boden herum. Also müssen wir einen anderen Weg finden, wie wir Anna Maria wieder zu uns holen können. Die wartet, wo wir gestartet sind.

Anna Maria wird nur benutzt

Weiter geht's mit der Suche nach der Lösung: Wir finden ein Stück Seil und versuchen, den Schalter des Stromkastens festzubinden – vergebens. Das abgebrochene Rohrstück können wir uns zwar anschauen, aber nicht benutzen, wie uns ein Klick mit der rechten Maustaste verrät. Nach einigem Rumprobieren wird uns klar: Wir sind in eine Falle getappt. Klasse! Solche fiesen Hinterhalte bringen Würze ins Rätslerdasein.

Die Lösung ist dann doch ganz einfach: Wir treten eine Tür ein, die windschief in den Angeln hängt. Die fällt über den Abgrund, und Anna Maria kann uns sicher folgen, um den Schalter umzulegen. Das funktioniert folgendermaßen: Wir klicken auf das Portrait Anna Marias in unserem geräumigen Inventar am oberen Bildschirmrand. Klicken auf den Stromkasten, fertig. Anna Maria läuft durch die Lagerhalle und hält den Schalter für uns.

Elvis lebt!

In **Baphomets Fluch 4** treffen Sie hauptsächlich auf Kombinationsrätsel – das heißt, Sie kombinieren einen Gegenstand mit einem anderen und kommen so weiter. Die Rätsel sind auch nicht sehr schwierig, hin und wieder müssen Sie Ihre grauen Zellen aber doch anstrengen. Seltener müssen Sie Kistenschieberätsel lösen – im Gegensatz zum Vorgänger haben sich die Entwickler da zum Glück sehr zurückgehalten.

Nervig sind hingegen manche der zeitbasierten Rätsel, in denen Sie zum Beispiel einen richtigen Moment abwarten, bevor Sie handeln. In der New Yorker Absteige, in der Anna Maria wohnt, müssen Sie beispielsweise einen Mafioso loswerden, damit Sie in das Zimmer der blonden Schönheit kommen. In regelmäßigen Abständen bricht der finstere Bursche, der sich für Elvis hält, in einen kurzen Anfall von Tanzwut aus. Da der Herr nicht gerne friert, müssen Sie das Fenster am Ende des Hotelflurs öffnen. Und das geht nur, wenn der Herr grade tanzen will. Haben Sie das Fenster geöffnet, will Elvis es natürlich wieder schließen. Kaum dreht er Ihnen den Rücken zu, zünden Sie ein

Im Wettbewerb

Ankh	88
Geheimakte Tunguska	83
Baphomets Fluch 4	83
Runaway	82
Fahrenheit	81

In Ankh rätseln Sie sich in bunter Comicgrafik durch das alte Ägypten, während Sie in Geheimakte Tunguska einer mysteriösen Verschwörung auf die Spur kommen (siehe Test in dieser Ausgabe). Mit Protagonist Brian machen Sie sich in Runaway auf die Suche nach seiner Herzallerliebsten; als Lucas versuchen Sie hingegen im actionreichen Kriminalfall Fahrenheit, die Welt zu retten.

INTERVIEW MIT CHARLES CECIL

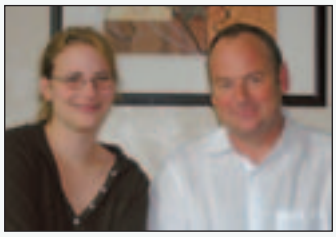
Charles Cecil hat Revolution Softwares im Jahr 1990 gegründet. Neben der Baphomets-Fluch-Serie entwickelte das Team den Renner Beneath a Steel Sky.

PC PowerPlay: Mister Cecil, ursprünglich war die Baphomet-Serie als Trilogie geplant. Wie kommt es, dass Sie nun doch einen vierten Teil entwickelt haben?

Charles Cecil: Wir haben uns nach Baphomets Fluch 3: Der schlafende Drache anderen Dingen zugewandt, doch als die Fans der Serie immer wieder nach einem vierten Teil gefragt haben, machten wir uns wieder an die Arbeit.

PC PowerPlay: Was hat sich im Vergleich zu Baphomets Fluch 3 geändert?

Charles Cecil: Neben der direkten Steuerung (über die Pfeiltasten) haben wir wieder die Point&Click-Steuerung eingeführt. Außerdem haben wir uns viel Zeit genommen, um historische Hintergründe in die Geschichte einzubauen.



PC PowerPlay: Planen Sie schon mit einem fünften Teil der Serie?

Charles Cecil: Bisher ist nichts geplant, aber ich habe viel Spaß beim Schreiben der Geschichten. Ein fünfter Teil würde aber ähnlich unvorhersehbar wie Baphomets Fluch 4 werden.



Nico verkleidet sich als Nonne, um George aus dem Knast zu holen. Bis zu ihrem ersten Auftritt dauert es allerdings etwa vier Stunden.

paar trockene Blumen an, um die Sprinkleranlage des Hotels auszulösen. Aus Angst um seinen Schlangenlederanzug läuft der Mafioso auf und davon. Freie Bahn für Sie! Solche Rätsel ziehen sich durch das ganze Spiel, und verderben ab und zu den Spaß.

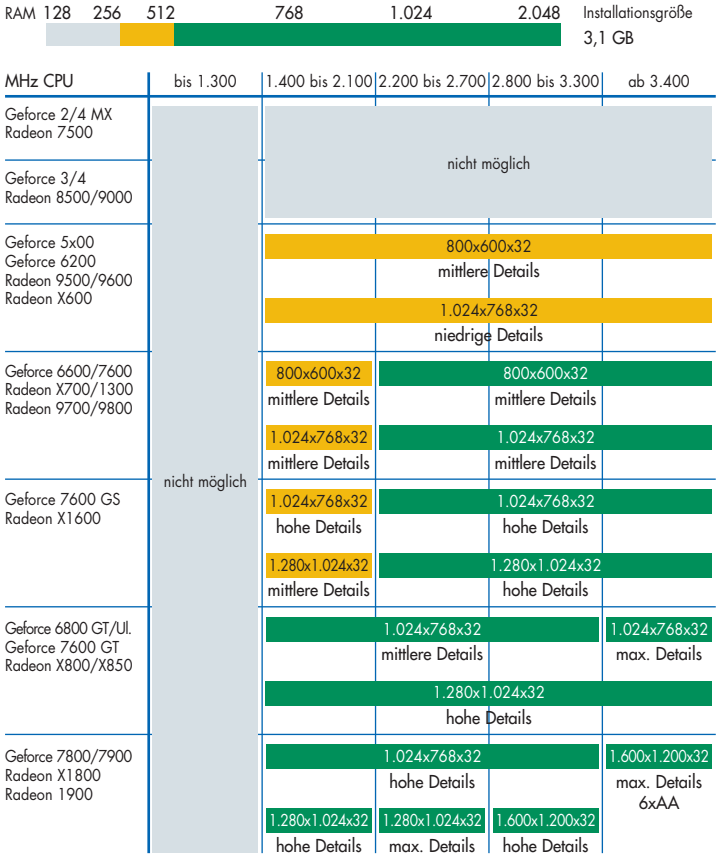
Virgils kleiner Helfer

Richtige Knobelarbeit müssen Sie bei den Hack-Rätseln leisten. Hin und wieder kommen Sie nämlich nur weiter, indem Sie sich mit Ihrem PDA[1], der von Georges Freund Virgil aufgemotzt wurde, in Datenbanken reinschummeln. Dafür muss Ihr Datenstrom um »gegnerische« Rechner und durch so genannte Splitter zum richtigen Server gelenkt werden. Keine leichte Aufgabe, wenn es im Datennetz nur so von Fallen wimmelt. Gut, dass Sie verschiebbare Reflektoren haben, mit denen der Strom umgeleitet werden kann. Mit ein wenig Probieren kommen Sie bald ans Ziel: die Daten, die Sie brauchen. Die werden übrigens auf den PDA heruntergeladen, sodass Sie das Spielchen nicht wiederholen müssen.

Nico in christlicher Mission

Warum wir noch gar nichts zu Georges alter Freundin Nico gesagt haben? Die freche Französin, die sich in der Vergangenheit scharfe Wortgefechte mit George geliefert hat, taucht erst nach dem ersten Drittel des Adventures auf. Nach guten vier Stunden Spielzeit. Und seltener dürfen wir sie steuern – die meisten Rätsel lösen wir mit George. Dafür ist Nicos erster Auftritt umso überraschender: Als

TECHNIK-CHECK



- Um Baphomets Fluch 4 spielen zu können, brauchen Sie vor allem eine Grafikkarte mit einem 128 MByte großen Speicher. Denn sonst sehen Sie nur Augäpfel und Gebisse durch die Bildschirme sausen, weil die Charaktermodelle nicht dargestellt werden können.
- Das Anti-Aliasing (AA) lässt sich erst mit leistungsstarken Grafikkarten (ab Geforce 6800) voll aufdrehen. Dafür verschwinden dann auch einige unschöne Ecken und Kanten an den Charakteren.
- Auch wenn es die Möglichkeit gibt, die Grafikdetails runterzudrehen, sollten Sie zugunsten eines hübscheren Gesamteindrucks darauf verzichten. Stellen Sie lieber die Auflösung niedriger ein.

[1] *Personal Digital Assistant, ein kleiner Handcomputer*



DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

Ein fünfter Teil muss her

Danke Revolution, dass ihr aus dem vierten Teil keine Neuauflage von Sokoban gemacht habt. Das ständige Kistenschieben ging mir im Vorgänger furchtbar auf den Keks. Stattdessen gibt's mehr und vor allem auch wieder fordernde Rätsel. Die Charaktere sind gewohnt charakterstark, die bissigen Dialoge zwischen Nico und George einfach sensationell.

Eigentlich hätte Baphomets Fluch 4 ein rundum gelungenes Adventure werden können – doch die Geschichte schwächelt. Mit den extrem spannenden Vorgängern kann die Erzählung in meinen Augen nicht ganz mithalten. Das ebenso abrupte wie uninspirierte Ende war eine herbe Enttäuschung für mich. So darf diese Serie nicht enden, das muss ein fünfter Teil wieder geradebiegen!

Meine Wertung **84**



GEORG VALTIN
Experte für Adventures

George hat es drauf!

Ich bin verwirrt: Schöne Frauen hauchen meinen Namen, versprechen mir Schätze und Abenteuer. Zum Glück meinen die gar nicht mich, sondern den anderen George, den Stobbart – mir wäre das nämlich viel zu aufregend. Da helfe ich lieber meinem Namensvetter bei all den Rätseln, Dialogen und Puzzles, auch wenn ich ihm ob seiner Trägheit manchmal gerne einen Tritt in den Allerwertesten geben würde.

Die »Mach etwas genau zum richtigen Zeitpunkt«-Rätsel fände ich gar nicht schlecht, wenn das Spiel auch das entsprechende Feedback gäbe. Meiste erweckt es aber den Eindruck, dass die geplante Aktion grundsätzlich nicht möglich ist. Wer das von Anfang an im Hinterkopf hat, spart sich sinnlose Ausweichüberlegungen.

Meine Wertung **82**



Wer glaubt, dass das Abenteuer endet, sobald Anna Maria und George den **Schatz** finden, liegt falsch. Danach geht's erst richtig los.

BAPHOMETS FLUCH 4: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie ein totaler Fan von George und Nicos Abenteuern sind

... wenn Sie Baphomets Fluch 3 enttäuscht hat und Sie wieder echte Rätsel haben wollen

... falls Sie schon immer vermutet haben, dass Mafia und Kirche unter einer Decke stecken

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie beim Kistenschieben aus der Puste kommen und sich schon im Keller verirren

... wenn das Entschlüsseln alter Manuskripte so gar nicht Ihr Ding ist

... für den Fall, dass Sie eine umwerfende Grafik erwarten



züchtige Nonne verkleidet, befreit sie George aus einem Gefängnis.

Mit Hilfe eines Geheimdienstlers schmuggelt sie uns Kinderspielzeug in den Knast, das sich als sehr nützlich herausstellt. Es geht doch nicht über einen Sack voll Glasmurmeln, ein Quietschtier und eine aufziehbare Spielzeugmaus. Mit den Murmeln setzen wir zum Beispiel den Wachmann außer Gefecht, indem wir die Kugeln auf dem Boden verteilen. Mit der Spielzeugmaus lenken wir einen Wachhund ab, um an ihm vorbei zu kommen. Und zu guter Letzt irritieren wir den Wächter auf dem Dach des Gefängnisses mit dem Quietschtier. Schon sind wir wieder frei und schmeißen uns in die Arme von Nico.

SPALLACI HAT'S DRAUF

Die Schauplätze sind unterschiedlicher Natur: Mal geht's durch eine triste Lagerhalle, in der Regen durch das offene Dach fällt und die auch sonst nicht sehr schön anzuschauen ist. Dann wieder durch die hübsche Wurstfabrik von Mafia-Obermotz Spallaci, in der das Abendlicht durch die Fensterscheiben fällt und kräftige Farbtöne vorherrschen.

Da das Adventure diesmal nicht auf Konsolen erscheint, konnte sich Revolution voll und ganz auf die PC-Version konzentrieren. Deswegen haben sie ein paar Spielereien mit Spiegelungen und Partikeleffekten eingebaut. Dennoch sieht der etwas kantige Grafikstil nicht unbedingt klasse aus. Zusätzlich sorgen die gewählten Kamerawinkel dafür, dass wir manchmal wichtige Dinge übersehen. Einen Laserstrahl im türkischen Museum zum Beispiel.

Trotzdem sind die Schauplätze sehr atmosphärisch. Das liegt aber auch daran, dass die deutschen Sprecher einen sehr guten Job geleistet haben. Allen voran Franziska Pigulla (Nico, besser bekannt als deutsche Stimme von Dana Scully aus **Akte X**), die ihrem Gegenpart Alexander Schottky (George) mit sarkastischen Sprüchen die Hölle heiß macht. Beide haben auch schon in den Vorgängern das ständig streitende Pärchen gesprochen.

Übrigens können die Dialoge nicht abgebrochen werden, damit keine wichtigen Informationen verloren gehen. Das ist mitunter bei langen Gesprächen störend.

Susanne Braun



SIMON FISTRICH

Experte für Action

Nervige Macken

Ich habe die Vorgänger mit Begeisterung gespielt, und auch die Story um Schatzjäger George gefällt mir. Es sind eher Schlampigkeiten, die mich nerven. Etwa, dass ich die Dialoge nicht abbrechen kann und mir endloses Gelaber über unwichtige Dinge anhören muss. Richtig Ärger macht mir die Steuerung: Mit der Maus bleibe ich ständig an Türen hängen. Die alternative, direkte Steuerung ist keine Lösung, da ich die Kamera nicht drehen kann. So eiere ich mit George durch die Gegend, als hätten wir uns gerade ein Herrengedeck geteilt.

Dafür haben's mir die schönen Rätsel angetan: nicht zu schwer, aber auch nicht zu leicht. Vor allem die PDA-Kopfnüsse haben genau die richtige Mischung aus Grübeln und Ausprobieren. Da bereitet mir das Nachdenken viel Freude.

Meine Wertung **80**



SUSANNE BRAUN

Expertin für Adventures

Spannungsgeladen

Ein gutes Rätselmenü – garniert mit einer guten Mischung aus leichten und schwereren Kopfnüssen, sympathischen Charakteren, einer Prise Humor und einer spannenden Geschichte. So wünsche ich mir jedes Adventure, das bei mir landet!

Allerdings bleiben ein paar kleine Wehmutstropfen: Die Steuerung ist mir manches Mal zu hakelig. Trotz komfortabler Point&Click-Bedienung komme ich nicht umhin, auch ab und zu mal die Pfeiltasten zu benutzen, um George durch eine Tür zu manövrieren. Denn sonst bleibt er hängen. Auch die Grafik ist an manchen Schauplätzen nicht besonders hübsch, zum Beispiel im New Yorker Hotel und in der Lagerhalle. Dafür entschädigen dann die farbenfrohe Wurstfabrik der Mafiosi und der türkische Topkapi-Palast für grafischen Schwachstellen.

Meine Wertung **85**



Genre: Adventure
Verkaufsstart: 30. September 2006
Entwickler: Revolution
Hersteller: THQ

Webseite: www.broken-sword.com
Hotline: 09001/505 511 (0,99 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 **40** 50

Ton / Sprache Spiel/Handbuch: /

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

Schwierigkeit: 1 Stufe; mittel

empfohlene Steuerung:

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

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

Ideal für: Ratefüchse mit Humor

Alternative Vollpreis: Geheimakte Tunguska (ca. 40 €, 09/2006: **83**)

Alternative Budget: Ankh Special Edition (ca. 20 €, 09/2006: **88**)

PRO

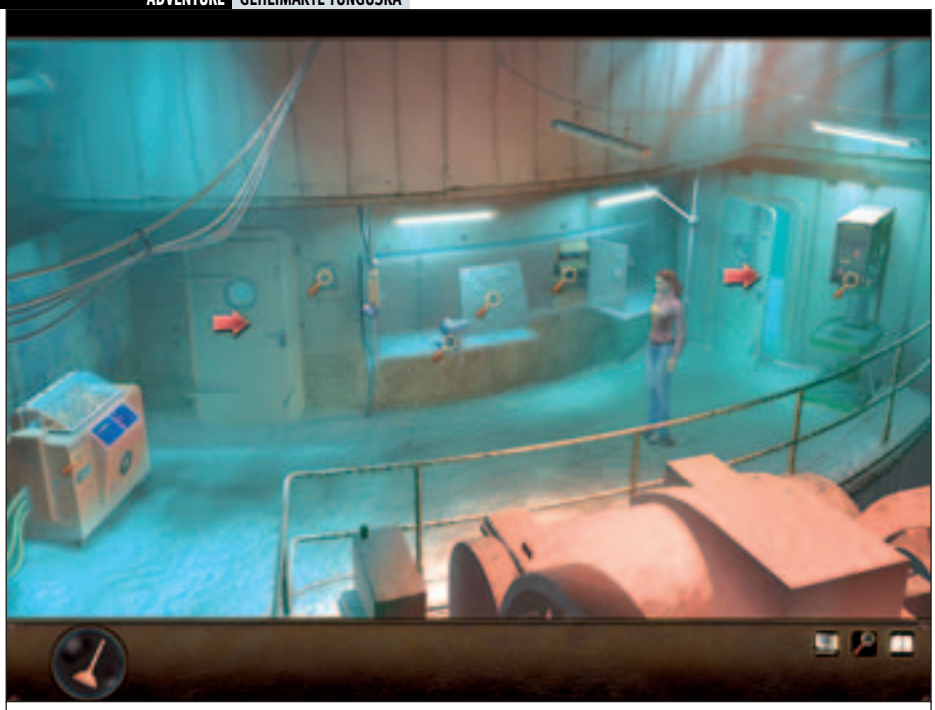
- spannende Geschichte
- tolle Atmosphäre
- die bekannten Sprecher der Vorgänger
- große Schauplätze
- abwechslungsreiche Rätsel
- optimale Spiellänge (ca. zwölf Stunden)
- der offensichtlichste Weg ist nicht immer der Richtige

KONTRA

- Steuerung manchmal etwas fummelig
- zeitbasierte Rätsel an jeder Ecke
- Anna Maria nicht steuerbar, Nico nur selten
- Kamerawinkel manchmal ungünstig
- Dialoge lassen sich nicht abbrechen

SUSANNE BRAUN	85
DAVID BERGMANN	84
GEORG VALTIN	82
SIMON FISTRICH	80

Durchschnitts-Wertung der Tester: **83**



Auf **Tastendruck** lassen sich ganz schnell alle Objekte einblenden, mit denen wir interagieren oder die wir einsammeln können. Endlich ist Schluss mit der Suche nach der Stecknadel im Heuhaufen!



Wer ist der unheimliche **Kapuzenmann**? Die Gestalten heften sich an Ninas Fersen.



Zu komplizierten Rätseln gibt es immer **Lösungshilfen** im Tagebuch von Nina.





GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Geheimbund, Geheimdienst, Geheimakte Tunguska: Auf der Suche nach ihrem verschwundenem Vater stolpert Heldin Nina von einer Katastrophe in die nächste.



SETUP

Installation:
Für die Installation von Geheimakte Tunguska brauchen Sie mindestens 2,3 GByte freien Festplattenspeicher. Die Größe der Spielstände liegt bei etwa 0,5 MByte pro Sicherungsdatei. Diese finden Sie im Spielverzeichnis von Geheimakte Tunguska unter /savegames.

Einstellmöglichkeiten:
–

Kopierschutz:
»Tages«, zum Start des Programms wird der Silberling benötigt.

Auf der Erde scheint alles erforscht zu sein. Doch es gibt immer noch ungelöste Rätsel. Das Tunguska-Ereignis zum Beispiel. Der Landstrich in Sibirien war 1908 Schauplatz einer gewaltigen Katastrophe. Binnen Sekunden legte eine gigantische Explosion ganze Wälder flach. Die Ursache ist bis heute ungeklärt. Theorien darüber reichen vom Meteoriteneinschlag bis zur Erdgasexplosion, doch die Wissenschaftler können sich nicht einigen, was da eigentlich passierte.

Das ist der passende Stoff für ein Mystery-Adventure wie **Geheimakte Tunguska**. Darin versuchen drei Forscher, hinter das Geheimnis des Vorfalls zu kommen – erfolglos; der russische Geheimdienst unterbindet jegliche Untersuchung. Nach Jahren verschwindet einer der Wissenschaftler. Protagonistin Nina ist die Tochter dieses Forschers und macht sich zusammen mit ihrem Freund Max auf die Suche nach Papi. Dabei geraten sie in eine finstere Verschwörung, in der Russen, Amerikaner und unheimliche Kuttenträger mitmischen.

Gefahrgut

Das Spielgeschehen ist sehr spannend inszeniert. Hier eine typische Szene: Die Suche führt uns im ersten Drittel des Adventures in einen russischen Zug, der durch die sibirische Pampa braust. Wir rätseln uns quer durch die Bahn und kommen dabei einem geheimen Mutations-Projekt auf die Schliche. Plötzlich gibt es einen riesigen Knall, und uns wird schwarz vor Augen. Als wir aufwachen, befinden wir uns in einer kleinen, dunklen Kammer hinter verschlossenen Türen. Die Matratze riecht modrig, über den feuchten Boden huschen eklige Ratten. Na klasse! Was nun? Wie kommen wir aus dieser Bredouille wieder heraus? Da hören wir ein leises Stimmchen durch die Regenrinne flöten. Max! Gott sei Dank, die Hilfe ist nah.

Ritterlich

Auf die bewährte Point&Klick-Art rätseln wir uns hauptsächlich mit Nina durch allerhand Schauplätze wie Irland, China und Kuba. Nur in einigen Abschnitten des Adventures können wir zu Max wechseln. Etwa in der oben beschriebenen Szene im Militärkrankenhaus, in der Max die gefangene Nina befreien muss.

Die Rätsel sind logisch und mitunter auch witzig. In einer irischen Burg müssen wir beispielsweise die Steinstatue eines Ritters ankleiden, um einen Geheimgang zu öffnen. Leichter gesagt als getan. Das Schwert finden wir schnell, ein alter Fensterladen wird kurzerhand zum Schild umfunktioniert. Aus einer Regenrinne basteln wir Knieschoner und aus einer Goldmünze einen Ring. Doch woher nehmen wir den Helm? Im Burghof fällt uns auf, dass die Kaminabdeckung wie eine brauchbare Kopfbedeckung aussieht. Die ist aber so weit oben, dass wir sie nicht einfach mitnehmen können. Die Lösung: Aus einem Stein und einem Brett bauen wir ein behelfsmäßiges Katapult und schießen die Kaminabdeckung herunter. Für solche Gehirnanstrengungen werden wir oft mit kurzen Zwischensequenzen belohnt.

Denkhilfe

Geheimakte Tunguska glänzt mit sehr detailliert gestalteten 2D-Schauplätzen, realistisch wirkenden 3D-Charakteren und einer tollen Sprachausgabe. Die eigentliche Besonderheit sind aber die Hilfefunktionen, die das Spiel vereinfachen. Wir bleiben nicht stundenlang an ein und derselben Stelle stecken, denn ein Druck



Nina, Max und Oleg bereisen auf ihrer Suche die halbe **Welt**: Russland, Kuba, Irland, China und die Antarktis stehen auf ihrem Reiseplan.



Mit einem Eimer Salz haben wir ein Loch ins Eis geschmolzen. Ganz klar eine chemische Reaktion. So logisch sind alle **Rätsel**.

auf die Leertaste zeigt alle interaktiven Gegenstände an einem Schauplatz. Das erspart uns im Zweifelsfall das lange Suchen, ohne den Knobelspaß zu verderben.

Zum Beispiel finden wir in einer heruntergekommenen Hütte in Sibirien einen Lappen und eine mit Spiritus gefüllte Lampe, nachdem wir die Hilfetaste gedrückt haben. In der Bruchbude ist's nämlich so düster, dass wir die Objekte übersehen haben. Dass wir das Stofftuch in den Spiritus tauchen müssen, um damit einen verdreckten Kamin zu säubern, müssen wir selbst herausfinden. Trotz Hilfefunktion brauchen wir also unser eigenes Hirn. Allerdings ist die Versuchung groß, an neuen Schauplätzen sofort die Hilfe zu benutzen, statt sich erst einmal selbstständig umzuschauen.

Nicht schummeln!

Ninas Tagebuch zeichnet nicht nur das bisherige Geschehen auf, sondern enthält mitunter auch Hinweise zu Rätseln, besonders bei Zahlen- und Verschiebeaufgaben. Das erkennen Sie daran, dass ein Tagebuchsymbol mit Fragezeichen aufblinkt. Rätselfreunde sollten aber nicht zu schnell im Buch nachschauen, da teilweise nicht nur Tipps dort stehen, sondern gleich die komplette Lösung.

Spaß machen auch die kleinen Anspielungen auf Filme oder Prominente. Und auch die Sprüche der Charaktere. So zum Beispiel das Mädchen in Irland, das den Bus verpasst und ein Säbelzahneichhörnchen in der Hosentasche hat. Das Mädel beklagt sich nämlich ständig darüber, dass ihm das Knuddeltier ans Bein pinkelt. Und Kommissar Kanski stellt sich im Abspann als Hommage an Schauspieler Klaus Kinski heraus. Solche Schmankerl entschädigen ein wenig für die relativ kurze Spielzeit von zehn Stunden.

Susanne Braun



Längere Zwischensequenzen erzählen die spannende **Geschichte** von Tunguska. Auch Rätsellösungen werden mit Sequenzen belohnt.



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Mysteriös, mysteriös

Dieses Adventure ist vielleicht nicht so lustig wie Ankh und auch nicht so gruselig wie Scratches, aber: Die spannende Geschichte, die schöne Grafik und die logischen Rätsel haben mich überzeugt. Nur die kurze Spielzeit ärgert mich ein bisschen.

Die Hilfefunktion ist sehr praktisch. Allerdings muss ich mich immer wieder am Riemen reißen, damit ich die Hilfe nicht ständig benutze, und mich ein wenig wie ein Betrüger fühle. Für Einsteiger ist sie aber auf jeden Fall eine tolle Idee.

Meine Wertung **82**



GEORG VALTIN
Experte für Adventures

Einfach gut!

Geheimakte Tunguska ist das beste Adventure, dass ich seit langer Zeit gespielt habe. Inhaltlich und technisch überzeugt es auf ganzer Linie, vor allem das gewissenhafte Rätseldesign sowie die interessante Story heben sich klar von der Konkurrenz ab.

Die Hilfefunktion zur Anzeige der interaktiven Objekte ist ideal für Einsteiger; Adventure-Routiniers brauchen sie kaum. Zu leicht ist das Spiel deshalb aber nicht, es hätte aber ruhig doppelt so lange sein können.

Meine Wertung **84**



Genre: Adventure
Verkaufsstart: 1. September 2006
Entwickler: Animation Arts/Fusionsphere Systems
Hersteller: Deep Silver

Webseite: www.tunguska-game.de
Hotline: 0900/180 720 7 (0,62 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 **40** 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

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

Schwierigkeit: 1 Stufe; mittel

empfohlene Steuerung:

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

Ideal für: Anhänger von Verschwörungstheorien

Alternative Vollpreis: Dreamfall (ca. 40 €, 06/2006: 81)

Alternative Budget: Scratches (ca. 20 €, 02/2006: 79)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 2,3 GByte

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

PRO
- spannende Geschichte
- logische Rätsel
- sehr hübsche Schauplätze und Charaktere
- komfortable Hilfefunktionen

KONTRA
- kurze Spielzeit
- Versuchung, immer die Hilfen zu nutzen

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

SUSANNE BRAUN	82
GEORG VALTIN	84

Durchschnitts-Wertung der Tester: **83**



Die ausufernden **Dialoge** sind spitze vertont, meist aber extrem langweilig. Allerdings verstecken sich darin Hinweise zum Weiterkommen.



Ein **Chemie-Rätsel** früh im Spiel: Hier geht es nur darum, an den richtigen Hebeln zu ziehen. Anspruchslos und symptomatisch für Paradise.

PARADISE

Mit Syberia machte sich Benoit Sokal einen guten Namen. Den zieht er mit Paradise durch den Schmutz.

Als sie aufwacht, weiß Hauptfigur Ann Smith nicht, wer und wo sie ist. Nach den ersten Spielminuten ist sie schlauer: Sie hockt im Harem irgendeines Prinzen im fiktiven afrikanischen Staat Mauranien. Und irgendwie muss sie jetzt aus diesem Harem entkommen – zumindest glauben wir das, denn nach dem schicken Render-Intro wirft uns das Point&Click-Adventure ins kalte Wasser: Wir wissen nicht, was wir tun sollen. Wir wissen vor allem nicht, warum wir etwas tun sollen.

Zum Glück ist die Auswahl interaktiver Objekte begrenzt, also suchen wir die Hintergründe danach ab und klicken drauflos. Unmotiviert, weil wir ja nicht wissen, welches Ziel wir verfolgen; **Paradise** beginnt katastrophal.

Gut versteckt

Wer tapfer weiterspielt, merkt, dass sich die Startschwierigkeiten recht schnell als grundlegende Probleme entpuppen. Immer wieder klicken wir uns durch hübsch gezeichnete, aber sterbenslangweilige, leblose Hintergründe, um zu den tatsächlich wichtigen Orten zu kommen. Dort ist dann meistens Pixelsuche angesagt, da sich viele Objekte nicht von den Hintergründen abheben. Hin und wieder müssen wir bereits mehrfach durchforstete Gegenden noch einmal besuchen, erst dann geht die Geschichte weiter. Das alles passiert meist ohne jeglichen Hinweis, was zu tun ist.

Auch die Rätsel enttäuschen. Das Finden der Gegenstände ist wie erwähnt oftmals der schwerste Teil, danach setzen wir sie einfach zur richtigen Zeit am richtigen Ort ein – Rätsel gelöst. Etwas anspruchsvoller sind **Myst**-ähnliche Mechanikrätsel: Wir sollen ausbaldowern, wie diverse, fantasievoll gestaltete Maschinen funktionieren oder müssen Hebel in der richtigen Reihenfolge benutzen.

Qualitätssicherung?

Auch technisch hinterlässt **Paradise** einen durchwachsenen Eindruck. Die Grafiken sind mitunter recht farbarm, die Soundkulisse ist dürftig. Dafür sind die Animationen ein echter Hingucker, und die deutsche Sprachausgabe ist vorbildlich. Ärgerlich: Einen Beta-Test scheint es nicht gegeben zu haben, denn in die Verkaufsversion haben sich diverse höchst nervtötende Bugs eingeschlichen. So reagiert Ann oftmals erst nach mehrmaligem Klicken oder verlässt Bildschirme gar durch den völlig falschen Ausgang.

Alles in Allem ist **Paradise** eine Enttäuschung, selbst beinharte Fans von **Syberia**-Schöpfer Benoit Sokal sollten sich den Kauf gründlichst überlegen.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

Herbe Enttäuschung

Paradise hat mich schon in den ersten Minuten verloren. Meine unter Amnesie leidende (gähn) Hauptfigur muss das Dienstmädchen für arrogante Harems-Schicksen spielen – damit kann ich mich nun wirklich überhaupt nicht identifizieren.

Das dann noch Rätsel zur Qual und die Steuerung zur Geduldsprobe werden, gibt dem Ganzen den Rest. Da retten auch die nette Story und die fantasievollen Hintergründe nichts mehr. Adventure-Fans sollten diesen Monat zu Geheimakte Tunguska greifen.

Meine Wertung **32**



GEORG VALTIN
Experte für Adventures

Spiel sucht Zielgruppe

Vielleicht gibt es sie ja, die Leute, die Spaß daran haben, langweilige Stillleben nach interaktiven Pixeln abzusuchen. Leute, die sich über einfallslose Rätsel und einen uninspirierten Hauptcharakter freuen. Leute, die einfach mal drauflos spielen, ohne zu wissen, was sie eigentlich warum machen sollen.

Ich gehöre jedenfalls nicht dazu, obwohl ich Adventures eigentlich mag. Aber falls Sie sich in dieser Beschreibung wiedererkennen, dann ist Paradise genau das richtige Spiel für Sie.

Meine Wertung **40**



Genre	Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	White Birds Productions
Hersteller	Dtp
Webseite	www.paradise-game.de
Hotline	0900/151 00 54 (1,95 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

Ideal für	ausgehungerte Adventure-Fans
Alternative Vollpreis	Dreamfall (ca. 35 €, 06/2006: 81)
Alternative Budget	Black Mirror (ca. 10 €, 12/2004: 82)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße	2,1 GB		
Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 3	CPU 800 MHz	RAM 256 MB
Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,2 GHz	RAM 512 MB
Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce FX	CPU 1,6 GHz	RAM 512 MB

PRO
- fantasievolle Grafik
- gute Geschichte ...

KONTRA
- ... mit abruptem Ende
- nervige Pixelsuche
- Steuerungsprobleme
- schlechte Rätsel

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	4
Atmosphäre	6
Multiplayer	–

DAVID BERGMANN 32
GEORG VALTIN 40

Durchschnitts-Wertung der Tester **36**



Die Erweiterung umfasst **drei Akte**. Etwa 10 bis 15 Stunden sind Sie beschäftigt, bevor Sie alle erkundet und von Monstern bereinigt haben.



Die **Grafik** von Dungeon Siege 2 ist zwar nicht direkt hässlich, aber alles andere als eindrucksvoll. Dafür stimmen Musik und Soundeffekte.

DUNGEON SIEGE 2 BROKEN WORLD



Alarm in Arianna: Das Böse kehrt zurück – mit neuen Stärken und alten Schwächen.

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

Was ist bloß los in diesen Fantasy-Welten? Kein Dosenpfand, keine Politessen, grüne Wälder, kurz: Idylle pur. Trotzdem gibt's dort massenhaft schlecht gelaunte Gestalten, die das Fegefeuer jederzeit dem Paradies vorziehen würden. Zum Beispiel der Nachfolger des Finstermagiers Valdis, den wir im Finale des Hauptprogramms hochkant aus seiner Robe und schnurstracks in die ewige Verdammnis gepfeffert haben.

Gemeinsam sind wir stärker

Die Story von **Broken World** beginnt ein knappes Jahr nach diesem Ereignis. Wir starten in einem Außenposten der Dryaden. Entweder mit unserer alten Truppe, oder einem von fünf vorgefertigten Charakteren – darunter auch ein Vertreter der neuen, besonders robusten Zwerge. Ferner gibt's mit »Blut-Assassinen« und »Steinfäusten« zwei neue Charakterklassen. Während erstere eine Mischung aus Fernkämpfer und Angriffszauberer sind, setzen letztere auf Nahkampf und die heilenden Kräfte der Naturmagie.

Im Startgebiet warten potenzielle Mitstreiter aller Klassen, von denen wir drei in unsere vierköpfige [1]*Party* aufnehmen. Wie in **Dungeon Siege 2** ist eine gute Mischung aus Nahkämpfer, Heiler und Zauberer nötig, um der starken Monsterhorden Herr zu werden. Die Feinde agieren wesentlich schlauer und greifen auch mal Charaktere in der zweiten Reihe an, die wir dort zum Heilen abstellen.

Nicht alle auf einmal

Die Steuerung (Linksklick: bewegen, Rechtsklick: angreifen) ist leicht wie eh und je. Allerdings lassen sich Charaktere nach wie vor nicht einzeln dirigieren. Die zwei möglichen Formationen (nebeneinander und verteilt) sind unzureichend für Freunde taktischer Kämpfe. Um die Übersicht zu behalten, ist der häufige Druck auf die Pausentaste daher unumgänglich.

Außerdem ist der richtige Gebrauch der speziellen Klassenfähigkeiten ein wichtiger Faktor für einen erfolgreichen Kampf. Hilfreich: Die Plätze für automatisch gesprochene Zaubersprüche wurden von zwei auf vier erhöht.

Grafisch bleibt fast alles beim Alten. **Broken World** gewinnt daher keinen Schönheitspreis.

Simon Fistrich

[1] *Party ist im Rollenspieler-Jargon die Bezeichnung für das Team.*



SIMON FISTRICH
Experte für Rollenspiele

Etwas unrund

Wer Dungeon Siege 2 mochte, wird auch mit dem Addon glücklich. Aber gerade im Vergleich mit frischeren Titeln wie Titan Quest spielt sich Broken World zu behäbig für ein modernes Action-Rollenspiel. Schuld daran ist der inkonsequente Taktikpart, den die Steuerung einer Party erfordert.

Mein Vorschlag an die Entwickler: Entweder macht ihr den Helden zum parteilosen Einzelgänger. Oder ihr erweitert den Taktikteil und steuert die Reihe in Richtung klassisches Rollenspiel.

Meine Wertung **76**



GEORG VALTIN
Experte für Rollenspiele

Der Zahn der Zeit ...

... hat inzwischen genüsslich an Dungeon Siege 2 geknabbert – entsprechend veraltet wirkt das Addon gerade im Vergleich zu Titan Quest. Zwar macht das Action-Rollenspiel grundsätzlich noch Spaß, aber in fast allen Belangen gibt's Abzüge, angefangen von der Grafik über das Balancing bis hin zu den mangelnden taktischen Optionen für den Gruppenkampf.

Letztere wiegen besonders schwer, weil Broken World recht schwierig ist. Wer kein eingefleischter Fan der Serie ist, greift zu Titan Quest.

Meine Wertung **73**



Genre: Action-Rollenspiel-Addon
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Gas Powered Games
Hersteller: Take 2

Webseite: www.dungeonsiege.com
Hotline: 0900/139 149 1 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 3 Stufen; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	7
Multiplayer	7

Ideal für: Freunde des Hauptprogramms

Alternative Vollpreis: Titan Quest (ca. 40 €, 06/2006: 91)
Alternative Budget: Sacred (ca. 10 €, 12/2004: 83)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 670 MB

Auflösung 800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Ati 7500	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Radeon 9800	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Radeon X800	RAM	1,0 GB

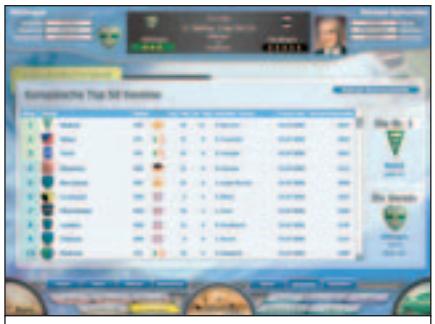
PRO
- motivierendes Spielprinzip
- neue Klassen und Fähigkeiten
- einfache Bedienung

KONTRA
- Grafik nicht mehr zeitgemäß
- Party bremst Spielfluss
- Helden nicht einzeln steuerbar

		Durchschnitts-Wertung der Tester
SIMON FISTRICH	76	75
GEORG VALTIN	73	



Die eigentlich **Spielansicht** hält einen der ärgerlichsten Bugs parat: Während auf der Anzeigentafel schon 2:0 steht, hat im Textmodus die Chance noch gar nicht richtig begonnen.



Für spektakuläre Transfers muss ein Club weit vorne in der **Renommee-Tabelle** stehen.



In diesem Menü darf sich der Manager um das eigene **Wohlergehen** kümmern.



ANSTOSS 2007

Die aktuelle Anstoss-Version hat mehr denn je alles, was einen echten Ascaron-Fußballmanager ausmacht: viel Tiefgang, viel Kickeratmosphäre. Und viele Bugs.

SETUP

Installation:
Anstoss 2007 belegt lediglich rund 850 MB auf der Festplatte. Dafür ist jeder Spielstand mindestens 50 MB groß; sie befinden sich direkt im Spielverzeichnis.

Kopierschutz:
Anstoss 2007 benutzt Protect Disc V7, die DVD muss zum Spielen im Laufwerk liegen.

DAS DATEN-DRAMA

Die DFL droht seit kurzem allen Erstellern von originalen Spielerdatensätzen (also z.B. echte Fußballernamen) ernsthafte Konsequenzen an. Auch wenn die Drohung rechtlich kaum haltbar ist, dürfte sie doch Wirkung haben: Zum Redaktionsschluss (20. August, also eine gute Woche nach Erscheinen des Spiels) war noch keine alles umfassende Datei im Netz erhältlich, was aber auch am Umfang der zu editierenden Daten liegen dürfte.

Seit den seligen **Anstoss 2**-Zeiten spielt Ascaron im Managergewerbe nur die zweite Geige. Entweder waren die Titel buggeplagt oder standen im Schatten der Konkurrenz. Mit **Anstoss 2007** will man endlich zurück an die Spitze, der Verkaufsstart geriet mit dem Sprung auf Platz 1 der Charts tatsächlich viel versprechend.

Puristische Komplexität

Im Vergleich zu EAs **Fussball Manager**-Serie ist **Anstoss 2007** spärlich ausgestattet. Lizenzen hat Ascaron keine, auf eine 3D-Ansicht während der Spieltage verzichten die Gütersloher. Denn angesichts der opulenten Fifa-Engine des **FM** würde ein konkurrenzfähiger 3D-Modus für das kleine **Anstoss**-Team einen nicht zu stemmenden Aufwand bedeuten.

Dafür trumpft der Neuling in anderen Bereichen groß auf. Er wurde eindeutig für echte Fußball-Enthusiasten programmiert, ohne dabei in die mitunter anstrengende Zahlenklauberei eines **Football Manager 2006** von Sports Interactive zu verfallen. Besonders gut gelungen ist den Entwicklern dabei die Balance zwischen Trainer- und Managerparts. Je nach Präferenz kümmern Sie sich vorwiegend um die Mannschaftsbelange – oder doch lieber um das Vereinsumfeld. Oder Sie pflügen beide Bereiche durch, wodurch sich ein Spieltag ganz schön in die Länge ziehen kann. Dazu kommt noch die richtige Dosis an Ego-Verwaltung: Die persönliche Karriere wurde umfangreich ins Spiel eingebunden. Dabei wirkt sie nicht aufgesetzt oder störend, sondern hat genau das richtige Maß an Einfluss auf das eigentliche Spielgeschehen.

Reine Verhandlungssache

Elementar Neues ist nur begrenzt in **Anstoss 2007** zu finden. Da wäre vor allem das komplett überarbeitete Transfersystem zu nennen. Es erinnert mit diversen Transferlisten und der Möglichkeit, bei den Vereinen nach gewünschten Akteuren zu suchen, zunächst an die üblichen Genrestandards. Allerdings bringt das nicht so viel, da die Werte und Stärken fremder Kicker nicht oder kaum bekannt sind. Deshalb müssen Sie Scouts losschicken, um auch wirklich die passenden Spieler herauszufiltern. Das macht Spaß und die Spielersuche ebenso authentisch wie aufwändig.

Sind die richtigen Männer gefunden, geht es an die eigentliche Transferprozedur. Erst müssen Sie die grundsätzliche Bereitschaft des anderen Vereins abchecken. Danach folgen die Vor- und Hauptverhandlung mit dem Kandidaten – inklusive Spielerberater und unverschämten Forderungen. Das zieht sich lange hin – eine Woche vor Transferschluss noch schnell eine Top-Mannschaft zusammenzukaufen, ist selbst mit aktivierter »Blitztransfer«-Option nicht drin.

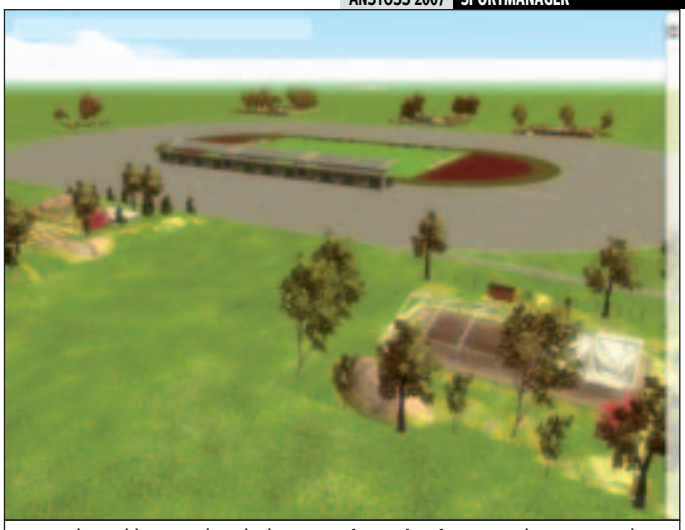
Taktik-Magerkost

Ebenfalls neu, wenngleich nicht so ins Auge stechend, ist ein völlig neues System zur Stärkeberechnung der Spieler. Es rückt plakativer einen Gesamtwert der »effektiven Stärke« in den Vordergrund. Gleichzeitig sind aber die einzelnen Teilwerte nun wichtiger. Die bestimmen zum Beispiel, wie geeignet ein Kicker für eine bestimmte Position ist. Ein kopfball- und zweikampfstarker Stürmer kann auch in der Abwehr eine gute Figur abgeben, während in früheren Versionen meist Halbstürmer und bestenfalls offensives Mittelfeld noch brauchbare Alternativen waren.

Das eröffnet zusätzliche taktische Möglichkeiten, ansonsten hält sich der Fortschritt in diesem Bereich in



Flexibel: Selbst auf für sie völlig ungewohnten **Positionen** (rot) geben die meisten Spieler noch eine passable Figur ab.



Das schmucklose und recht leere **Stadiongelände** zeigt, dass es mit der Infrastruktur unseres Regionalliga-Vereins noch nicht weit her ist.

ganz engen Grenzen. Hier hat sich nun schon seit Jahren fast nichts getan. Noch nicht mal Einzelanweisungen dürfen Sie Ihren Spielern mit auf den Weg geben. Und wer gar meint, in einem Fußballmanager müsse er seiner Elf individuelle Laufwege, unterschiedliches Defensiv- und Offensivverhalten oder gar Aktionsradien zuweisen – wenn es das doch mit **Pro Evolution Soccer 5** sogar schon im Action-Fußball gibt – der hat sich gründlich geschnitten.

Die Menüs sind zwar grundsätzlich recht blass und schlicht ausgefallen und wirken etwas zusammengewürfelt. Die Bedienung ist dennoch durchdacht; nicht zuletzt dank seines Büros mit dem genialen Bildschirm hat der Manager das Geschehen schnell im Griff.

Krisenmanager

Soweit wäre alles bestens; mit seinen vielen Vorzügen könnte **Anstoss 2007** durchaus an der 90er-Grenze kratzen. Wäre da nicht das chronische Ascaron-Dauerleiden: Das Spiel ist voller Bugs, zugegebenermaßen sind 80% davon Winzigkeiten oder fallen nur absoluten Fußballfreaks auf.

Es gibt aber auch grobe, stark störende Fehler. Die Anzeigentafel etwa verkündet voreilig Tore. Der Textmodus hinkt etliche Sekunden hinterher oder unterschlägt Treffer gleich ganz – tödlich für die Spannung. Die Ersatzbank lässt sich mit bis zu zehn statt richtigerweise maximal sieben Akteuren bestücken. Das ist insofern peinlich für Ascaron, als das integrierte Quiz für die Trainerfortbildung diesen Lapsus mit einer entsprechenden Frage (samt richtiger Antwort) geradezu konterkariert. Besonders schlimm hat es den Transferbereich getroffen: Da laufen uns Spieler völlig unmotiviert weg oder wollen trotz großzügigster Handgelder partout nicht zu uns wechseln.

Das hat ein Nachspiel

Auch der ambitionierte Netzwerkmodus für bis zu 64 Spieler funktionierte im Test bestenfalls mittelprächtig – der Hotseat-Modus fiel gleich ganz weg. Ein ganz besonderer »Bug« erinnert gar an dunkle **Bundeliga Manager 97**-Zeiten: Ascaron hat »vergessen«, auf die DVDs Labels zu drucken.

Immerhin: Der normale Manager-Alltag lässt sich problemlos bewältigen. Ascaron hat bereits die Fehler eingestanden und auf seine eigene Art reagiert: Im zweiwöchigen Rhythmus sollen regelmäßig Patches die Bugs beseitigen und das Spiel um zusätzliche Features erweitern (siehe auch Seite 9). Auch wenn uns ein auf Anhieb fehlerfreies **Anstoss 2007** viel lieber gewesen wäre: Zumindest Ascarons Handeln nach der Katastrophe ist vorbildlich.

Mikkl Galuschka



MIKKL GALUSCHKA
Experte für Sportspiele

Himmel und Hölle

Beim Erstellen meines Fazits hatte ich die ganze Zeit ein Engelchen und ein Teufelchen auf meinen Schultern sitzen. »Watsch Ascaron mal richtig ab, die schaffen es nun zum x-ten Mal nicht, ein Anstoss fehlerfrei zu machen!«, beschwörte mich der Gehörnte. Recht hat er – da kann selbst der geduldigste Fan langsam grantig werden.

»Ach was, hör nicht auf ihn!«, säuselte mir der Engel ins Ohr. »Du hast doch trotzdem Spaß wie nie zuvor bei einem Anstoss, außerdem reagiert Ascaron wenigstens schnell, umfassend und sehr offen auf die Probleme. Es wird sicher bald bis zur Perfektion gepatcht sein!« Auch wieder wahr, dachte ich mir, trug den verdienten 80er ins Wertungsfeld ein und bastelte alsbald mit großem Eifer weiter an der perfekten Mannschaft.

Meine Wertung **86**



GEORG VALTIN
Experte für Sportspiele

Mich erschlägt es!

Subjektiv gesehen erschlägt mich das Spiel mit der Masse seiner Möglichkeiten, da ist mangels Tutorial oder brauchbarer Assistenten jede Menge Einarbeitung angesagt. Außerdem bin ich zum Anstoss-Modell von Ursache und Wirkung irgendwie inkompatibel, denn viele Aktionen bringen nicht den Effekt, den ich davon erwarte. Da fand ich das System der Manager von Electronic Arts nachvollziehbarer, aber das ist Geschmackssache.

Objektiv betrachtet ist Anstoss 2007 ein sehr guter Manager – vor allem für anspruchsvolle Genrekenner, die sich um alle Bereiche bis ins kleinste Detail kümmern wollen. Dazu kommen eine durchdachte Bedienung und ordentliche Menüs. Peinlich nur für Ascaron, dass der Spielspaß einmal mehr von zahlreichen Bugs gestört wird.

Meine Wertung **81**



Genre: Sportmanager
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Ascaron
Hersteller: Ascaron

Webseite: www.anstoss2007.ascaron.com
Hotline: 05241/966 90 (0,12 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 3 Stufen; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (X Spieler): Netzwerk (64 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	5
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	5

Ideal für: akribische Fußballfans

Alternative Vollpreis: Fußball Manager 2006 (ca. 45 €, 10/2005: 89)
Alternative Budget: Football Manager 2006 (ca. 20 €, 12/2005: 85)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 850 MB

Auflösung 1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce 5	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 6	RAM	1,0 GB

PRO
- viel Tiefgang
- ordentliches Fußball-Flair
- interessante Neuerungen
- durchdachte Bedienung

KONTRA
- sehr viele Bugs
- schlappe Präsentation

MIKKL GALUSCHKA	86
GEORG VALTIN	81

Durchschnitts-Wertung der Tester: **84**



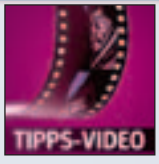
In der Mangel: Die Aktion, uns mit unserem Lamborghini Murcielago zwischen die beiden **Porsche 911** zu zwängen, ist gründlich in die Hose gegangen. In dieser Auflösung sehr gut zu erkennen: Der unglaubliche Detailreichtum der Wagen und des Asphalts. (1.600x1.200, maximale Details)



GTR 2







Grafik: top. Sound: mit Gänsehautgarantie. Fahrmodell: hart, aber fair. Lesen Sie in unserem großen Test, warum GTR 2 alles besser macht als der preisgekrönte Vorgänger!

SETUP

Installation:
Das Spiel belegt 1,65 GByte, Sie sollten allerdings etwas mehr Platz frei haben (ca. 3,0 GByte) für temporäre Dateien. Spielstände werden unter \GTR2\UserData\Spielername\Save abgelegt und sind ca. 3,0 MByte groß.

Kopierschutz:
Starforce ade: GTR 2 nutzt Securom. Die DVD muss zum Start im Laufwerk liegen.

Der Motor brüllt ohrenbetäubend auf, die Hände umklammern schweißnass das Lenkrad. Um uns herum schnappen die 35 Hochleistungsaggregate der Konkurrenten gierig nach Luft und prusten lauthals ihre Abgase in den strahlend blauen Himmel. Endlich leuchtet die erste Reihe roter Lampen an der Startampel auf: Gleich geht's los! Aber dann passiert das Unvermeidliche. Der Blick schweift von der Strecke ab und fällt auf das vielleicht schönste Cockpit, das je in einer Rennsimulation zu sehen war. Schalter, Aufkleber, Beschriftungen und das Lenkrad selbst: Ein derart plastisches und überzeugendes Cockpit gab es auf dem PC wohl noch nie zu bewundern. Während uns das durch den Kopf schießt, ist die Ampel natürlich auf Grün gesprungen, und wir haben wieder einmal einen Start verpennt.

PIXELPRACHT

Das optische Feuerwerk, das **GTR 2** auf der Piste abbrennt, hält uns allerdings nicht davon ab, gleich zu Beginn dieses Artikels auf eine andere Frage einzugehen. Und die ist in einem Spiel wie **GTR 2** viel wichtiger als Lufteinlässe, Herstellerlogos oder Speichenfelgen: die offensichtliche Frage nach der Fahrphysik.

PHYSIK: SEHR GUT

Auch ohne technische Details der Simbin-Fahrmodelle zu kennen, fühlt es sich gleich in der ersten **GTR 2**-Kurve so an, als hätten wir es mit einer fast vollständig neuen Physik zu tun. Während sich der Bodenkontakt, den die Boliden im ersten Teil vermitteln, oft etwas hölzern oder unangenehm steif ausnimmt, vermitteln die Wagen aus **GTR 2** ein gänzlich anderes Gefühl. Die meisten Autos geben nun deutlich mehr Rückmeldung und fliegen nicht einfach unvermittelt in die Botanik, wenn wir sie zu nah an ihre Haftgrenze treiben. Das äußert sich in



Schnelle Servicestation: Die **Boxenstopps** sind mit animierten Mechanikern wesentlich überzeugender umgesetzt als im Vorgänger.



Abflug, Kollege: Im **Mehrspielermodus** werden auf Wunsch die Namen und die Ping-Zeiten unserer Konkurrenten eingeblendet.



Bewährte Technik: Trotz neuem Look hat sich an der grundsätzlichen Funktionalität der **Menüs** (hier: das Wagen-Setup) nichts geändert.



Doppelt schwer: Ein **Regenrennen** bei Nacht ist nicht nur für den Fahrer anstrengend. Es fordert auch extrem viel Hardware-Power.

vielen kleinen Dingen, besonders deutlich wird dieses Verhalten aber in Kurven, wenn die Autos – auch dank Force Feedback – spürbar anfangen, mit dem Heck weg zu rutschen. Das fühlt sich nun viel eher so an, wie man es als Nicht-Rennfahrer von einem Automobil erwartet. Zudem fällt es in Teil zwei leichter, solche Kapriolen durch Gegenlenken oder Gaslupfen zu kontern, und so im kontrollierten Drift zurück auf die Ideallinie zu kommen.

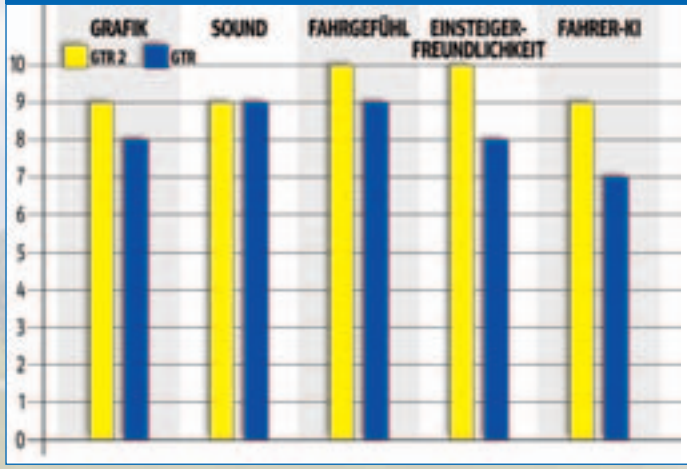
Auch das Verhalten auf den Curbs (den farbigen Randsteinen) passt in dieses neue Bild. Die Wagen hoppeln zwar noch immer recht steif über die Begrenzungen, fühlen sich dabei aber eher nach dem an, was Autofahrer aus dem realen Leben kennen. Der Unterschied zwischen normalem Asphalt und den Curbs ist stets deutlich spürbar. Besonders gut lassen sich die Änderungen am Fahrmodell dann erfühlen, wenn die Piste regennass glänzt. Dann rutschen die Hinterräder noch schneller Richtung Kurvenrand, wenn wir es mit dem Gaseinsatz übertreiben. Allerdings stellt sich nie das Gefühl ein, mit einem rohen Ei zwischen Gasfuß und -pedal fahren zu müssen. Ein verregnetes Rennen ist zwar noch immer

Im Wettbewerb

GTR 2	**92**
GTR	91
Live for Speed S2	90
GT Legends	88
R-Factor	81

Mit detaillierten Autos und Cockpits hängt GTR 2 die Konkurrenz ab. Lediglich die Oldies aus GT Legends sehen ähnlich gut aus. Online-Rennspiele wie Live for Speed ode rR-Factor bieten die besseren Mehrspielermodi und naturgemäß mehr Abwechslung bei den Fahrzeugtypen. GTR 2 läuft zwar stabil in LAN und Internet, ihm fehlen hier aber kleine Komfortfunktionen der Online-Spezialisten.

DIREKTVERGLEICH: **GTR 2 VS. GTR**



Grafik: Kleine Detailpatzer (Streckenrand, nicht animierte Schalthebel) verhindern die maximale Grafikwertung für GTR 2.

Sound: GTR 2 übernimmt viele der Sounds vom Vorgänger. Selbst Boxenfunk und Musik kennen wir schon aus GTR 1.

Fahrgefühl: Die GT-Boliden fühlen sich in Teil zwei noch besser, beherrschbarer und stimmiger an. Fahrfreude pur!

Einsteigerfreundlichkeit: Drei Schwierigkeitsstufen und zig weitere Realismusregler in Teil eins und zwei. Konkurrenzlos genial: die praxisnahe Fahrschule von GTR 2.

Fahrer-KI: Selbst mit realer Aggressivität leistet sich die Gegner-KI in Teil 2 keine wirklich groben Schnitzer. Sie vermeidet Kollisionen insgesamt besser als in GTR.

EXPERTEN-MEINUNG VOM GTR-PROFI



Jochen Frömel ist ein ausgezeichneter GTR-Kenner und gehört zu den schnellsten Porsche-Tretern überhaupt. Unter anderem gewann er bei Virtual-Racing e.V. (www.virtual-racing.org), der größten deutschen Simracer-Community, den bestens besetzten Porsche-Cup und leitet dort auch selbst eine Liga.

Da ich schon an den Betatests teilgenommen habe, konnte ich schon vorzeitig einen intensiven Blick auf das neue GTR2 werfen. Nicht geschockt hat mich deshalb die neue, von manchen Profis verächtlich schon als »arcadig« titulierte Fahrphysik. Ganz im Gegenteil: Böcke wie der »Low-Speed-Bug« (Unstimmigkeiten bei niedriger Geschwindigkeit) sind endlich weg, für ambitionierte Einsteiger wirkt GTR2 weniger frustig und am oder über dem Limit gibt's immer noch alle Hände voll zu tun.

Besonders gut gefallen mir der bessere Regenmodus und die fließenden Tag-Nacht-Übergänge. Das bringt nicht nur einen Atmosphäre-Bonus, sondern sorgt auch für neue spielerische Herausforderungen. Auch wenn ich mir etwas mehr Innovationsgeist gewünscht hätte und mich etliche kleine Fehler (gerade als Beta-Tester!) ziemlich ärgern, so wird auch mit GTR2 wieder der Großteil meiner Freizeit draufgehen. Unser GTR-Angebot werden wir jedenfalls baldmöglichst auf GTR2 umstellen. Und wenn der Multiplayer-Modus zumindest so gut gelungen ist wie bei GTL, sehe ich jetzt schon viele volle Online-Server!

TECHNIK-CHECK

RAM: 512 | 768 | 1.024 | 2.048 — Installationsgröße 1,65 GB

MHz CPU	bis 1.500	1.600 bis 2.100	2.200 bis 2.700	2.800 bis 3.300	ab 3.400
Geforce 2/4 MX Radeon 7500	nicht möglich	nicht möglich			
Geforce 3/4 Radeon 8500/9000		640x480x32 niedrige Details 800x600x32 mittlere Details	640x480x32 mittlere Details	800x600x32 mittlere Details 800x600x32 niedrige Details	
Geforce 5x00 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600		640x480x32 mittlere Details 800x600x32 mittlere Details		800x600x32 mittlere Details 1.024x768 mittlere Details	
Geforce 6600/7600 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800		800x600x32 mittlere Details 1.024x768 mittlere Details		800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 mittlere Details	
Geforce 7600 GS Radeon X1600		1.024x768x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 hohe Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 hohe Details 1.280x1.024x32 hohe Details	
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850		1.280x1.024x32 hohe Details 1.280x1.024x32 hohe Details		1.024x768x32 hohe Details 1.280x1.024x32 hohe Details	1.024x768x32 max. Details 1.280x1.024 hohe Details
Geforce 7800/7900 Radeon X1800 Radeon 1900		1.024x768 mittlere Details 1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024x32 hohe Details 1.280x1.024x32 max. Details	1.280x1.024x32 max. Details 1.600x1.200 hohe Details	1.600x1.200x32 max. Details

- Regen, Nacht und ein großes Starterfeld kosten am meisten Performance. Selbst High-End-PCs gehen in die Knie, wenn wir mit 37 Gegnern zu einem Nacht-Regenrennen antreten.
- Die Leistungsangaben in unserem Technik-Check beziehen sich auf Tagrennen im Trockenen.
- Wählen Sie in den Video-Optionen zunächst eine der vier Voreinstellungen und verstellen Sie dann gegebenenfalls einzelne Punkte. Zusätzliche Variablen (inklusive der Einstellungen, die erst ab 128 MB Video-RAM unterstützt werden) finden Sie im Optionsmenü »Erweitert«.
- Falls Ihr PC bei Dunkelheit ruckelt, drehen Sie den Detailgrad der Scheinwerfer herunter, reduzieren Sie die Zahl der sichtbaren Autos oder den Detailgrad der Welt.

GTR 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie schon den Vorgänger mochten

... wenn Sie sich auch nur ansatzweise für automobile Technik begeistern

... wenn Sie ein Force-Feedback-Lenkrad besitzen

... wenn Sie einen leistungsfähigen PC Ihr Eigen nennen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie Rennspiele nur mit der Tastatur fahren

... wenn Sie eine Benzin-Seifenoper à la DTM 2 einer reinen Simulation vorziehen

... wenn Sie Ihre Autos unbedingt »pimpen« wollen



eine große Herausforderung an die eigenen Fahrkünste, mit etwas Übung können wir aber auch diese Aufgabe nun ohne größere Schweißausbrüche überstehen.

Aller Anfang ist leicht

Apropos Übung: Genau wie der Vorgänger hat **GTR 2** ein Herz für Einsteiger. Wie gewohnt bietet das Spiel drei Schwierigkeitsstufen: Anfänger, Semi-Pro und Pro. Die unterscheiden sich dadurch, dass wir mehr oder weniger der zahlreichen Hilfen aktivieren dürfen. Ein eigenes Arcade-Fahrmodell gibt es nicht. Wer den Brems- und Beschleunigungsassistenten einschaltet und zusätzlich noch ABS und ESP aktiviert, kann selbst nur mit der Tastatur recht ordentliche Zeiten in den Asphalt brennen. Wirklich erfahrbar werden die Autos aber natürlich erst ohne Netz und doppelten Boden und mit einem Force-Feedback-Lenkrad vor dem Monitor.

Zurück zur Schule

Gänzlich neu in **GTR 2:** die Fahrschule. Die hat ihren Namen tatsächlich verdient, denn in zahlreichen Lehrgängen werden uns nicht nur die Grundzüge des Fahrens, sondern auch sämtliche Strecken des Spiels näher gebracht.



FLORIAN STANGL
Experte für Sportspiele

Große Verbesserungen im Kleinen

Gelegenheitsspielern fällt vielleicht der Regen noch am ehesten auf. Wer sich aber mit GTR intensiver beschäftigt hat, wird das völlig andere Fahrverhalten bemerken: Komplexer, aber dadurch besser zu beherrschen. Realistischer, ohne nervig zu sein. Anspruchsvoll, aber mit erkennbarer Lernkurve. Insgesamt also herausragend!

GTR 2 löst dadurch natürlich seinen Vorgänger ab, keine Frage. Wer GTR aber schon länger nicht mehr gespielt hat, findet keinen wirklichen Kaufgrund. Die Verbesserungen sind nur für echte Rennfahrer ein echter Kaufgrund, und auch Einsteiger sollten lieber zum zweiten GTR greifen – einfach weil es insgesamt deutlich reifer wirkt. GTR 2 ist verdient die neue Rennspielreferenz.

Meine Wertung **91**



STEPHAN GIRLICH*
(Gast-)Experte für Rennspiele

Einfach das beste Rennspiel!

So liebe ich das virtuelle Rennfahrerleben: Hinsetzen, Gas geben, Spaß haben. Okay, mich persönlich nervt es, ähnlich wie in GT Legends, mir den Zugang zu einigen Spielelementen verdienen zu müssen und die Fahrhilfen nicht beliebig konfigurieren zu können. Für solche Spieldesign-Schnitzer werde ich aber mit einer faszinierenden Fahrphysik entschädigt.

Bei Teil 1 gab es schon nur wenig zu kritisieren. Zum Beispiel den Simulations-Modus. Den konnten nur Aliens meistern. In der Fortsetzung ist das anders und genau die richtige Herausforderung für ambitionierte PC-Piloten. Sagenhaft, mit welcher Präzision sich ein 630-PS-Ferrari immer haarscharf am Limit, aber jederzeit kontrollierbar über die Kurse prügeln lässt. Macht süchtig!

Meine Wertung **93**

**Stephan Girlich ist Chefredakteur unserer Schwesterzeitschrift DVD Vision, spielt seit Jahren Rennsimulationen und hat bereits in der Erstausgabe der PC Powerplay GTR 1 getestet.*



In der GTR-Fahrschule lernen wir den Umgang mit den heißen Boliden. Gut zu sehen: Die »intelligente« **Ideallinie** mit Farbcodierung.



Schicker, verbeulter **Bajuware**: Der BMW M3 GTR gehört zur G2-Klasse und startete in der Realität nur bei den 24 Stunden von Spa.

Dabei teilen die Entwickler jeden Kurs in Einzelabschnitte, die wir in einer vorgegeben Zeit (und möglichst schneller als unser Fahrlehrer) absolvieren müssen.

Damit wir uns nicht alles selber »erfahren« müssen, blendet das Spiel auf Wunsch eine farbige Ideallinie ein. Die weist uns nicht nur den Weg durch die Kurven. Vielmehr zeigen Farbmarkierungen, an welchen Stellen wir Gas geben (blau), wo wir lupfen (weiß) und wo bremsen sollten (rot).

Dauertest

Als Lohn für abgeschlossene Lektionen (und gewonnene Meisterschaften) winken übrigens zusätzliche Streckenvarianten (etwa »Hockenheim, kurz«). Von Anfang an verfügbar: der 24-Stunden-Rennmodus. Der läuft diesmal mit dynamischen Tag-/Nachtwechseln und somit ohne Nachladen ab. Wer keinen ganzen Tag Rennen fahren will, kann die Langstreckenwettbewerbe auch stark komprimiert ablaufen lassen. Die minimal einstellbare Renndauer beträgt humane 24 Minuten.

Dummerweise beherrscht das Spiel keinen Online-Fahrerwechsel, wie ihn etwa **Live for Speed** bietet. Das heißt, dass wir in einem Online-Langstreckenrennen das Cockpit nur an einen anderen Spieler abgeben können, der an unserem PC weiterfährt. Für längere Ausdauerrennen in Internetligen ist das keine ideale Lösung.

Wisch und weg?

Ebenfalls enttäuschend für **GTR**-Fans: Auch diesmal gibt es keine funktionierenden Scheibenwischer. Ein kleines Detail, aber eines, das die Fahrergemeinde schon seit Jahren fordert. Dafür entschädigen bei Nässe die spektakulären Reflexionen auf der Piste und die von den Reifen aufgewirbelte Gischt. Beide sorgen für einen realistischen Look. Der wird noch unterstützt durch zahlreiche optische Details, die wir schon aus **GT Legends** kennen. So stehen nun etwa Streckenposten hinter den Leitplanken und schwenken fleißig die korrekten Flaggen.

Der Mehrspielermodus ist solide und bietet Platz für 28 Fahrer (**GTR**: 24, **GT Legends**: 16). Bei unseren Testsessions im Internet liefen die Rennen sehr stabil und auch die Kollisionsabfrage machte keine Probleme. So können wir etwa problemlos Stoßstange an Stoßstange fahren, ohne dass das Spiel fälschlicherweise einen Zusammenstoß erkennt.

Sascha Gliss



MIKKL GALUSCHKA
Experte für Sportspiele

Im Grenzbereich der Physik

Auch mir gefällt die neue Fahrphysik deutlich besser: Ich kann mich nun ohne ständige Dreher an meine Grenzen herantasten und habe am Limit trotzdem alle Hände voll zu zun. Außerdem werde ich den 650 PS vor allem in Internet-Ligen die Sporen geben – Online-Rennen sollten enorm davon profitieren, dass sich auch Nicht-Vollprofis nun eher auf Strecke und Gegner denn auf die eigene bockige Karre konzentrieren können.

Davon abgesehen enttäuscht mich GTR 2 allerdings in vielen Details. Das reicht von veralteten Saisondaten (simuliert werden die Jahre 2003 und 2004) über Stillstand bei der Soundqualität bis hin zu vielen, SimBin-typischen kleinen Fehlern. Nach oben bleibt also noch Luft; dennoch ist GTR 2 ein schlicht und ergreifend fantastisches Rennspiel.

Meine Wertung **90**



SASCHA GLISS
Experte für Simulationen

Evolution statt Revolution

Bei einem derart exzellenten Vorgänger ist es für GTR 2 verdammt schwer, die PC-Rennfahrerei zu revolutionieren. Trotzdem liefert SimBin ein rundum gelungenes, wenn auch an einigen Stellen etwas gequält modernisiertes Paket ab. Als Beispiel nenne ich nur die aufpolierten Menüs, die weder neue Funktionen noch eine Verbesserung der Bedienung bringen.

Angesichts des genial überarbeiteten Fahrmodells, der unglaublich schönen Autos, detaillierten Cockpits in echtem 3D, der schieren Fülle an Strecken und Wagen und der coolen Fahrschule treten für mich solche Kleinigkeiten aber in den Hintergrund. GTR 2 macht alles mindestens einen Tick besser als sein Vorgänger. In allen wichtigen Bereichen (etwa beim Fahrgefühl) liegt es sogar um Längen vorne.

Meine Wertung **92**



Genre: Rennsimulation
Verkaufsstart: 14. September 2006
Entwickler: Simbin
Hersteller: 10tacle

Webseite: http://gtr-game.10tacle.com
Hotline: 0900/153 77 70 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 3 Stufen; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung:

Multiplayer Internet (28 Spieler) / Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (28 Spieler)

Ideal für: Tourenwagen-Fans mit PC-Lenkrad

Alternative Vollpreis: GT Legends (ca. 45 €, 10/2005: 88)
Alternative Budget: GTR (ca. 20 €, 12/2004: 91)

PRO
- stimmige, realistische Fahrphysik
- geniale Steuerung
- starke KI-Fahrer ohne große Aussetzer
- hochdetaillierte Automodelle
- unglaubliche Motorensounds
- umfangreiche Setup-Optionen
- praxisnahe Fahrschule
- zahlreiche Einsteigerhilfen
- Autos und Strecken aus zwei Saisons
- flexibler Schwierigkeitsgrad

KONTRA
- Präsentation etwas zu trocken
- Hardwarehunger (bei Nacht und Regen)
- Freischalten von Streckenvarianten
- veraltete Saisondaten (2003 und 2004)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	10
Atmosphäre	8
Multiplayer	8

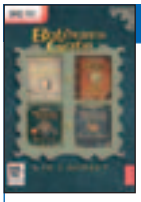
SASCHA GLISS	92
FLORIAN STANGL	91
MIKKL GALUSCHKA	90
STEPHAN GIRLICH	93

Durchschnitts-Wertung der Tester: **92**

AKTUELLE **BUDGET-SPIELE**

SPIEL	CA. PREIS	PATCH	ANBIETER	GENRE	TEST IN	WERTUNG
bis 10 Euro						
ANNO 1503	10 EURO	1.04.02	Koch Media	Aufbaustrategie	Dezember 2005	83
CALL OF DUTY	10 EURO	1.5	Ak Tronic	Ego-Shooter	–	83
COLIN MCRAE RALLY 2005	10 EURO	1.1	Koch Media	Rennspiel	–	88
DEUS EX 2	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	–	80
DIE SIMPSONS: HIT & RUN	10 EURO	–	Ak Tronic	Actionspiel	–	76
DTM RACE DRIVER 2	10 EURO	1.2	Koch Media	Rennspiel	Juni 2005	85
FAR CRY (dt.)	10 EURO	1.33	Ak Tronic	Ego-Shooter	September 2005	88
FREELANCER	10 EURO	1.4	Ak Tronic	Weltraumspiel	Mai 2005	85
MAX PAYNE 2	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Actionspiel	–	87
NEVERWINTER NIGHTS	10 EURO	1.66	Ak Tronic	Rollenspiel	Juni 2005	84
RAILROAD TYCOON 3	8 EURO	1.05	Green Pepper	Wirtschaftssimulation	–	82
SHATTERED UNION	10 EURO	–	Ak Tronic	Runden-Taktik	November 2005	82
STRONGHOLD 2	10 EURO	1.3.1	Ak Tronic	Aufbau-Strategie	Juni 2005	84
THE FALL (Reloaded)	10 EURO	1.10	Koch Media	Rollenspiel	Oktober 2005	77
THIEF 3: DEADLY SHADOWS	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Action-Adventure	April 2005	83
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	10 EURO	–	Ak Tronic	Sportspiel	Dezember 2004	90
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	10 EURO	–	Ak Tronic	Actionspiel	–	72
VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES	10 EURO	2.6	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	Dezember 2004	90
VIETCONG 2	10 EURO	1.10	Ak Tronic	Ego-Shooter	November 2005	79
WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR	10 EURO	1.41	Ak Tronic	Echtzeit-Strategie	Mai 2005	84
WORMS 4: MAYHEM	10 EURO	1.01	Koch Media	Runden-Taktik	Juli 2005	78
bis 20 Euro						
ANKH (Special Edition)	20 EURO	–	Bhv	Adventure	September 2006	88
ACT OF WAR	15 EURO	1.06	Rondomedia	Echtzeit-Strategie	September 2006	86
BLOODRAYNE 2 (dt.)	20 EURO	–	THQ	Actionspiel	August 2006	67
BROTHERS IN ARMS	15 EURO	1.11	Rondomedia	Taktik-Shooter	April 2005	81
COMMANDOS STRIKE FORCE	20 EURO	1.2	Eidos	Taktik-Shooter	März 2006	84
CRASHDAY	15 EURO	1.1	Rondomedia	Action-Rennspiel	März 2006	83
DIE SIEDLER 5	15 EURO	1.06	Ubisoft	Echtzeit-Strategie	Dezember 2004	81
EVERQUEST 2	15 EURO	Auto-Update	Rondomedia	Online-Rollenspiel	Juli 2005	84
GTR	20 EURO	1.4.0.0	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004	91
GUN (dt.)	20 EURO	–	Activision	Actionspiel	Dezember 2005	84
HALO	15 EURO	1.6	Microsoft	Ego-Shooter	–	82
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	20 EURO	1.2	Electronic Arts	Rennspiel	August 2005	83
QUAKE 4 (dt.)	20 EURO	1.2	Activision	Ego-Shooter	Dezember 2005	83
ROLLERCOASTER TYCOON 3	15 EURO	1.2	Rondomedia	Wirtschaftssimulation	Dezember 2004	83
SERIOUS SAM 2	20 EURO	2.070	Take 2	Ego-Shooter	Juli 2006	83
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	15 EURO	1.05	Rondomedia	Schleich-Action	September 2006	88
WORLD RACING 2	15 EURO	–	Rondomedia	Rennspiel	Oktober 2005	77
bis 30 Euro						
DRAGONSHARD	30 EURO	1.2.1	Atari	Actionspiel	Oktober 2005	80
FEAR	30 EURO	1.3	Vivendi	Ego-Shooter	Oktober 2005	86
GTA SAN ANDREAS	30 EURO	1.01	Take 2	Actionspiel	Februar 2006	92
GTA VICE CITY	30 EURO	1.1	Take 2	Actionspiel	Juli 2006	90
HALF-LIFE 2 (dt.)	30 EURO	Auto-Update	Vivendi	Ego-Shooter	September 2005	94
KING KONG	30 EURO	–	Ubisoft	Actionspiel	Dezember 2005	81
PRO EVOLUTION SOCCER 5	30 EURO	–	Konami	Fußballsimulation	November 2005	91
RAINBOW SIX: LOCKDOWN	30 EURO	1.01	Ubisoft	Actionspiel	März 2006	59
THE MOVIES	30 EURO	1.1	Activision	Wirtschaftssimulation	August 2006	86
WORLD OF WARCRAFT	30 EURO	Auto-Update	Vivendi	Online-Rollenspiel	Juli 2006	95

AKTUELLE **COMPILATIONS**



BALDUR'S GATE BOX

Anbieter	Atari	ca. Preis	15 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	BALDUR'S GATE		82
	LEGENDEN DER SCHWERTKÜSTE (Addon)		83
	BALDUR'S GATE 2		88
	THRON DES BHAAL (Addon)		89
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



BLITZKRIEG ANTHOLOGY

Anbieter	Ak Tronic	ca. Preis	10 Euro
Genre	Echtzeit-Taktik	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BLITZKRIEG		79
	ROLLING THUNDER (Addon)		77
	BURNING HORIZON (Addon)		75
	IRON DIVISION (Addon)		70
Preis/Leistung			GUT



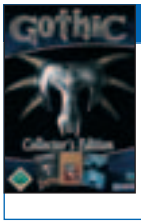
CIVILIZATION 3 DELUXE

Anbieter	Ak Tronic	ca. Preis	10 Euro
Genre	Runden-Strategie	USK	ohne Beschränkung
Spiele	CIVILIZATION 3		82
	PLAY THE WORLD (Addon)		83
	CONQUESTS (Addon)		84
Preis/Leistung			SEHR GUT



C&C – DIE ERSTEN 10 JAHRE

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	40 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 16 Jahre
Spiele	C&C DER TIBERIUMKONFLIKT		68
	C&C DER AUSNAHMEZUSTAND (Addon)		60
	C&C ALARMSTUFE ROT		73
	C&C ALARMSTUFE ROT: GEGENANGRIFF (Addon)		66
	C&C ALARMSTUFE ROT: VERGELTUNGSSCHLAG (Addon)		65
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN		73
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN: FEUERSTURM (Addon)		65
	C&C RENEGADE | Ego-Shooter		72
	C&C ALARMSTUFE ROT 2		80
	C&C ALARMSTUFE ROT 2: YURIS RACHE (Addon)		78
	C&C GENERÄLE		90
	C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL (Addon)		88
Preis/Leistung			SEHR GUT



GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Anbieter	Jowood	ca. Preis	35 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	GOTHIC		84
	GOTHIC 2		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT



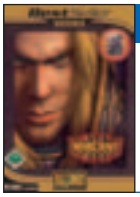
SPLINTER CELL TRILOGIE

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	Stealth-Action	USK	ab 16 Jahre
Spiele	SPLINTER CELL		82
	SPLINTER CELL: PANDORRA TOMORROW		84
	SPLINTER CELL: CHAOS THEORY		88
Preis/Leistung			GUT



SWAT 4 GOLD

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	30 Euro
Genre	Taktik-Shooter	USK	ab 16 Jahre
Spiele	SWAT 4		86
	THE STETCHKOV SYNDICATE (Addon)		86
Preis/Leistung			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



ACTION BOX 2

Anbieter	Flashpoint	ca. Preis	20 Euro
Genre	diverse	USK	ab 18 Jahre
Spiele	PAINKILLER | Ego-Shooter		69
	FIRE FOR EFFECT | Actionspiel		59
	RAPID GUNNER | Ego-Shooter		63
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



BEST OF SIERRA – ACTION PACK

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Shooter	USK	ab 18 Jahre
Spiele	CHRONICLES OF RIDDICK | Schleich-Shooter		85
	MEN OF VALOR | Ego-Shooter		73
	TRIBES VENGEANCE | Ego-Shooter		86
Preis/Leistung			SEHR GUT



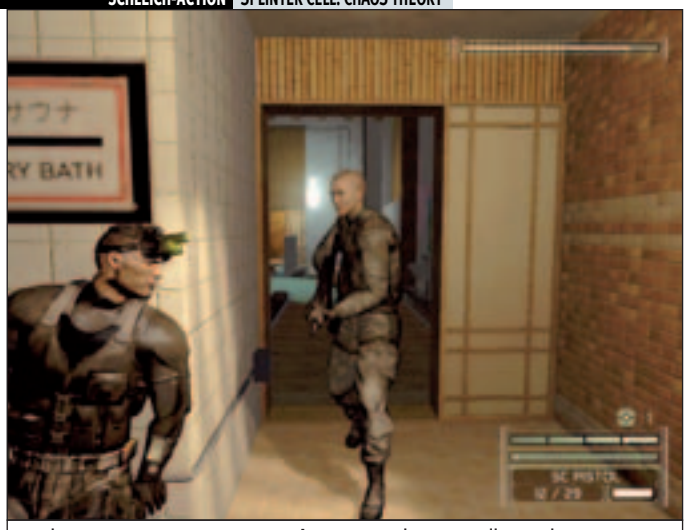
GOLD GAMES 8

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BIATHLON 2004 | Sportspiel		31
	BEYOND GOOD & EVIL | Action-Adventure		78
	FLUCH DER KARIBIK | Action-Adventure		75
	LOCK ON | Flugsimulation		74
	LORDS OF EVERQUEST | Echtzeit-Strategie		68
	PRINCE OF PERSIA 4 | Action-Adventure		84
	RAVEN SHIELD | Taktik-Shooter		78
	SPLINTER CELL | Stealth-Action		82
	WORLD RACING | Rennspiel		77
	XIII | Ego-Shooter		80
Preis/Leistung			SEHR GUT



TOTAL WAR ERAS

Anbieter	Sega	ca. Preis	50 Euro
Genre	Strategiespiele	USK	ab 12 Jahre
Spiele	SHOGUN		74
	MONGOL INVASION (Addon)		76
	MEDIEVAL		87
	VIKING INVASION (Addon)		87
	ROME		86
	BARBARIAN INVASION (Addon)		87
	ALEXANDER (Addon)		81
Preis/Leistung			GUT



So kennen wir unseren **Sam Fisher**. Der geheimste aller Geheimagenten lugt um Ecken und nimmt seine zukünftigen Opfer ins Visier.



Auch der **Mehrspielermodus** macht Spaß. Hier hacken wir einen Computer, während der freundliche Kollege Spion uns den Rücken freihält.



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Der dritte Auftritt von Sam Fisher: düsterer, atmosphärischer und spannender als die Vorgänger.

Was der dritte Teil der **Splinter Cell**-Reihe besonders gut kann: Agenten-Atmosphäre verbreiten. Unter Zeitdruck entschärfen Sie Raketen, schleichen in Seoul durchs Bürgerkriegsgetümmel oder kämpfen sich durch ein Schiff voll fieser Spießgesellen. Was der dritte Teil der **Splinter Cell**-Reihe nicht besonders gut kann: innovativ sein. Wenn Sie die Vorgänger gespielt haben, werden Sie sich in den zehn düsteren Levels des Thrillers sofort zurechtfinden. Wieder kauern Sie hinter Ecken, prägen sich Verhaltensmuster und Patrouillenrouten der Gegner ein – um dann im richtigen Moment zuzuschlagen.

Das ist in **Splinter Cell: Chaos Theory** allerdings kniffliger geworden. Die Entwickler haben die KI ordentlich aufgebohrt. Terroristen und andere fiese Schergen können jetzt beispielsweise Geräusche richtig orten und verhalten sich auch sonst realistischer als in den Vorgängern.

Glänzende Technik

Die große Stärke von **Chaos Theory** sind die spannenden Missionen, der kurzweilige Mehrspielermodus und die hervorragende Technik. Die Kollisionsabfrage gibt uns das Gefühl, die Gegner wirklich am Hals zu packen. Die Charaktermodelle, allen voran natürlich Sam persönlich, sind bis zu den Wangenknochen modelliert, Bump Mapping sorgt für den Feinschliff. Zwar haftet dem Ganzen dadurch zuweilen der Plastik-Charme von **Far Cry** an, aber das fällt bei den dunkel gehaltenen Levels kaum ins Gewicht.

➧ **Originaltest in Heft 04/2005**

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Nicht neu, aber spannend

Ich kenne die beiden Vorgänger, ich bin mit Sam schon viele Stunden lang durch finstere Gänge geschlichen. Deshalb verblassen für mich die Neuerungen neben den zahlreichen »das kenn' ich doch schon alles«-Momenten. Wirklich viele neue Ideen gibt es leider nicht. Da hätte ich mir von den Entwicklern noch etwas mehr gewünscht.

Aber mich hat Chaos Theory trotzdem 15 Stunden lang gut unterhalten. Das liegt vor allem an den hochspannenden Missionen. In denen fühle ich mich wirklich wie ein Geheimagent, stolpere von einer brenzligen Situation in die nächste. Die schlauen Feinde tun ihr Übriges zum genialen Mittendrin-Gefühl. Und das ist mir letzten Endes wichtiger als neue Ideen. Wenn es Ihnen ebenso geht, dann lassen Sie Sam nicht alleine im Regal stehen.

Meine Wertung **88**



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Tolles Teamwork

Ich möchte die aktuelle Preissenkung nutzen, um noch einmal für den exzellenten, leider oft übersehenen Multiplayer-Modus die Trommel zu rühren. Kaum ein Spiel schreibt Zusammenarbeit dermaßen groß wie Splinter Cell: Chaos Theory. Es dauert zwar eine Weile, bis sich zwei Amateur-Agenten zum eingespielten Team zusammengeschweißt haben und jeder weiß, wo er welche Rolle zu übernehmen hat. Vor allem, weil man manche Levels pixelgenau nach Aktionsflächen absuchen muss.

Dafür ist es einfach grandios spannend, zu zweit durch die Schatten zu pirschen, gemeinsam Räuberleitern zu bauen, computergesteuerte Wachen abzulenken oder, wenn doch mal was schief geht, den Kollegen wiederzubeleben. Das Deathmatch gefällt mir weniger.

Meine Wertung **87**



Genre	Schleich-Action
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Ubisoft Montreal
Hersteller	Ubisoft
Webseite	www.splintercell.com
Hotline	0900/182 484 7 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (4 Spieler)	Netzwerk (4 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	9
Multiplayer	8

Ideal für
Thriller-Fans auf Sparkurs

Alternative Vollpreis
Hitman: Blood Money (ca. 45 €, 06/2006: 85)

Alternative Budget
SC: Pandora Tomorrow (ca. 10 €, 12/2004: 88)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße	3,5 GB		
Auflösung 800x600	Grafikkarte Radeon 8500	CPU 1,4 GHz	RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Radeon 9500	CPU 2,2 GHz	RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Radeon X800	CPU 3,0 GHz	RAM 1,0 GB

PRO
- abwechslungsreiche Missionen
- sehr guter Coop-Modus
- dichte Atmosphäre
- gelungener Mehrspielermodus

KONTRA
- altbekannter Spielablauf
- wenig Handlungsfreiheit

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 88
RÜDIGER STEIDLE 87

88

ANKH SPECIAL EDITION

Für nur 20 Euro können Sie jetzt nach Ägypten reisen und die lustigen Abenteuer von Assil erleben.

Falls Ihnen das Spätsommerwetter in Deutschland gerade auf die Nerven geht, dann sollten Sie mit **Ankh** einen Trip in die Wüste Ägyptens wagen. In dem lustigen Point&Click-Adventure des Frankfurter Entwicklers Deck 13 geht's um den draufgängerischen Lausbuben Assil. Der wird nämlich bei einem nächtlichen Ausflug in eine Pyramide verflucht. Aber nicht von irgendwem, sondern von einer ziemlich schlecht gelaunten Mumie.

Um den Todesfluch loszuwerden, stürzt sich Assil mit seinen Freunden in eine Menge haarsträubender Abenteuer und trifft dabei auf Typen wie die Israeliten, die den Pharao stürzen wollen. Oder auf einen Sklaventreiber und seine menschliche »Ware«, die sich ständig über Fußball streiten. Und auf Weicheier von Palastwächtern, die totale Angst vor Krokodilen haben.

Lauter Lacher

Wie in den altbekannten Lucas-Arts-Adventures lösen wir die logischen, aber einfachen Kombinationsrätsel, indem wir alle möglichen Gegenstände einsammeln und kombinieren. Deutlich mehr Spaß machen die witzigen Unterhaltungen mit den vielen Charakteren, auf die wir im 3D-Adventure treffen. Zum Beispiel den fast blinden Schneider, der Assil für ein Mädel hält und ihm Unterhöschen verkaufen will. Auch die Schauplätze sind ein Augenschmaus und stimmig gestaltet, auch wenn die Laufwege teilweise lang sind.

Als Bonus enthält die Special Edition von **Ankh** Wallpapers, Bildschirmschoner und ein Making Of – das tröstet ein wenig über die kurze Spielzeit von etwa zehn Stunden hinweg.

➧ **Originaltest in Heft 11/2005**

Susanne Braun



Einmal kurz das Gehirn angestrengt, schon sind wir aus der misslichen Unterwasserlage befreit: Die **Kombinationsrätsel** sind logisch.



Die Charaktere haben immer einen frechen Spruch auf den Lippen. So auch Protagonist **Assil**, der gefragt wird, was er denn braucht.



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Dankhe!

Ich liebe Monkey Island 3, denn Guybrush, die Rätsel und vor allem der ziemlich schräge Humor des Adventures sind genau mein Ding. Der Nachfolger war hingegen im wahrsten Sinne des Wortes unspielbar. Wegen der total verkorksten Steuerung. Aber es gibt noch einen Adventure-Gott! Er hat uns Ankh gebracht: Ein Spiel mit viel Humor, lustigen Charakteren, logischen Kombinationsrätseln und toller Grafik. Und es lässt sich kinderleicht mit der Maus steuern.

Schade nur, dass der Spaß nur so kurz ist: An einem verregneten Abend bin ich locker durch Ägypten gestapft, ohne mein Gehirn allzu sehr anstrengen zu müssen. Auch die teilweise sehr langen Laufwege gefallen mir so überhaupt nicht. Da kommt's mir vor, als wäre Ankh künstlich gestreckt.

Meine Wertung **89**



DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

Einfach ein Riesenspaß

Ganz nüchtern betrachtet fehlt Ankh an einigen Stellen einfach das Zeug zum Adventure allererster Güteklasse. Die Laufwege sind mitunter viel zu lang, oftmals muss ich durch ein halbes Dutzend Bildschirme, nur um den gerade gefunden Gegenstand einzusetzen. Allgemein sind die Rätsel für Adventure-Profis einen Tick zu leicht. Solche Mängel macht Ankh mit Charme aber wieder wett.

Detailverliebte und putzige Comicgrafik, geniale Sprachausgabe, stimmige Musikkulisse, faire Puzzles – all das ist beste Lucas-Arts-Tradition und fesselt mich bis spät in die Nacht hinein an den Rechner. Das perfekte Zeichentrick-Abenteuer für alle, die gerne tüfteln, schmunzeln und herzhaft lachen. Ich jedenfalls freue mich schon jetzt tierisch auf den Nachfolger.

Meine Wertung **86**



Genre	Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Deck 13
Hersteller	bhv
Webseite	www.ankh-game.com
Hotline	0800/248 468 5 (kostenlos)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

Ideal für
Rätselfans mit Humor

Alternative Vollpreis
Dreamfall (ca. 40 €, 06/2006: 81)

Alternative Budget
Fahrenheit (ca. 20 €, 09/2005: 81)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 700 MB

Auflösung 800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Radeon 9700	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Radeon X800	RAM	1,0 GB

PRO
- viel Humor
- logische Rätsel
- tolle Grafik
- sehr gute Sprecher

KONTRA
- kurze Spielzeit
- lange Laufwege

SUSANNE BRAUN	89
DAVID BERGMANN	86

Durchschnitts-Wertung der Tester **88**

TIPPS

ACT OF WAR

AWARD PowerPlay für Atmosphäre ACT OF WAR

Dieses Echtzeit-Stategiespiel geizt nicht mit Effekten und Spielspaß. Aber beim Kaufpreis: 15 Euro!

Es gibt Spiele, die sehen toll aus. Eine halbe Stunde – dann hat man sich sattgesehen. Dann gibt's solche, die nach nix aussehen, aber ewig Spaß machen. Und dann gibt's **Act of War**. Sieht toll aus, macht toll Spaß.

Weil's nicht nur auf Bombast-Explosionen setzt, sondern auch auf rasantes Tempo, ein exzellentes Stein-Schere-Papier-Prinzip, realistische Sichtlinien. Und Atmosphäre: Wie bei **Command & Conquer** illustrieren Filmeinspielungen die 08/15-Story um Erdöl.

Stein gehabt

Die 57 Einheitentypen bestehen anfangs aus aktuellen Kampfmaschinen wie Comanche-Helis und Abrams-Panzern. Mit fast jeder der 33 Missionen kommt neues Spielzeug dazu. Bis hin zu Vierflügel-Lufttaxis und Kampfrobotern. Einige Vehikel können Sie umrüsten: Das Standardchassis dient als Soldatenschaukel. Per Kanone wird's zum Panzerschreck, per Mörser zum Soldatenjäger.

Ihre Truppen sollten Sie gut kennen: **Act of War** hat ein deftiges Stein-Schere-Papier-Prinzip. Da zerlegt unser Hubschrauberpulk eine Panzergruppe, um kurz darauf selber zu zerplatzen – weil zwei Flakpanzer angerückt sind.

Kuckuck!

Dazu kommen realistische Sichtverhältnisse: Liegende Panzerfaustschützen sind für Tanks erst sichtbar, wenn es zu spät ist.

Außerdem ist ständig was los: Da landen Transporter im Hinterland. Unter Zeitdruck müssen Sie Kraftwerke verteidigen. Werden durch Städte, Industrieanlagen, Wüstencamps gehetzt. Packend!

➧ **Originaltest in Heft 04/2005**

Martin Deppe



Raketen-Rauchfahnen, Kondensstreifen, **Feuerbälle**: Selbst über ein Jahr nach Erscheinen sieht Act of War verflixt gut aus.



Ein bisschen wie Pac-Man: In rechtwinkligen **Straßenschluchten** jagen wir Terroristen. Hier nervt gelegentlich die Kameraperspektive.



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Muss ... weiter ... spielen

Echte Helden, echte Schurken: Bei Act of War bekomme ich eine richtige Story, keinen seelenlosen Echtzeit-Brei. Klar, nobelpreisverdächtig ist die Geschichte nicht gerade, aber packend inszeniert. Ich mag die Belohnungen, die ich für gemeisterte Zwischenziele bekomme: schöne Engine-Zwischensequenzen – und nach einer geschafften Mission ebenso gute Renderfilmchen. Wie damals beim seligen Command & Conquer!

Nur in den engen Städten, da geht's mir fast schon zu hektisch zu. Umso ärgerlicher dann, dass ich im Pausemodus keine Befehle erteilen kann. Oder zumindest das Spieltempo drosseln. Passt zwar zur Dauer-Action von Act of War, bringt aber auch gelegentlich Frust. Dafür punktet der Mehrspielermodus durch Variantenreichtum.

Meine Wertung **84**



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Viel Bumms fürs Geld

Okay, die Story um schwindende Ölreserven lockt keine Sardine mehr aus der Dose. Ist mir aber völlig egal, denn die altbackene Standardgeschichte wird mir hier erstklassig serviert. Ständig ist was los – Videoeinblendungen hier, Überraschungsangriffe da. Zeit zum Verschnaufen bleibt mir selten, und selbst dann flattern meine armen Strategennerven.

Nur an das hammerharte Stein-Schere-Papier-Prinzip musste ich mich anfangs gewöhnen. Nach den ersten schmerzhaften Verlusten ist das aber schnell kapiert. Umso schöner dann, wenn eine scheinbar übermächtige Feindarmee Ihren geschickt ausgewählten und platzierten Truppen zum Opfer fällt. Wenn Sie weitgehend stressresistent sind, kann ich Ihnen Act of War nur wärmstens empfehlen.

Meine Wertung **88**



Genre: Echtzeit-Strategie
Verkaufsstart: 30. August 2006
Entwickler: Eugen Systems
Hersteller: Atari

Webseite: www.atari.de
Hotline: 0900/177 188 3 (1,24 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton / Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: XX Stufen; XXX

empfohlene Steuerung:

Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (8 Spieler) Netzwerk (4 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	8

Ideal für: Pyromanen

Alternative Vollpreis: Rise of Legends (ca. 45 €, 06/2006: 84)

Alternative Budget: C&C Generäle (ca. 10 €, 12/2004: 89)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 5,7 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 5600	RAM	512 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	3,2 GHz
Grafikkarte Radeon X800	RAM	1,0 GB

PRO
- Prachtoptik mit viel Feuerwerk
- gut gemischte Missionstypen
- sehr gutes Balancing
- interessante Spezialeinheiten

KONTRA
- in Stadtmissionen unübersichtlich
- Tempo nicht regelbar

MARTIN DEPPE 88
RÜDIGER STEIDLE 84

Durchschnitts-Wertung der Tester: **86**

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegnern bekommt oder ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

Ab durch die Hecke



Für erledigte Aufgaben und Missionen in Ab durch die Hecke winken Ihnen einige Minispiele, die Sie mit bis zu drei Freunden am selben Rechner spielen dürfen. Anhand der folgenden Tabelle können Sie ablesen, wann Sie welches Extra freischalten. Außerdem können Sie zusätzliche Attacken freispielen, die Ihnen im Kampf weiterhelfen.

Ein Tipp am Rande: Die einzelnen Charaktere unterscheiden sich in den Attacken kaum. Dafür kann Hammy besser springen als Verne.

ANFORDERUNG	BELOHNUNG
10 Aufgaben erledigt	Golfplatz 1
15 Aufgaben erledigt	Autoscooter 1
20 Aufgaben erledigt	Attacke Finishing Move
25 Aufgaben erledigt	Rennstrecke 1
40 Aufgaben erledigt	Golfplatz 2
45 Aufgaben erledigt	Autoscooter 2
50 Aufgaben erledigt	Attacke Ground Pound
60 Aufgaben erledigt	Rennstrecke 2

Act of War



TIPP 1: Fahrzeuge sollten niemals ohne Befehl am oder im Lager verweilen. Beauftragen Sie Baufahrzeuge mit dem Befehl »Zone verteidigen«, denn so reparieren sie ohne Ihr Zutun beschädigte Gebäude automatisch. Fahrzeuge, Helikopter oder Fußtruppen, die zur Wache abgestellt wurden, sollten ebenfalls stets diesen Befehl erhalten. Ansonsten reagieren sie viel zu spät auf herannahende Feinde.

TIPP 2: Auch in Angriffssituationen sollten Sie die Einheiten nicht einfach per rechtem Mausklick losschicken. Dadurch rennen die Truppen unaufmerksam in feindliche Hinterhalte und gehen so schnell verloren. Erteilen Sie den Einheiten während ihrer Märsche deshalb den Befehl »Zone verteidigen«, damit sie die Umgebung mit äußerster Vorsicht erkunden.

TIPP 3: Um die extrem starken Hubschrauber der US Army spielend zu zerlegen, sollten Sie während der Multiplayer-Schlachten in der Rolle des Konsortiums unbedingt »SA7 Grail Luftabwehr«-Soldaten bauen. Auf der Seite der Task Force Talon ist hingegen das »Spinner«-Fahrzeug im Luftabwehrmodus oder der Wachturm ein effektives Mittel gegen die angreifenden Feindhelikopter.

TIPP 4: Soll ein Hubschrauber in einer brenzligen Situation möglichst schnell seinen Zielort erreichen, dann schicken Sie ihn nicht in einem Verband mit Fußtruppen oder anderen Bodenfahrzeugen los. Der Hubschrauber passt sich nämlich stets der Geschwindigkeit der langsamsten Einheit im Konvoi an und wird hierdurch nur unnötig ausgebremst.

TIPP 5: Der Luftwaffen-Kontrollturm spart Ihnen einen ganzen Batzen Geld. Diese Einrichtung sollten Sie also so früh wie möglich bauen, um Ihre Haushaltsausgaben gering zu halten. Denn: Wurde an dem Luftwaffen-Kontrollturm ein Flugzeug hergestellt, so kann es immer wieder eingesetzt werden, ohne dass weitere Kosten entstehen – vorausgesetzt, es bleibt bei seinem Einsatz unzerstört. Sonst haben Sie Pech gehabt und müssen nachproduzieren. Da auch nur drei Flieger in einem Kontrollturm landen können, sollten Sie unbedingt mindestens drei der Einrichtungen bauen. Vor allem die US Army hat hier mit dem B2-Tarnkappenbomber eines der durchschlagkräftigsten Argumente des gesamten Spiels.

Anstoss 2007

TIPP 1: Wenn Ihr Geld knapp wird, dann sollten Sie ein paar Freundschaftsspiele annehmen. Viele Vereine bieten Ihnen für den spielerischen Gastauftritt eine gute Summe, mit der Sie Ihren Haushalt sanieren können. Vor allem Auswärtsspiele lohnen sich.

TIPP 2: Kümmern Sie sich gut um Ihren Rasen! Per E-Mail und Fax werden Sie immer gewarnt, wenn es den grünen Halmen nicht gut geht. Investieren Sie lieber die bis zu 20.000 Euro zur Rasenpflege, als dass Sie das Grün für 300.000 Euro neu anschaffen und verlegen müssen.

TIPP 3: Halten Sie Werte wie Autorität und Stimmung hoch, damit Ihnen die Spieler nicht auf der Nase herumtanzen. Legen Sie Strafen auch selber fest. Wenn die Vereinsleitung das Geld kassiert, fällt der Betrag oft zu hoch aus und die Disziplin Ihrer Mannschaft sinkt.

Age of Pirates



TIPP 1: Gehen Sie Kämpfen anfangs möglichst aus dem Weg, da Sie es meist mit einer feindlichen Übermacht zu tun bekommen. Nehmen Sie dafür Umwege in Kauf: Nahrung ist billiger als Matrosen und die Reparatur des Schiffs.

TIPP 2: Lassen Sie sich nicht unnötig lange auf Kanonenschusswechsel ein, sondern gehen Sie so schnell wie möglich zum Entern über. Netter Nebeneffekt: Durch Entern erhalten Sie kostenlos neue und oft bessere Schiffe.

TIPP 3: Offiziere sollten Sie erst dann anheuern, wenn Sie auch genug Geld haben, um sie zu bezahlen. Für die ersten Aufträge kommen Sie auch sehr gut ohne Offiziere zurecht.

TIPP 4: Verkaufen Sie erbeutete Güter möglichst schnell wieder! Je mehr Sie geladen haben, desto schwerer und damit langsamer wird das Schiff. Wer sich auf Entern spezialisiert, sollte nur Nahrung und ein Minimum an Munition mit sich führen, um einen Geschwindigkeitsvorteil zu haben. Statt kräftigerer Kanonen sollten Sie lieber die besten Segel kaufen und Ihren Charakter mit den entsprechenden Fähigkeiten zum Entern und schnellerem Segeln ausstatten, um einen Vorteil zu haben.

Baphomets Fluch 4



TIPP 1: Seien Sie nicht redefaul! An vielen Stellen müssen Sie mehrmals mit den verschiedenen Charakteren reden, um weiterzukommen. Sobald Sie einen PC sehen, versuchen Sie diesen zu hacken. So kommen Sie an wichtige Informationen.

TIPP 2: In der Lagerhalle ist die Versuchung groß, den demolierten Stromschalter mit dem Rohr am Boden abzustützen – vergessen Sie das gleich, Sie können mit dem Rohr nichts weiter anfangen, als es anzuschauen. Der Schalter lässt sich auch nicht mit dem Stück Band befestigen, das die Tür offen gehalten hat. Wenden Sie sich lieber der Tür zu. Wenn Sie diese schließen und verriegeln, müssen Sie nur noch einmal mit der Maus auf die morsche Tür rechtsklicken, um sie einzutreten. So kommt Anna Maria bequem über den Abgrund.

TIPP 3: Um den Elvis-Verschnitt im Hotel abzulenken, müssen Sie zwei Sachen wissen. Der Hotelier Alfonso liebt seine Standuhr, der Mafioso im Elviskostüm hingegen hasst Kälte. Um den schmierigen Tanzfreund loszuwerden, brauchen Sie das Feuerzeug von Alfonso. Das erhalten Sie, indem Sie einen der Käfer auf die Uhr setzen. Im ersten Stock positionieren Sie sich dann am Fenster. Sobald der sizilianische Elvis das Tanzbein schwingt, öffnen Sie das Fenster und zünden dann die Trockenblumen an. Der Mafioso verzieht sich, und Sie kommen ohne Probleme in Anna Marias Zimmer.

TIPP 4: Wenn Sie im Topkapi Palast den Tee des Wachmanns austrinken, haben Sie erstmal Ruhe vor ihm. Allerdings hockt dann immer noch sein übergelaunter Hund im Weg. Den lenken Sie ab, indem Sie eine Scheibe Salami an die Wäscheleine hängen.

TIPP 5: Die Laserstrahlen im Museum umgehen Sie, indem Sie Rauch produzieren. Stecken Sie das Flugblatt von Alfonsos Hotel in die Belüftungsanlage und zünden Sie es an; so sieht George die Laserstrahlen. Vorsicht: Laufen Sie schnell um die Ecke nach rechts, denn dort ist ein weiterer Laserstrahl. Der ist aber aufgrund der ungünstigen Kameraeinstellung nicht gut zu sehen.

TIPP 6: Das alte Manuskript enthält alle Hinweise, um die drei Rätsel in den Katakomben des Palastes zu lösen. Sie müssen nur wissen, wie die gegebenen Tipps einzusetzen sind. Die Religionssymbole (auf dem Manuskript unten links) bewegen sich einen Platz weiter nach rechts. Die Lösung: Mond, Kreuz, Stern, Mond. Die Schwertlilie drehen Sie so, dass sie auf dem zweiten Rad nach unten zeigt, auf dem dritten nach links und auf dem vierten nach unten. Bei den Schilden müssen Sie wissen, dass sich der erste und der dritte komplementär zueinander verhalten. Nur die Farben rechts oben und links unten sind vertauscht. Wenn Sie sich den zweiten Schild zum Vorbild für den vierten nehmen, dann haben Sie das Rätsel gelöst.

TIPP 7: Um ungeschoren in Anna Marias Wohnhaus zu kommen, lenken Sie einfach Bruder Mark ab. Das machen Sie, indem Sie Brotkrümel auf sein heißgeliebtes Auto streuen. Doch damit nicht genug: Der Haustürschlüssel, der unter dem linken Blumentopf liegt, öffnet nur die Tür des Gebäudes. Für Anna Marias Wohnung müssen Sie eine kleine Kletterpartie auf sich nehmen.

TIPP 8: Damit Sie in das Kloster kommen, müssen Sie sich auf den Vatikan-Server hacken. So kommen Sie an die Telefonnummer von Schwester Angelica. Rufen Sie im Kloster an, damit Angelica ihren Platz verlässt und Sie den Terminkalender studieren können.

HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN MIT **IHREN TIPPS**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

Format

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert. Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze als Zip-Datei.

Lösungen

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

Wer zuerst kommt...

Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

Ohne Gewähr

Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten zu speichern.



© 2002-2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games, the GPG logo, Dungeon Siege, and Broken World are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. 2K Games, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks of Take-Two Interactive Software. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. Developed by Gas Powered Games. Published by 2K Games. © 2006 NVIDIA Corporation. NVIDIA, the NVIDIA logo, The way it's meant to be played, and The way it's meant to be played logo are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved.

Die Siedler 2: Die nächste Generation



TIPP 1: In den ersten Missionen gilt: Breiten Sie Ihr Territorium so schnell wie möglich aus, sonst schnappt Ihnen der Computergegner wichtige Bauplätze und Rohstoffe weg. In späteren Einsätzen ist dagegen oft eine langsamere Expansion angebracht. Hier sollten Sie zunächst alle Soldaten zu Offizieren und Generälen befördern, um für die starken gegnerischen Streitkräfte gewappnet zu sein.

TIPP 2: Sichern Sie Ihre Grenzen mit einfachen Wachgebäuden. Diese können Sie immer noch zu Türmen oder Festungen ausbauen, wenn Sie ein großes Grundstück auswählen.

TIPP 3: Aus Wachgebäuden im Landesinnern können Sie die Posten abziehen und anderweitig verwenden. Abreißen sollten Sie die Kasernen jedoch nur, wenn Sie sicher sind, dass das Gebiet von anderen Posten gesichert wird.

TIPP 4: Der Zangenangriff ist die sicherste Offensivtaktik. Dabei konzentrieren zwei eigene Posten ihre Kräfte auf ein gegnerisches Lager. In einer Eins-zu-eins-Situation entscheiden Truppenqualität und Glück.

TIPP 5: Auf stark frequentierten Straßen dienen in regelmäßigen Abständen angelegte Knotenpunkte als Ablageplatz für Handelswaren, die nicht gleich ihren Weg zum nächsten Lager oder Verarbeitungsbetrieb finden. Außerdem verkürzen sich so die Transportzeiten.

TIPP 6: Manuell angelegte Transportwege sind effizienter als automatisch gebaute. Scheuen Sie sich nicht, bestehende Pfade im späteren Spielverlauf abzureißen, wenn sich zwischenzeitlich kürzere Verbindungen aufgetan haben, etwa weil Hindernisse wie Steine oder Bäume aus dem Weg geräumt worden sind.

TIPP 7: Wenn es doch einmal zu einem Warenstau kommt, können Sie entweder versuchen, Ausweichrouten anzulegen oder Sie stellen vorübergehend den Betrieb weniger dringend benötigter Manufakturen ein. Generell lohnt es sich, manche Arbeiter regelmäßig pausieren zu lassen. Beispielsweise die Werkzeugschmiede, um die Waffenschmiede besser mit Rohstoffen zu versorgen.

TIPP 8: Richten Sie in regelmäßigen Abständen Lager ein. Am besten an zentralen Knotenpunkten in der Nähe von Baumaterialbetrieben (Sägewerk, Steinmetz). Allerdings sollten Sie einige Waren generell nur in ausgewählten Warenhäusern bunkern. Bier, Schwerter und Schilde sollten zentral gelagert werden. Auch bringt es wenig, Erz und Kohle kilometerweit entfernt von den Schmelzen aufzubewahren.

TIPP 9: Generell kann ein Rohstoffbetrieb einen Verarbeitungsbetrieb versorgen. Ausnahme: Farmen. Um eine Mühle (oder Schweine- oder Eselsfarm) auszulasten, sind meist zwei Getreidehöfe nötig, da diese nur ihre volle Effizienz entfalten, wenn sie rundum freies Land zum Anbau zur Verfügung haben.

TIPP 10: Kohlebergwerke sind standardmäßig zu weit unten in der Versorgungskette angesiedelt. Am besten, Sie senken in den globalen Wirtschaftseinstellungen die Versorgungspriorität von Eisen- und Goldminen und erhöhen gleichzeitig die Transportwichtigkeit für Kohle. So vermeiden Sie Engpässe bei Schmelze, Werkzeugmacher und Schmiede.



Dungeon Siege 2: Broken World



Geht Ihnen die dauernde Warterei auf die vollständige Lebensregeneration Ihrer Helden auf den Geist? Oder wollen Sie einen Film drehen, der Ihre Recken in Aktion zeigt? Dann sind Sie hier goldrichtig. Wählen Sie einen Charakter aus. Um die folgenden Cheats zu aktivieren, drücken Sie im laufenden Spiel Enter. So öffnet sich das Chatfenster und Sie können die folgenden Codes eingeben. Ein + vor dem jeweiligen Cheat aktiviert ihn; wenn Sie ein − eingeben, werden die Hilfen wieder deaktiviert.

CHEAT	WIRKUNG
drlife	Unverwundbarkeit
twilightzone	während der Teleportsequenz sehen Sie Entwicklerbilder
opnauticus	Sie erhalten den Glänzenden Silberring des Wissens mit einem Bonus auf Intelligenz und geplündertem Gold
quwhba	sofortiger Tod
extracreamy	dünner Held
superchunky	dicker Held
movie	Filmaufnahme
version	zeigt die Version des Spiels an

TIPP 1: Falls Sie Ihr Abenteuer mit einem vorgefertigten Charakter beginnen, sollten Sie sich gleich zu Anfang eine vierköpfige Party zusammenstellen. Geeignete Kandidaten stehen im Dryaden-Dorf zuhauf herum. Achten Sie darauf, eine gute Mischung aus Kämpfern und Magiebegabten beieinander zu haben, um eine ausgewogene und schlagkräftige Reckentruppe zu haben. Vergessen Sie auch nicht die Verteilung der Talentpunkte.

TIPP 2: Achten Sie auf Ihre Kämpfer in der zweiten Reihe, zum Beispiel die Magier und Bogenschützen. Die Monster rasen nämlich oft an ihren Frontrecken vorbei. Wenn Sie im Kampfesgetümmel die Übersicht verlieren, pausieren Sie das Geschehen einfach kurz.

TIPP 3: Erfüllen Sie möglichst viele Nebenmissionen. Außer Erfahrung bringen die Ihnen vor allem jede Menge vergoldetes Kleingeld, dass Sie tunlichst in Heiltränke und bessere Ausrüstung investieren sollten.

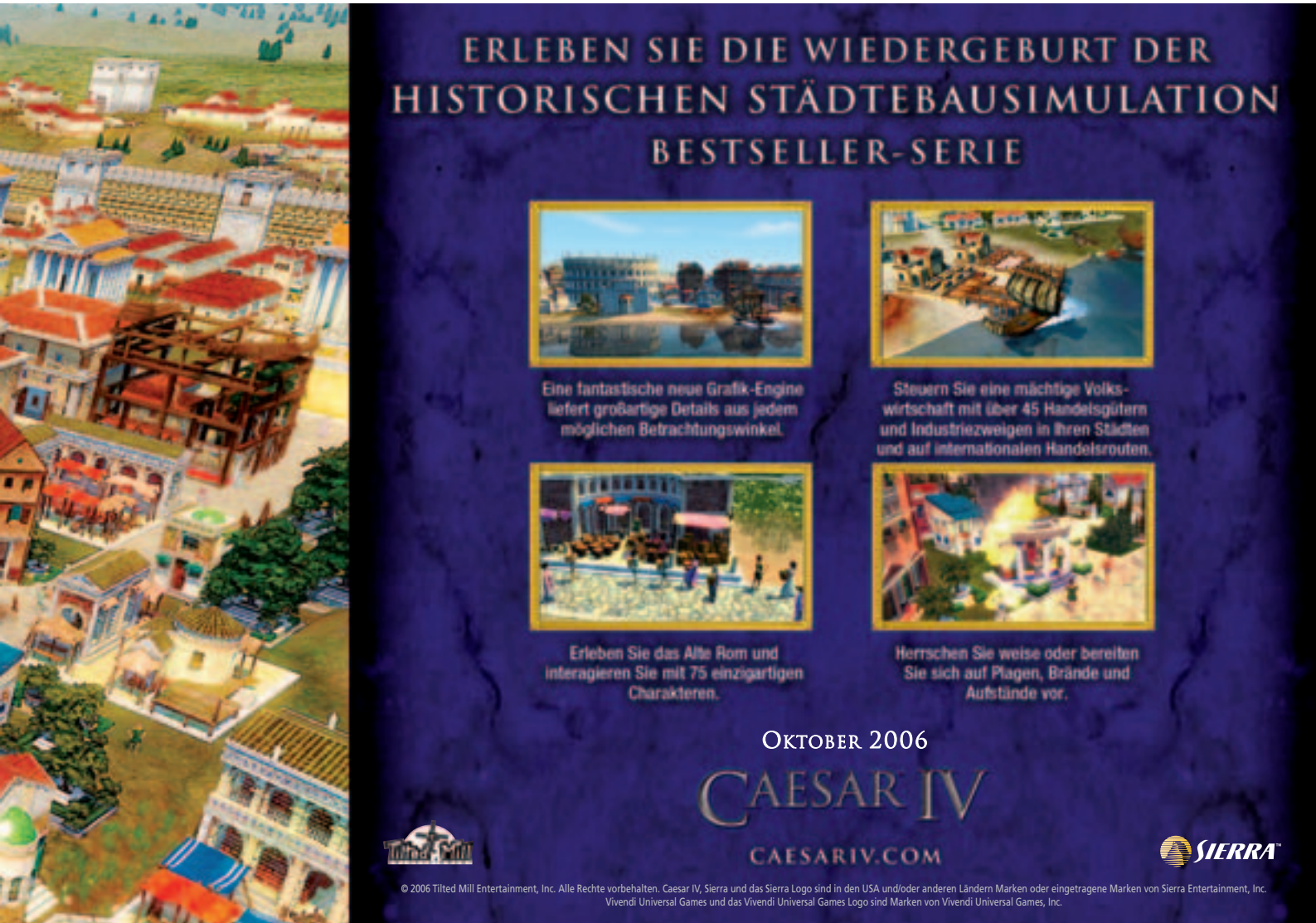
Fluch der Karibik



TIPP 1: Heben Sie sich die Spezialfähigkeiten für Zwischen- und Bossgegner auf. Für alle anderen Feinde reichen die normalen Attacken.

TIPP 2: Zerschlagen Sie alle zerstörbaren Objekte, um alle Goldstücke mitzunehmen. Sobald Sie genug Gold haben, sollten Sie dieses zur Verbesserung Ihrer Angriffe benutzen. Am besten steigern Sie zuerst die Attacken, die Sie am häufigsten benutzen. Vergessen Sie in Ihren Kämpfen nicht Ihre defensiven Fähigkeiten.

TIPP 3: Die meisten Bossgegner besiegen Sie am besten aus der Entfernung mit Wills beziehungsweise Elizabeths Wurfäxten. Gerade wenn der Feind auf einer erhöhten Position steht, bringen Jacks Grogbomben aufgrund ihrer kurzen Reichweite wenig.



Geheimakte Tunguska



TIPP 1: Trotz der praktischen Hilfefunktion gibt es so manche Stellen, an denen man hängen bleibt. Wenn Sie zum Beispiel das Diadem im Museum zusammengesetzt haben, müssen Sie das Schmuckstück über die Lampe im Dinosaurier-Raum halten und den Fluchtplan an der linken Säule untersuchen. Um das Münzrätsel zu lösen, brauchen Sie eine weitere Münze. Die finden Sie in Max' Büro in der großen Götzenplatte, die an einem Balken hängt.

TIPP 2: In Moskau müssen Sie den Bauarbeiter dazu bringen, Feierabend zu machen, damit Sie in die Kanalisation abtauchen können. Dafür zerschmeißen Sie das Licht beim Wachposten, denn dann kann er keine Zeitung mehr lesen. Danach müssen Sie mit dem Bleistift nur noch die Lottozahlen ein wenig korrigieren und dem armen Bauarbeiter die Zeitung überreichen. Schon verzieht er sich mit einem seligen Grinsen auf dem Gesicht.

TIPP 3: Um den Safe im Zug zu öffnen, müssen Sie einfach nur den Totenkopf vom Skelett in die kleine Nische des Folterraums stellen. Dann können Sie sich an das Rätsel machen, für das Sie alle Lichter ausschalten müssen.

TIPP 4: Lesen Sie mit Max die Krankenakten im Militärkrankenhaus, damit er das Betäubungsmittel in dem Regal findet. Sonst können Sie die Wachmänner nicht ausschalten. Den ersten Wachmann erledigen Sie mit einem Blasrohr, für den zweiten reicht die Reißzwecke.

TIPP 5: Um in Kuba den Ofen dazu zu bringen, schwarzen Rauch auszustoßen, brauchen Sie ein Portrait von der Krankenschwester. Das lassen Sie vom Torwächter malen. Das Bild ist in eine Plastiktüte eingewickelt, mit der Sie dem Ofen richtig einheizen können.

TIPP 6: Für die Ritterfigur brauchen Sie einen Ring, damit die Tore geöffnet werden. Wenn Sie sich genau umschauen, finden Sie eine Münze, die Sie in der Esse in der Folterkammer erhitzen können. Wenn Sie die Münze mit einem Dorn der Eisernen Jungfrau kombinieren, dann haben Sie einen hübschen Ring, den Sie dem steinernen Ritter anstecken können. Übrigens finden Sie im Kaminsaal ein Gemälde an der Wand, das den Ritter zeigt. So sehen Sie, welche Objekte Sie noch brauchen.

Half-Life 2: Episode 1



Granatwerfer aufgepasst! In Episode 1 des erfolgreichen Ego-Shooters ist eine geheime Waffe versteckt. Genauer: Eine Granate, die ein schwarzes Loch erzeugt und kurzfristig alles in ihrer Umgebung hineinsaugt. Um die Cheats zu aktiveren, müssen Sie dazu in Steammenü auf den Eintrag von Episode 1 rechtsklicken. Wählen Sie danach »Eigenschaften« und »Start-Optionen festlegen«. In das geöffnete Fenster tragen Sie **-console** ein.

Wenn Sie nun Episode 1 aufrufen, erscheint beim Start das Eingabefenster. Um die Cheats freizuschalten, geben Sie dort zunächst **sv_cheats 1** ein. Geben Sie dann die Befehle **hopwire_vortex 1** und **give weapon_hopwire** nacheinander in die Konsole ein. Schon hält Gordon das kleine Wunderding in der Hand. Lassen Sie sich nicht vom Aussehen irritieren: Da die Entwickler nicht rechtzeitig fertig waren, gibt es für die Granate keine eigene Textur. Wenn Sie nun noch den Code **impulse 101** eingeben, dann halten Sie genügend Granaten für Experimente in der Hand.

Rush for Berlin



Kommen Sie bei Ihren Eroberungsfeldzügen nicht weiter? Dann rufen Sie doch einfach Nuck Chorris. Ja, Sie haben richtig gelesen, wir haben uns ganz sicher nicht vertippt. Denn wenn Sie Chuck-Norris-Codes eingeben, hilft Ihnen Nuck Chorris ein gutes Stück weiter: unendlich viel Munition, alle Missionen freigeschaltet oder ein sofortiger Missionsgewinn sind da für Sie schon mal drin.

Öffnen Sie einfach mit Enter das Chatfenster, geben Sie die folgenden Cheats ein und bestätigen Sie wieder mit Enter.

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

Splinter Cell 3: Chaos Theory



Um sich mit Sam Fisher durch die Nacht zu cheaten, müssen Sie zuerst die .ini-Datei von Splinter Cell 3 bearbeiten. Suchen Sie in Ihrem Spielverzeichnis (unter dem Pfad **C:\Dokumente und Einstellungen\All Users\Anwendungsdaten\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\Profiles**) die **ini.Datei** mit Ihrem Profilnamen. Öffnen Sie sie dann mit einem Texteditor. Achtung: Bevor Sie irgendeine Zeile verändern, sollten Sie eine Sicherungskopie der **.ini-Datei** erstellen, um vorgenommene Änderungen wieder rückgängig machen zu können.

In der Datei finden Sie die Tastenbelegungen für 1 bis 0 und F1 bis F2. Einige Tasten sind bereits mit Nachtsicht und Wärmedetektor belegt, die freien Tasten können Sie mit den unten genannten Befehlen so belegen, wie Sie möchten. Sind Ihnen die bereits vorkonfigurierten Tasten zu unbequem zu erreichen, dann können Sie diese auch ändern. Danach speichern Sie die Datei ab und starten Splinter Cell 3 – jetzt mit Extrafunktionen wie Unsichtbarkeit und Gott-Modus, die Sie mit einem einfachen Druck auf die belegten Tasten aktivieren.

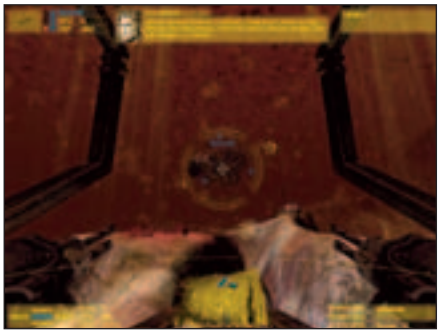
CHEAT	WIRKUNG
fly	Flugmodus
invincible	Unsterblichkeit
health	füllt die Gesundheit wieder auf
ammo	Munition
invisible 1	Sam wird unsichtbar (auch für Spieler)
invisible 0	Sam wird sichtbar
summon echeloningredient.estickyshocker	Sticky Shocker
summon echeloningredient.eairfoilraound	Munition für Airfoil
summon echeloningredient.efraggrenade	Granate
summon echeloningredient.edisposablepick	Spitzhacke
summon echeloningredient.eflashbang	Blendgranate
summon echeloningredient.esmokegrenade	Rauchgranate
summon echeloningredient.ewallmine	Haftmine

AQUANOX 2

Unsere Vollversion Aquanox 2 ist keine U-Boot-Butterfahrt, sondern knallharte Action. **Wir helfen mit Taktiken!**

Aquanox 2 ist alles, nur nicht kinderleicht. Doch keine Sorge – wir haben Tipps für Sie. Und als Rettungsanker jede Menge Schummeleien!

TIPP 1: Aquanox 2 spielt und steuert sich wie ein Ego-Shooter – also mit den WASD-Tasten und der Maus. Dabei sollten Sie stets in Bewegung bleiben. Vor allem Strafen ist wichtig, also Seitwärtsbewegungen, bei denen Sie den Gegner trotzdem im Visier halten.



TIPP 2: Nutzen Sie unbedingt die Zielerfassung (Standardbelegung ist die mittlere Maustaste)! Denn nur so sehen Sie links oben, wie der Hüllen- und Schildzustand Ihres Ziels ist.

TIPP 3: Die richtige Waffenwahl ist entscheidend. Beispiel Vendetta Sniper: Die Scharfschützenvariante (Zoomen mit der rechten Maustaste) ist ideal gegen langsame oder frontal entgegenkommende Schiffe. Wenn Sie deren Cockpit treffen, reicht oft ein Schuss für die Vernichtung! Doch im Nahkampf taugt die Waffe nichts, wegen der langen Nachladezeit.

TIPP 4: Wenn das alles nichts hilft, haben wir die ultimative Waffe für Sie. Schummeln! Öffnen Sie dazu den aktuellen Spielstand (vorher Sicherheitskopie machen!) mit einem Textverarbeitungsprogramm, etwa dem Windows-Editor. Die Spielstände finden Sie unter \Eigene Dateien\AquaNox2, sie haben die Endung »an2«, heißen also beispielsweise Savegame1.an2. Nach Ihren Änderungen in der Datei (siehe unten) speichern Sie den Spielstand. Sie können das Spiel übrigens auch einfach per Doppelklick auf die Spielstanddatei starten.

TIPP 5: Der Eintrag »Credits = X« gibt Ihren Kontostand an – hier können Sie für X eine beliebige Summe eintragen.

TIPP 6: Um Ausrüstung fürs Waffen-Inventar herbeizuschummeln, ändern Sie die Zeile »Key0 = X«. X steht dabei für die Waffe; die Nummern finden Sie in folgender Liste. Beispiel: Mit »Key0 = 11« zaubern Sie eine Scalar-Haubitze herbei. »Count0 = Y« bestimmt die Anzahl: Um zwei Haubitzen zu bekommen, schreiben Sie also »Count0 = 2«.

NUMMER	WAFFE
1	Vendetta I
2	Vendetta II
3	Vendetta Gatling
4	Plasma Gun
5	Plasma Jet
6	Plasma Gatling
7	Laser Gatling
8	Hitman
9	EMPactor
10	Doom-Mörser
11	Sizzler
12	Scalar-Haubitze
43	XT Doom-Mörser
44	EMPactor
45	XT Hitman
46	XT Laser Gatling
47	XT Plasma Gun
48	XT Plasma Jet
49	XT Plasma Gatling
50	XT Scalar-Haubitze
51	XT Sizzler
52	XT Vendetta Sniper
53	XT Vendetta
54	XT Vendetta Gatling
55	Revolver

TIPP 7: Um Torpedos für den zweiten Inventarplatz herbeizuschummeln, ändern Sie hingegen die Zeile »Key1 = X«. X steht dabei für den Gegenstand; die Nummern finden Sie in folgender Liste. Beispiel: Mit »Key1 = 17« zaubern Sie einen Man-Eater-Torpedo herbei. »Count1 = Y« bestimmt die Anzahl: Um zwölf Men Eater zu bekommen, schreiben Sie also einfach »Count1 = 12« in diese Zeile.

NUMMER	TORPEDO
13	Stanley
14	Thresher Shark
15	Bull Shark
16	Tiger Shark
17	Man Eater
18	Hammerhead Shark
19	Flash Shark
20	Big Bang I
21	Big Bang II
22	Leech
61	McGregors Torpedo

TIPP 8: Um Gegenstände für die Inventarplätze drei bis sechs herbeizuschummeln, ändern Sie hingegen die Zeile »Key2 = X«. X steht dabei für den Gegenstand; die Nummern finden Sie in folgender Liste. Beispiel: Mit »Key2 = 26« zaubern Sie einen großen Energieblock in Ihren Generatoren-Inventarplatz.

NUMMER	AUSRÜSTUNG
23	Buzzer
24	Kleiner Energieblock
25	Mittlerer Block
26	Großer Block
27	Fusions-Block
28	Reparaturset
29	Reparaturroboter
30	Nano-Reparaturset I
31	Nano-Reparaturset II
32	Silencer
33	Booster
34	Stingray
35	Hydra
36	Keramikpanzerung
37	C60-Panzerung
38	E-121-Panzerung
39	Biont-Panzerung
40	EAM-Panzerung
41	Capsula-Panzerung
42	Zielhilfe-Modul
56	XT Stingray
57	XT Hydra
58	Geschützlafette
59	Torpedomagazin 1
60	Torpedomagazin 2

TIPP 9: Sie können sogar ein besseres Schiff herbeischummeln. Ändern Sie dazu erst die unterste Zeile im Spielstand in »AvailableShip0 = 4«. Das gibt die Anzahl verfügbarer Schiffe an. Jetzt zaubern Sie Ihr Schiff herbei: Einfach in der Zeile »Ship = X« das U-Boot Ihrer Wahl eintragen, indem Sie folgende Ziffern für X einsetzen. Beispiel: »Ship = 3« gibt Ihnen die Deimos, den besten Pott im Spiel.



NUMMER	SCHIFF
1	Salty Dog
2	Mighty Maggie
3	Lacewing
4	Deimos

Martin Deppe

SILENT STORM

Unsere Vollversion hat's in sich: Die spannenden Taktik-Gefechte im Zweiten Weltkrieg stellen selbst ausgefuchste Genre-Veteranen auf eine harte Probe. Unsere Tipps verhelfen auch Einsteigern zum Sieg.

Eines vorweg: Silent Storm lässt Spielern viel Freiheit. Sie können mit einem Kommandotrupp durchs Gehölz schleichen und Gegner heimlich, still und leise im Nahkampf erledigen (zumindest bis zu den Kampfrobotern gegen Ende). Sie können aber auch voll auf die Feuerkraft von Maschinengewehren setzen. Unsere Taktiken decken nur einige der zahlreichen Spielvarianten ab, sind also nicht der einzige Weg zum Sieg – aber einer der angenehmsten.

Bevor es los geht

LEICHT NEHMEN Schon der niedrigste Schwierigkeitsgrad von Silent Storm fordert selbst gestandene Taktiker, die höheren bleiben Profis vorbehalten, die die Kampagne mindestens einmal absolviert haben. Im Addon Sentinels besteht außerdem die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad detailliert anzupassen.

OFT SPEICHERN Feinde biegen plötzlich um die Ecke, Granaten kullern zurück, angeblich sichere Schüsse gehen ins Leere – vor allem die Spielphysik sorgt in Silent Storm immer wieder für unangenehme Überraschungen. Deshalb als Faustregel: Vor jeder Gefechtsrunde die Schnellspeicherfunktion nutzen, alle zwei Runden einen neuen Spielstand anlegen, und im Zweifelsfall einfach noch mal probieren.

SOLDATEN VORZIEHEN Den ersten Einsatz müssen Sie mit nur einem einzigen Recken bestehen. Ganz gleich, ob Sie einen der vorgefertigten Charaktere verwenden oder sich lieber einen eigenen basteln: Ziehen Sie Kämpfer wie Soldaten, Grenadiere oder Scharfschützen anderen Klassen vor. Sanis, Pioniere und Späher können Sie später noch anheuern.

HELDEN-GEBURT Wenn Sie sich für ein selbst geschaffenes Alter Ego entscheiden, übernehmen Sie am besten die voreingestellten Werte. Für einen Kämpfer sind vor allem Stärke und Gewandtheit von Bedeutung.



Der erste Einsatz

ANMERKUNG Der folgende Text bezieht sich auf die erste Mission auf Seiten der Achsenmächte. Die Alliierten finden sich vor anderen Herausforderungen wieder. Die Tipps lassen sich aber prinzipiell für beide Seiten nutzen.

BANKRAUB VEREITELT Die Situation: Sie werden zufällig Zeuge eines bewaffneten Überfalls. Ihre Aufgabe: alle Gangster ausschalten. Die Lösung: Feuer frei! Die ersten ein, zwei Gegner haben Sie gleich beim Spielstart im Visier. Hocken Sie sich zunächst ab (C) oder legen Sie sich auf den Boden (V), um die Trefferwahrscheinlichkeit zu erhöhen, und geben Sie einen gezielten oder genauen Schuss ab (W oder F). Mit einem Gewehr oder einer Maschinenpistole sollten Sie einen gewissen Reichweitenvorteil gegenüber den mit Revolvern ausgestatteten Verbrechern genießen. Bleiben Sie deshalb lieber in sicherer Entfernung, auch wenn es auf diese Weise unter Umständen länger dauert, das Ziel zu eliminieren.



KEINE VERWUNDETEN Beim Auto haben sich zwei Gegner verschanzt, mit weiteren bekommen Sie es zu tun, wenn Sie sich dem Gebäude nähern. Sollte einer der Bösewichte einen Glückstreffer landen und Sie dauerhaft verwunden (Blutung), laden Sie am besten einen älteren Spielstand; eine Notoperation können Sie sich als Ein-Mann-Armee nicht leisten. Wenn die Luft rein ist, sammeln Sie herumliegende Waffen und Munition ein; unter anderem sollte sich eine Maschinenpistole finden.

DER GANGSTERBOSS Beim Endgegner kann es knifflig werden. Er verschanzt sich im Obergeschoss der Bank. Um einer Entdeckung so lang wie möglich zu vermeiden, setzen Sie am besten auf Tarnung (C) und pirschen die Treppen hoch. Im Idealfall kann Ihr Streiter die Position seines Kontrahenten erahnen (Ohr-Symbol). Sie können dann Ihr Glück versuchen und einfach mal blind auf das Versteck halten oder eine Granate in die Richtung werfen. Oder Sie versuchen, den Boss rauszulocken. Wie Sie es auch anstellen, anschließend müssen Sie den Leichnam auf die Schulter nehmen (Zahnrad-Symbol) und zum draußen wartenden Auto transportieren. Sollte die Mission nicht abgeschlossen sein, gehen Sie ein paar Mal um den Wagen herum, bis das Programm den Sieg registriert (wie im Bild unten).



CHARAKTER-AUSBILDUNG Ihr Held sollte bereits im ersten Einsatz genug Erfahrungspunkte verdient haben, um eine Stufe aufzusteigen, und Sie dürfen ihm die erste Spezialausbildung verpassen. Es gibt viel zu viele Talente, um hier alle Vor- und Nachteile aufzuzählen. Generell gilt: Wählen Sie Fertigkeiten, die entweder die Klassenfähigkeiten verbessern (Schlösser knacken, Wunden verarzten), Aktionskosten senken, Trefferwahrscheinlichkeiten oder Schaden erhöhen. Studieren Sie auf jeden Fall den kompletten Talentbaum, da einige der späteren Fertigkeiten nur auf bestimmten Wegen zu erreichen sind.



Verstärkung naht

ALLROUND-TALENTE Nach getaner Arbeit finden Sie sich im Hauptquartier wieder. Dort sollten Sie Ihre Schritte zunächst ins Personalbüro lenken, um für die zweite Aufgabe Unterstützer anzuheuern. Wen Sie erwählen, ist da-

bei prinzipiell egal. Gehen Sie nur sicher, dass jede Klasse mindestens einmal vertreten ist, um für alle Eventualitäten gewappnet zu sein.



SCHIESSEISEN Als nächstes ist ein Ausflug in die Waffenkammer an der Reihe. Faustregel: Die besten Schützen bekommen die besten Waffen. Idealerweise werden alle Soldaten mit einer Waffe für den Fernkampf (Karabiner) und einer für den Nahkampf (Maschinenpistole) sowie genügend Munition ausgerüstet. Außerdem sollten Verbandspäckchen, Granaten sowie Spezialausrüstung zum Schlösserknacken und Minensuchen verteilt werden.

DEM ZUFALL ÜBERLASSEN Vor dem dritten Einsatz dirigieren Sie Ihre Truppe zunächst auf einer Übersichtskarte zum Zielort (Fragezeichen). Bei den Helmsymbolen handelt es sich um freiwillige Zufallsgefechte. Einerseits können Sie in solchen Schießereien Ihre Männer trainieren und manche coole Knarre einsacken (mehr dazu später). Andererseits sollten Sie darauf achten, nicht zu viel Munition zu verballern oder gar die Hauptmission mit Verwundeten anzutreten.

Kampftaktiken

SCHMITTCHEN SCHLEICHER Bewegen Sie sich im Einsatzgebiet stets geduckt und getarnt fort. Wenn Sie den Gegner zuerst erspähen, ohne dass er Sie bemerkt, haben Sie die Initiative auf Ihrer Seite. Denken Sie allerdings daran, dass Ihre Deckung auffliegt, sobald Sie den ersten Schuss abgeben (es sei denn, Sie verwenden eine der raren Waffen mit aufgesetztem Schalldämpfer). Nutzen Sie deshalb den Vorteil, um Ihre Männer in Position zu bringen, bevor Sie die Schießerei beginnen.

AUFKLÄRUNG TUT NOT Obwohl Scouts selbst nicht gerade geborene Kämpfer sind, sind sie für die Truppe doch unverzichtbar. Der Grund: Die Aufklärer können sich weitgehend ungesehen übers Schlachtfeld bewegen und für die Mitstreiter Ziele ausmachen, die diese dann aus sicherer Entfernung unter Beschuss nehmen. Dabei spielt es keine allzu große Rolle, ob die Schützen ihre Opfer tatsächlich sehen. Auch ein Schuss auf einen verdeckten Feind kann sein Ziel finden. Taktik: Den Späher vorausschicken und gegnerische Stellungen aufdecken, dann mit dem Rest der Gruppe anpirschen und unter Feuer nehmen.

NIE AUS DER HÜFTE Geben Sie stets gezielte Schüsse ab. Vor allem in den ersten Einsätzen, in denen Ihre Jungs noch grün hinter den Ohren sind, treffen Sie mit Schnellschüssen keinen Blumentopf (es sei denn, der ist nur eine Armlänge entfernt). Feuerstöße oder Dauerfeuer sollten Sie nur dann einsetzen, wenn Sie es mit mehreren Gegnern gleichzeitig in kurzer bis mittlerer Entfernung zu tun bekommen. Im Idealfall treffen Sie so gleich mehrere Ziele.

ENGSTELLEN SICHERN Die KI-Konkurrenten sind nicht besonders helle und stürmen meistens direkt auf Ihre Jungs zu, sobald der erste Schuss fällt. Das können Sie sich zunutze machen, indem Sie Ihre Schützlinge an Engstellen positionieren, beispielsweise an Eingängen oder in Häuserfluren. Wenn alles glatt läuft, versammeln sich die Gegner auf engstem Raum – da können Sie gar nicht daneben schießen.



BAHN FREI Sturmangriffe auf Gebäude gehören zu den schwierigsten Aufgaben überhaupt. Wenn sich partout kein Schlupfloch finden lässt, gibt es prinzipiell nur zwei Möglichkeiten. Entweder die Wachen ausschalten und dann so schnell wie möglich ins Innere. Oder die Garnison herauslocken.

RAUSLOCKEN Das funktioniert ähnlich, wie im vorhergehenden Tipp beschrieben: Zur Tür schleichen (eventuelle Posten davor mit schallgedämpften Schießeisen oder Messern ausschalten), und dann einen Feuerstoß auf die dahinter vermuteten Ziele abgeben (Ohr-Symbole). Es ist nicht wichtig, ob ein Treffer dabei ist, sondern dass die Feinde sofort zur Tür rennen werden. Und sobald sie die öffnen, blicken sie direkt in die glänzenden Gewehrläufe Ihrer auf der Lauer liegenden Helden.

SPRUNG AUF Im Idealfall müssen Sie während eines Gefechts nicht die Position wechseln. Sollte es sich einmal nicht vermeiden lassen, etwa weil plötzlich Gegner von hinten auftauchen, dann – anders als im Echtzeit-Modus – unbedingt rennen, nicht schleichen. Robben oder Entengang verbrauchen viel zu viele Aktionspunkte. Aber nicht vergessen: Am Zielort sollten noch genügend Punkte übrig sein, um wieder in Deckung zu gehen.

VERARZTEN Blutungen und andere schwere Wunden, die die Aktionsfreiheit einschränken, sollten am besten sofort verbunden werden. Verlieren die Agenten lediglich Trefferpunkte, sollte der Arzt so lange wie möglich warten, um kein Verbandsmaterial zu verschwenden. Es empfiehlt sich außerdem, jedem Teammitglied zumindest grundlegende medizinische Ausrüstung und entsprechende Kenntnisse mit auf den Weg zu geben, falls Versorgung Not tut und kein Sani in Reichweite ist.

Kleine Waffenkunde

PATRONEN ZÄHLEN Bei der Auswahl der Knarren sollten Reichweite, Bedienung (Aktionspunkte-Verbrauch) und Magazingröße den Ausschlag geben. Vor allem letztere ist ein nicht zu unterschätzender Faktor. Wenn alle drei Runden nachgeladen werden muss, weil das Magazin nur fünf Patronen fasst, lässt die Kampfkraft deutlich nach.



BEUTEWAFFEN Generell sind Waffen aus heimischer Produktion exotischen Beutestücken vorzuziehen, für die im Hauptquartier oft keine Patronen zu bekommen sind. Es gibt aber durchaus Ausnahmen, die die Schwierigkeiten bei der Munitionsbeschaffung aufwiegen, beispielsweise der schallgedämpfte K89.

PROTOTYPEN In der Schweiz sind in Zufallsbegegnungen (sehr selten; warten Sie zur Not einfach ein paar Minuten, bis eine auftaucht) zwei besonders schlagkräftige Geheimwaffen aufzuspüren. Zum einen das Seeteufel-Gewehr, das allerdings etwas unter kleinen Magazinen leidet, zum anderen die abgedrehte 8M1-Wumme, die Sie bei einer UFO-Landung (!) einsacken können. Munition für die Dinger bekommen Sie automatisch zugeteilt, wenn Sie sie im Hauptquartier ablegen und die Autosortierfunktion nutzen.

GRANATEN Handgranaten sind der effektivste Weg, Zimmer zu räumen und mit größeren Gegneransammlungen fertig zu werden. Allerdings ist ihre Verwendung nicht ganz einfach. Vor allem bei Splittergranaten mit großen Explosionsradius besteht die Gefahr, Kameraden zu verwunden. Eine Möglichkeit, das zu vermeiden, ist, das Sprengei nicht auf, sondern hinter oder neben das Ziel zu werfen. Mit etwas Gespür lassen sich die Dinger sogar um Banden kullern, etwa um einen Raum vor Betreten zu säubern: Tür auf, Ei rein, Tür zu.

Rüdiger Steidle

TIPPS-VIDEO

GTR 2

GTR 2 ist eine der komplexesten Fahrsimulationen auf dem PC. Daher gibt es von uns schon vor dem Verkaufsstart des Spiels die ersten Tipps für einen noch reibungsloseren Einstieg in die virtuelle Rennfahrerei.

Wie bei allen Rennsimulationen ist ein Force-Feedback-Lenkrad Pflicht, wenn Sie die Fahrphysik von GTR 2 voll auskosten wollen. Wir gehen für unsere Tipps daher davon aus, dass Sie ein solches Lenkrad benutzen. Obwohl das Spiel zahlreiche Fahrhilfen bietet, raten wir Ihnen davon ab, diese zu aktivieren. Lernen Sie stattdessen lieber gleich das Fahren ohne Hilfen, da Sie sich sonst später mühsam umgewöhnen müssen, wenn Sie vom assistierten Fahren auf den komplett realistischen Modus umsteigen wollen.

Allgemeine Tipps

TIPP 1: GTR 2 simuliert 25 Autos (plus Untervarianten) aus vier Fahrzeugklassen. Die Wagen unterscheiden sich in punkto Leistungsgewicht und Antriebskonzept teils krass voneinander. So fährt sich etwa ein Cup-Porsche 911 mit seinem relativ schwachen Heckmotor deutlich anders als der Dodge Viper mit seinem dicken Zehnzylinder auf der Vorderachse. Probieren Sie sich quer durch den Fuhrpark, bis Sie ein Auto finden, das Ihnen liegt. Unser Tipp: Der BMW M3 GTR aus der G2-Klasse, der einen sehr guten Kompromiss zwischen Fahrbarkeit und Performance bietet.

TIPP 2: Bevor Sie sich an ein Rennen wagen (egal ob gegen »echte« Gegner oder gegen die KI), sollten Sie die Strecke aus dem Effeff beherrschen. Drehen Sie hierfür fleißig Übungsrunden in einer privaten Trainings-Session. Zusätzlich sollten Sie auf jeden Fall die Fahrschule besuchen, denn die bietet Ihnen die Möglichkeit, kniffelige Passagen wieder und wieder zu üben, ohne eine komplette Runde drehen zu müssen. Gerade bei längeren Kursen wie Spa Francorchamps vereinfacht das Ihr Training ungemein.

TIPP 3: Verlassen Sie sich nicht zu sehr auf die einblendbare Ideallinie! Selbst Profi-Rennfahrer fahren auf ein- und derselben Strecke nicht zwangsläufig dieselbe Linie wie ihre Konkurrenten. Nehmen Sie die vom Spiel vorgeschlagene Linie als Lösungsansatz, aber wählen Sie ruhig Ihre eigene, falls Sie so leichter durch eine Kurve kommen. Zudem sollten Sie neben der Ideallinie auch die Kampflinie beherrschen, denn mit Gegnern auf der Strecke können Sie oft nicht so durch die Kurven heizen, wie in einer Solo-Session.

TIPP 4: Legen Sie sich die wichtigsten Funktionen auf Ihre Lenkrad-Tasten! Gute Kandidaten sind: Blick nach hinten, Blick nach links/rechts, LCD-Modus verstellen, Speedlimiter (falls Sie oft online unterwegs sind) und Bremsbalance nach vorne/nach hinten.

TIPP 5: Überprüfen Sie vor der ersten Fahrt auf jeden Fall die Einstellungen für Ihren Controller! Das Spiel ist nach der Installation so eingestellt, dass Sie etwa beim Druck aufs Bremspedal nicht die maximale Bremsleistung erzeugen. Setzen Sie Gas und Bremse auf 100 Prozent, und vergewissern Sie sich, dass die beiden als getrennte Achsen erkannt werden. Experimentieren Sie zudem mit der geschwindigkeitsabhängigen Steuerung. Je höher die steht, desto geringer wirken sich Ihre Lenkimpulse bei hohem Tempo aus. Am besten deaktivieren Sie diese Funktion komplett, denn nur so haben Sie stets die volle Kontrolle bei gleichen Lenkradausschlägen.

Das Setup

TIPP 6: Grundregel eins: Passen Sie das Setup Ihrem Fahrstil an, nicht Ihren Fahrstil dem Setup. Es macht wenig Sinn, mit einem fremden Setup aus dem Internet auf Rekordjagd zu gehen, wenn Sie mit diesen Einstellungen partout nicht zurechtkommen. Rechnen Sie außerdem nicht damit, mit einem fremden Rekord-Setup aus dem Internet über Nacht zum unschlagbaren Renngott zu avancieren!

TIPP 7: Grundregel zwei: Verstellen Sie beim Tüfteln am Setup stets nur eine einzige Einstellung! Drehen Sie dann ein paar Runden und überprüfen Sie, ob und was die Veränderung bewirkt hat. Nur so wissen Sie immer ganz genau, welche Ihrer Maßnahmen welchen Effekt auf der aktuellen Strecke hat.

TIPP 8: Grundregel drei: Härtere Einstellungen (etwa beim Reifendruck, bei den Stabilisatoren oder Dämpfern) bringen mehr Kontrolle und präzisere Reaktionen des Wagens, verringern aber tendenziell den Grip und machen das Auto insgesamt giftiger. Weichere Einstellungen erhöhen den Grip, lassen den Wagen aber schwammiger reagieren. Ein Patentrezept gibts es aber nicht, experimentieren Sie herum, bis Sie mit dem Setup zufrieden sind.



TIPP 9: In längeren Rennen zählt neben Schnelligkeit vor allem Kontinuität, das heißt: Ein Fahrer, der alle Runden fehlerfrei fährt, wird am Ende vor einem Gegner ankommen, der zwar schnellere Zeiten fährt, dafür aber in jeder dritten Runde die Leitplanke küsst. Passen Sie Ihr Rennsetup dementsprechend an und entscheiden Sie sich im Zweifelsfall lieber für gute und berechenbare Fahreigenschaften!

TIPP 10: Checken Sie nach der Rückkehr in die Boxengasse immer Ihre Reifentemperaturen! Nur im Setup-Schirm werden die Temperaturen für die drei Messpunkte an jedem Reifen angezeigt (innen, Mitte, außen), im Cockpit sehen Sie nur eine kombinierte Temperatur. Als Faustregel gilt: Innen und in der Mitte sollten die Temperaturen in etwa gleich hoch sein, wobei der Reifen innen stets am wärmsten sein sollte. Achten Sie darauf, dass Ihre Reifen insgesamt nicht zu heiß werden, aber auch nicht zu kalt bleiben. Nur bei idealer Betriebstemperatur (80 bis 85°C) arbeiten die Gummis optimal.

TIPP 11: Nutzen Sie die Replay-Funktion und das MOTEC-Programm, um festzustellen, ob Ihr Setup an allen Stellen des Kurses vernünftig funktioniert. So sehen Sie etwa in Wiederholungen eindeutig, ob und an welchen Streckenpassagen die Karosserie auf dem Boden aufsetzt (etwa in Senken). Falls dies passiert, können Sie entsprechend reagieren und entweder die Bodenfreiheit erhöhen, oder die Dämpfer härter einstellen. Auch in der MOTEC-Analyse sind solche Aufsetzer eindeutig an den vier »Ride Height«-Werten ablesbar.

TIPP 12: Ein Rennfahrwerk ist ein komplexes System mit zig Verstellmöglichkeiten. Wenn Sie an einer Schraube drehen, kann es durchaus nötig werden, andere Parameter ebenfalls zu verändern. So kann es etwa passieren, dass Ihre Aufhängung nicht mehr optimal funktioniert, sobald Sie den Winkel der Flügel ändern. Auch hier gilt: Für eine umfassende Analyse nehmen Sie am besten das MOTEC-Tool zu Hilfe, denn das nutzen auch die echten GT-Teams, um die Leistung eines Setups am Computer zu überprüfen.

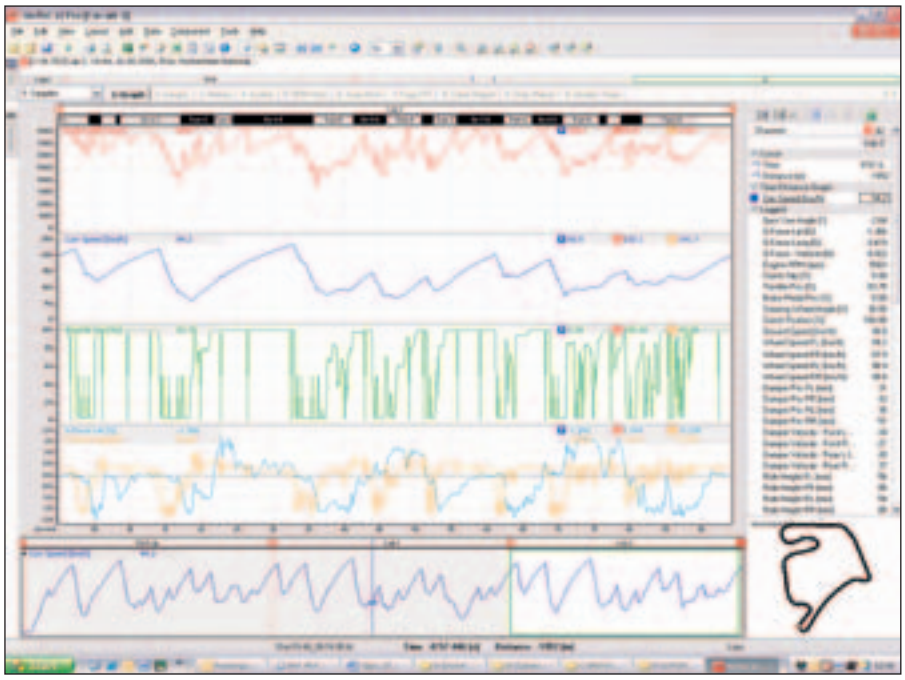
Die aktuellste Version des Analyse-Tools finden Sie im Internet auf **www.motec.com**. Damit die MOTEC-Daten vom Spiel aufgezeichnet und exportiert werden, müssen Sie den entsprechenden Menüpunkt in den erweiterten Optionen aktivieren.

ACHTUNG: Falls GTR 1 ebenfalls auf Ihrem PC installiert ist, kann es passieren, dass GTR 2 die MOTEC-Telemetriedaten in das Verzeichnis **GTR1\Motec\Logged Data** kopiert. Um dies zu ändern, gehen Sie ins Verzeichnis **GTR 2\User Data\Spielername** und öffnen die Datei »Spielername.plr« mit dem Texteditor. Suchen Sie dann nach der Zeile **MoTeC LogFolder="D:\GTR\MoTeC\Logged Data"** und ändern Sie den Speicherpfad entsprechend Ihren Wünschen.

Setup: Die Feinheiten

TIPP 13: Grundsätzlich sollte Ihr Auto so lange wie möglich neutral liegen. Schließlich wollen Sie sich auf die beste Rennlinie und/oder Ihre Gegner konzentrieren, und nicht ständig mit einem bockigen Auto kämpfen. Im »serienmäßigen« Zustand (also mit den Standardsetups) untersteuern die GTR-2-Autos ziemlich heftig. Das bedeutet, dass die Vorderräder in einer zu schnellen Kurve nicht auf Ihre Lenkimpulse reagieren, und der Wagen demzufolge mit der Vorderachse in Richtung Kurvenaußenrand drängt. Bei einem übersteuernden Auto hingegen verlieren die Hinterräder Grip, und die Fuhre drängt mit dem Heck nach außen.

TIPP 14: Unter- und Übersteuern kosten wertvolle Sekunden auf der Strecke, nutzen Ihre Reifen zu stark ab und sind schlicht stressig für den Fahrer. Falls es doch passiert: Untersteuern kontern Sie, indem Sie vom Gas gehen (eventuell sogar bremsen) und den Lenkwinkel korrigieren, bis das Auto wieder reagiert und in Richtung Kurvenausgang zieht. Dem Übersteuern werden Sie Herr, indem Sie ebenfalls etwas vom Gas gehen, den Lenkeinschlag verringern oder (falls nötig) gegenlenken. Üben Sie solche Extremsituationen häufig und auf unterschiedlichen Strecken, denn mit etwas Erfahrung und beherztem Eingreifen lassen sich die meisten Patzer wieder korrigieren. Achtung: Im Grenzbereich reagieren einige Autos recht giftig, wenn Sie das Gas zu heftig lupfen oder auf die Bremse latschen. Übertreiben Sie es also nicht mit Ihren Gegenmaßnahmen!



Denken Sie auch daran, dass Ihre Reifen erst auf Betriebstemperatur kommen müssen, bevor sie ihre maximale Leistungsfähigkeit erreichen! Fahren Sie also in der ersten Runde aus der Box oder nach dem Start etwas vorsichtiger und bremsen Sie enge Kurven ein wenig früher als mit warmen Pneus an!

TIPP 15: Beim idealen Setup »presst« das Fahrwerk die Reifen so auf die Straße, dass sie gut ihren Dienst tun und so stets maximalen Grip liefern. Ob dies der Fall ist, spüren Sie bereits im Cockpit. Zur weiteren Überprüfung nutzen Sie die Reifentemperaturanzeige in der Box.

Die Reifen: Sturz und Druck

TIPP 16: Mit dem Sturz stellen Sie ein, in welchem Winkel die Räder (in Fahrtrichtung gesehen) auf die Straße gedrückt werden. Negativer Sturz bedeutet, dass die Reifen an ihrem oberen Rand nach innen (also in Richtung Federbein) stehen. Dadurch wird am unteren Rand der Räder die Innenseite der Lauffläche stärker auf die Straße gepresst. Umgekehrt gilt: Je mehr positiven Sturz Sie geben, desto stärker stehen die Reifen mit dem oberen Rand nach außen, und desto weniger stark wird die innere Lauffläche der Gummis belastet.

TIPP 17: Grundsätzlich sollte die Innenseite der Lauffläche stärker belastet werden als die Mitte und die äußere Lauffläche. Dadurch erhöhen Sie den Grip in den Kurven. Allerdings sollten Sie es hier auch nicht übertreiben. Da GTR 2 keine Live-Überwachung der Reifen bietet, sind die Reifentemperaturen in der Box Ihr einziger Indikator für die korrekte Sturzeinstellung. Drehen Sie einige schnelle (und vor allem fehlerfreie) Runden, kehren Sie in die Box zurück und überprüfen Sie die Temperaturen. Denken Sie daran, dass die Reifen einige Zeit brauchen, um auf Temperatur zu kommen! Innen sollten die Reifen am wärmsten und bis zu 5°C wärmer als auf der mittleren Lauffläche sein. Wenn die Differenz zwischen innerer und mittlerer Temperatur mehr als 5°C beträgt, hat das entsprechende Rad zuviel negativen Sturz.

TIPP 18: Der Druck ist ebenfalls ein wichtiger Reifenparameter. Wenn ein Reifen insgesamt zu heiß wird (optimal: zwischen 80 und 85°C, siehe auch Tipp 10), fahren Sie wahrscheinlich mit zu wenig Druck. Grundsätzlich erhöht ein niedrigerer Reifendruck zwar den Grip, belastet den Reifen aber auch stärker, da der an Stabilität verliert und sich unter Last stärker verformt. Ein zu hoher Druck lässt den Reifen nicht optimal auf der Strasse aufliegen und verringert so den Grip. Zusätzlich ist ein zu stark aufgepumpter Pneu härter, federt somit weniger gut und bringt Unruhe ins Fahrwerk. Auch hier gilt: Experimentieren Sie so lange, bis Sie einen guten Kompromiss zwischen Grip, Haltbarkeit und Fahrbarkeit gefunden haben.

Wenn Ihr Setup in bestimmten Kurven nicht richtig funktioniert, sollten Sie bei der Telemetrie-Analyse immer die kurvenäußeren Räder beobachten, denn die werden beim Fahren am stärksten belastet und spielen somit die Hauptrolle.

Sascha Gliss

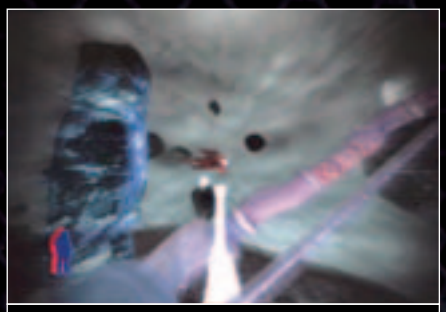
PREY

Die besten Tipps zu den schwierigsten Missionen: Wir verraten Ihnen, wie Sie den heldenhaften Cherokee-Indianer Tommy sicher durch das Alien-Schiff und die Geisterwelt und danach in einem Stück zurück auf die Erde bringen.

Besuchen Sie die Geisterwelt öfter als Ihnen lieb ist? Beißen Sie sich an einem hartnäckigen Alien die Zähne aus? Kein Problem, denn in unserer Lösung verraten wir Ihnen die besten Kniffe im Kampf gegen die außerirdische Brut und geleiten Sie sicher bis zum Kampf gegen den Endgegner.

Allgemeine Tipps

Tipp 1: In dem Minispiel in der Geisterwelt sollten Sie sich zunächst auf die roten Seelen konzentrieren. Damit laden Sie Lebenskraft auf. Geisterenergie können Sie später sammeln, indem Sie Gegner erledigen.



Ballern im Nirwana: **Rote Geister** liefern Lebensenergie, blaue Geisterenergie.

Tipp 2: Halten Sie die Ohren offen! Von Gegnern geworfene Käfergranaten geben hohe Pieptöne von sich, bevor sie explodieren. Die Scharfschützenflinten der Jäger geben einen hochfrequenten Ton von sich. Sobald Tommy im Fadenkreuz ist, sirrt das Gewehr kurz und verrät, dass der Indianer besser in Deckung gehen sollte.

Tipp 3: Geheimräume oder Geisterbrücken werden in der realen Welt mit kleinen, sternförmigen Markierungen an Wänden oder auf dem Boden angezeigt.

Tipp 4: Setzen Sie Ihre Waffen richtig ein! Die Giftflinte richtet bei mechanischen Gegnern kaum Schaden an, bei organischen umso mehr.

Tipp 5: Nutzen Sie den Geister-Modus zum Erkunden neuer Räume! Als Geist ist Tommy fast unsichtbar. Schleichen Sie sich an Gegner an und verpassen Sie ihnen aus nächster Nähe präzise Kopftreffer. Beachten Sie, dass die Flugbahn Ihrer Pfeile nicht flach ist. Auf größere Distanz sind Treffer mit dem Geisterbogen daher schwierig zu landen.

Tipp 6: Zahlenkombinationen für Schlösser finden Sie auf separaten Bildschirmen, die Talon für Sie übersetzt. Warten Sie ab, bis sich der Falke niederlässt. Die Codes für die drei wichtigsten Türen lauten 1623, 2724 und 0634.

Tipp 7: Achtung, Standardrätsel: Wenn Tommy vor einem Energiefeld steht, wechseln Sie schnell in den Geister-Modus. Dann kann Tommy den Schutzschirm durchschreiten und nach einem Schalter suchen. Meist liegen diese im folgenden Raum.

Fiese Laserschranken

Tipp 8: Die Aliens haben ihre Raumstation gut abgesichert. Laserfallen und Selbstschussanlagen machen Tommy das Leben schwer. Wir erklären, wie Sie den Abwehrring durchbrechen, ohne selbst Schaden zu nehmen.



Wenn Tommy die roten **Laserschranken** berührt, löst er die Selbstschussanlage aus.



Stellen Sie Tommy in eine sichere Ecke und wechseln Sie in den **Geister-Modus**.



Als Geist können Sie die Schranke gefahrlos durchschreiten und den **Schalter** suchen.

Tipps zu den schwierigsten Levels

Level 8: Opfer

Boss-Fight Zenturio: Gegen die beiden übermächtigen Autokanonen dieses Monsters hat Tommy keine Chance! Flüchten Sie schnell in den kleinen Raum auf der linken Seite und verkriechen Sie sich in der hintersten Nische. Nach einiger Zeit streckt der Zenturio seinen Arm in die Höhle und feuert auf Sie. Drücken Sie jetzt den Schalter der Energietür und trennen Sie so die Kanone vom Arm des Monsters. Heben Sie die Waffe auf und geben Sie dem Biest damit den Rest!

Level 11: Die alten Stämme

Energieversorgung: Sie gelangen in einen Raum mit vier Landestationen und vier kleineren Reaktoren samt Kraftfeldern. Parken Sie Ihr Gefährt an jeder Station und laufen Sie im Traum-Modus durch die Kraftfelder und zu den Schaltern auf der rechten Seite. Drücken Sie nun den zweiten Schalter links und zerstören Sie die Abdeckung zum Energiekern. Steigen Sie in den Shuttle und ziehen Sie den blauen Würfel mit dem Traktorstrahl aus der Fassung. Wiederholen Sie diesen Vorgang bei allen Reaktoren.



Nur mit dem **Traktorstrahl** können Sie die blockierten Energiekerne »entkorken«.

Level 13: Jen

Zahlencode: Die Kombination für den Tresor lautet 2432. Er befindet sich auf dem Boden und ist im Geister-Modus zu erkennen.

Level 15: Verfolgung

Grosser Aufzug: Nach einigen kleineren Räumen landet Tommy in einem Rondell. Im Zentrum befindet sich eine Art Hebebühne. Klären Sie den Bereich und gehen Sie rechts in die blau erleuchtete Tür. Im Spirit-Walk laufen Sie durch das Kraftfeld und holen den Aufzug nach

unten. Krauchen Sie direkt links vom Kraftfeld über die Rohre auf die Hebebühne. Stellen Sie Tommy ab und drücken Sie im Geister-Modus erneut den Schalter.

In der Arena: In diesem geschlossenen Bereich bekommt es Tommy mit vier Spinnenmutanten zu tun. Erledigen Sie diese mit der Wurmkanone und folgen Sie anschließend dem Wandgang durch den Lüftungsschacht an der Decke. Als Belohnung winkt der Raketenwerfer. Nutzen Sie danach die Schwerkraftschalter an der Decke, um die Wände hinter sich zu lassen.

Antriebswelle: Sie kommen in einen Raum mit zwei riesigen Turbinen. Laufen Sie über den schmalen Steg an der ersten vorbei und erledigen Sie den Spinnenmutanten im Kontrollraum links mit der Autokanone. Anschließend drücken Sie dort den Schalter. Nun laufen Sie den engen Weg an der zweiten Turbine vorbei und deaktivieren diese mit dem Knopf am Ende des Ganges. Jetzt können Sie sich problemlos mit der zweiten Turbine auf die andere Seite fahren lassen. Warten Sie ab, bis die erste Energiewelle nicht mehr glüht und springen Sie in den Schacht. Spurten Sie ans Ende und folgen Sie dem Gang bis zu einem Gitter. Hier gelangen Sie mit dem Traum-Modus über eine Geisterbrücke und die Metallschleuse.

Level 16: Der Komplex

Cube: Betreten Sie den riesigen Würfel, nachdem sich das Energiefeld unterhalb der Stufen geöffnet hat. Das Ziel ist es nun, den kleinen blauen Würfel am Boden durch das blaue Gitternetz zu führen. Dazu benutzen Sie die Schwerkraftschalter an den Wänden. Feuern Sie in dieser Reihenfolge auf die Schalter: vorne, vorne, links, rechts, links, hinten, links, vorne, rechts, vorne, links, links, rechts. Folgen Sie jetzt dem Weg bis zum Anfang des Levels, dann finden Sie einen geöffneten Teleporter.

Brückenwechsel und Schwerkraftfragen: Nachdem Sie die Spinnenmutanten mit der Wurmkanone zerstört haben, gehen Sie durch das Portal. Drücken Sie noch nicht den Schalter. Laufen Sie stattdessen rechts zum Ende der Brücke und parken Sie Tommy im Traum-Modus. Jetzt drücken Sie den Schalter im Kontrollraum und wechseln zurück zu Tommy. Springen Sie auf die andere Brücke. Sie gelangen in einen Lagerraum mit einem Kraftfeld in der Mitte, einer kleinen und einer großen Kiste. Wechseln Sie in den Traum-Modus und gehen Sie durch das Kraftfeld. Betätigen Sie den Schalter links, um die Schwerkraft umzukehren – zurück zu Tommy. Schieben Sie jetzt die kleine Kiste hinter die Absperrung. Bauen Sie sich nun mit den transparenten Kisten eine Treppe zum Eingang auf der anderen Seite und springen Sie hinein.

Tunnelarbeiten: Im »Eisenbahntunnel« treffen Sie auf einige schwebende Mutanten. Sprengen Sie diese mit dem Granatwerfer. Anschließend kicken Sie den Schleimball vor die Brücke und sprengen die Kruste mit einigen Schüssen. Jetzt kriechen Sie unter die Brücke und drücken dort den Schalter unterhalb der Plattform – die Schwerkraft wird umgekehrt! Folgen Sie nun der Plattform durch das geöffnete Portal vor Ihnen.

Level 17: Aufstieg

Shuttlewechsel: Nachdem Sie die schwebenden Mutanten erledigt haben, gehen Sie in den hinteren Bereich. Nach einer kurzen Ansprache gehen Sie zurück und steigen in ein Shuttle. Machen Sie damit die schwebenden Angreifer fertig. Fliegen Sie nun in den türkisfarbenen Ring. Oben angelangt, lassen Sie sich nicht auf einen Kampf mit den Verteidigungsanlagen ein, sondern donnern mit Karacho in den nächsten Hangar. Hier räumen Sie links die Trümmer mit dem Traktorstrahl (sekundäre Feuertaste) aus dem Weg. Tun Sie genau das auch im übernächsten Raum, dann gelangen Sie zum Asteroiden.

Planet: Entledigen Sie sich der angreifenden Dronen mit der Bordkanone. Landen Sie das Shuttle auf dem Asteroiden und folgen Sie den Pipelines zu einer weiteren Plattform. Mit dem



Schalter aktivieren Sie den Greifarm aus Metall an der Wand. Steigen Sie erneut in ein Shuttle und fliegen Sie oben links auf die Ladestation des Greifarms. Drücken Sie den Schalter rechts von der Landestation, um das Tor zu öffnen. Hüpfen Sie zurück ins Shuttle und fliegen Sie durch die Luke in einen transparenten Würfel. Am Ziel angelangt, parken Sie das Shuttle und folgen der Plattform nach links. An der zerbrochenen Brücke aktivieren Sie den Schwerkraftschalter an der Decke, um auf die andere Seite zu gelangen. An der Turbine sorgen Sie zunächst für Ruhe und begeben sich dann als Geist ins Feuer. Klettern Sie links in den Kontrollraum, wo Sie den Antrieb deaktivieren. Klettern Sie mit Tommy hinterher! Unliebsame Verfolger rösten Sie einfach, indem Sie die Turbine wieder einschalten.

Im Kern: Zerstören Sie, beim Energiekern angekommen, die Brennstoffzellen am Rand. Achtung, im nächsten stockfinsteren Raum lauern mindestens zwei Spinnenmutanten. Aktivieren Sie den Schwerkraftschalter an der Decke und klettern Sie in das Portal am Ende.

Level 18: Schwerkraft

Aufzüge: In einem Raum voller Jäger kurz nach dem Start finden Sie Schalter – noch nicht drücken! Nehmen Sie vielmehr das Portal rechts. Sie landen bei einem Aufzug. Parken Sie Tommy dort und wandeln Sie als Geist über die weiße Brücke, die hinter Ihnen liegt. Aktivieren Sie das Portal mit dem Schalter und gehen Sie durch. Betätigen Sie jetzt den Knopf und Tommy fährt mit dem Lift nach unten.

Schwerkrafträtsel: Im nächsten Raum wartet eine Selbstschussanlage – mit einer Granate sprengen! Anschließend aktivieren Sie den Schalter am Mittelpfeiler mit einem gezielten Schuss. Achtung: Links und rechts befinden sich Lavabecken. An der Decke gelandet, stellen Sie sich erneut unter einen Schwerkraftschalter und aktivieren ihn. Der Weg zur Tür ist frei!

Noch ein Planet: Sie gelangen zu einem durch ein Kraftfeld verschlossenen Planeten. Laufen Sie über die Rohre zum Pol des kleinen Sterns. Wechseln Sie in den Traum-Modus und schalten Sie das Energiefeld aus. Rennen Sie nun zur anderen Seite, um dort erneut einen Knopf zu betätigen. Damit öffnen Sie das große Tor, das vor Ihnen liegt. Nehmen Sie ein Shuttle und fliegen Sie hindurch.

Und noch mal zwei Planeten: Landen Sie auf dem unteren Mond und laufen Sie über die Röhren bei den blau leuchtenden Feuern auf den zweiten Planeten. Drücken Sie dort den Schalter, um die Turbinen gegenüber zu aktivieren. Passen Sie auf, dass Ihnen die Jäger keinen Strich durch die Rechnung machen! Gehen Sie nun zum anderen Ende des Sterns und laufen Sie über die Röhren zum ersten Asteroiden. Achtung, Sie können nicht denselben Weg nehmen wie beim ersten Mal! Schnappen Sie sich jetzt ein Shuttle und fliegen Sie durch die noch geöffnete Turbine. Zerstören Sie im Inneren des Reaktors zunächst die Energieknoten auf den schwebenden Platten – Vorsicht Elektroschocks! Nehmen Sie nun die vier Ringe an dem Energiestab aufs Korn. Ein Treffer genügt!

Level 19: Lösungen

Die Probe: Nach dem Gespräch mit der Sphäre muss Tommy zu einem höher gelegenen Portal gelangen. Die Abläufe wiederholen sich in dieser Passage des Spiels. Platzieren Sie Tommy auf einem der Wandgang-Stücke am Rand und wechseln Sie dann in den Traum-Modus. Anschließend gehen Sie über eine Geisterbrücke und erreichen so einen Schalter. Drücken Sie drauf und Tommy wird auf die nächste Ebene getragen. Wechseln Sie wieder zurück und wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie bei dem Portal angelangt sind.

Boss-Fight Jen-Mutation: Jens Oberkörper wurde auf einen Saurier verpflanzt. Dieser geht gerne in den Nahkampf und rammt Tommy durch den engen Raum. Bleiben Sie auf Distanz und feuern Sie auf den Kopf. Nach einiger Zeit schickt das Biest zwei Sonden aus, die seine Energie regenerieren. Greifen Sie schnell zur Wurmkanone und zerstören Sie die kleinen Satelliten mit drei bis vier Schüssen. Erst danach können Sie dem Monster ordentlich einheizen – am besten mit dem Raketenwerfer!



Dumm gelaufen: **Jen** wurde in ein Monster verwandelt und trachtet uns nach dem Leben.

Level 21: Auge in Auge

Der drehende Zylinder: Sie befinden sich in einem Raum mit einem sich drehenden Zylinder und zwei Schaltern. Mit diesen öffnen Sie jeweils eine Hälfte vom Zentrum des Zylinders. Haben Sie beide Knöpfe gedrückt, bleiben Ihnen etwa zehn Sekunden, um den Kern zu zerstören. Ein Schuss mit dem Raketenwerfer oder der Wurmkanone genügt! Der Container fällt runter, Sie kriechen als Geist durch die frei gewordene Höhle und drücken den Schalter am Ende.

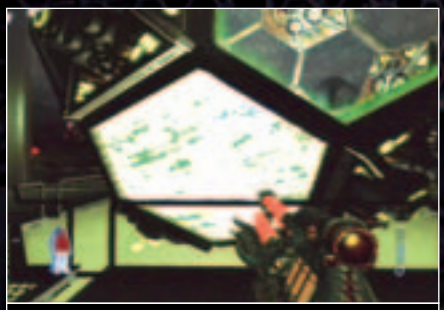
Zwei Schalter: Nachdem Sie alle Gegner aus dem Weg geräumt haben, positionieren Sie Tommy vor dem linken Schalter und wechseln in den Geister-Modus. Wandeln Sie nun zum rechten Schalter. Drücken Sie ihn, wechseln Sie schnell zurück zu Tommy und betätigen Sie den Knopf. Ein Aufzug fährt herunter.

Boss-Fight Der Wächter: Greifen Sie zur Wurmkanone und laden Sie diese an den Stationen immer wieder auf! Den Wächter halten Sie auf Distanz und beschießen ihn mit der Wurmkanone. Er ist nicht sonderlich schnell, verschießt aber einige fiese Psycho-Attacken und bewirft Tommy mit Gegenständen. Springen Sie daher häufig hinter den Pfeilern in Deckung!

Level 22: Mutters Umarmung

Das letzte Gefecht: Der finale Kampf verläuft in drei Phasen. Nach dem Gespräch mit der Sphäre landet Tommy in einem seltsamen Vehikel mit direktem Blick auf einen Mini-Planeten. Ziel ist es nun, alle blau leuchtenden Turbinen zu entfachen. Lenken Sie dazu Ihre Gondel direkt über die blauen Strahlen und drücken Sie die sekundäre Feuertaste, um sich der Kugel zu nähern. Halten Sie dann die primäre Feuertaste gedrückt und entzünden Sie alle Feuer auf dem kleinen Stern.

In Phase 2 versteckt sich die Sphäre in einer Glaskugel. Wechseln Sie in den Geister-Modus und beschießen Sie alle grünen Platten. Fehlt es Ihnen an Seelenenergie, erledigen Sie schnell noch einige der auftauchenden Jäger. Zurück in der realen Welt, zerstören Sie die nun weißen Glasflächen. Verwenden Sie dazu ruhig Ihre schwächste Waffe – ein Schuss genügt hier nämlich völlig!



Wenn die **Panzerscheiben** der Sphäre so aussehen, können wir sie zerstören.

Dritte Phase: Tommy wird anschließend in eine Zwischenwelt gesaugt und steht der schwebenden Sphäre gegenüber. Allerdings können Sie ihr noch keinen Schaden zufügen, da sie von einem Energiefeld geschützt wird. Nehmen Sie sich vor den Energiewellen in Acht! Am Rande der Plattform befinden sich drei Abschussvorrichtungen für Schwebeminen. Feuern Sie diese ab und locken Sie die Sphäre in die Nähe der explosiven Flugkörper. Sprengen Sie diese dann mit einem gezielten Schuss und schon können Sie die Sphäre angreifen. Benutzen Sie dazu Ihre stärkste Waffe (Raketenwerfer oder Wurmkanone). Nach spätestens vier Durchgängen gibt die Sphäre den Geist auf.

Olaf Bleich/Sascha Gliss

PARAWORLD

Eine Parallelwelt voller Dinos und seltsamer Gestalten, und Sie stecken mittendrin! Aber keine Panik: Mit unseren Starthilfe-Tipps beißen sich an Ihnen sogar die größten Uhrzeitviecher die Zähne aus.

Paraworld ist im Kern ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel. In den meisten Fällen sammeln Sie also zunächst Rohstoffe, ziehen eine Siedlung hoch und stellen nach und nach eine schlagkräftige Armee zusammen. Währenddessen erkunden Sie die Umgebung in nächster Nähe, um neue Rohstoffvorkommen und Nebenaufgaben auszuloten. In den ersten Missionen der Kampagne spielen Sie mit dem Volk der Nordmänner, einer gut gemischten Truppe mit starken Verteidigungseigenschaften.

TIPP 1: Es mag banal klingen, aber machen Sie nicht von der Möglichkeit Gebrauch, direkt in die erste Mission zu springen. Selbst wenn Sie sich schon durch einige Echtzeit-Strategiespiele gekämpft haben, sollten Sie unbedingt das hervorragend gemachte Tutorial absolvieren. Das hat zwei Gründe: Erstens leitet es die Story ein und stellt die drei Hauptcharaktere vor. Zweitens lernen Sie den Umgang mit dem »Army Commander«, einer besonderen Möglichkeit zur Kontrolle Ihrer Einheiten.

TIPP 2: Stecken Sie nicht zu viele Rohstoffe in Arbeiter. Zu Beginn einer Mission sind Ihre Lagerkapazitäten ohnehin begrenzt, außerdem haben Sie in den ersten Karten der Kampagne genügend Zeit zum Ausbau Ihres Lagers. Wenn also der Nahrungsspeicher voll ist und Ihnen noch Steine fehlen, schicken Sie die Beerenpflücker kurzerhand als Hilfskräfte in den Steinbruch. Statt in Arbeiter investieren Sie lieber in eine Kaserne, eine Saurierfarm und ein paar zusätzliche Einheiten, die Sie schon mal auf Erkundungstour schicken.

TIPP 3: In den Anfangsmissionen reichen gut geschützte Wälle meist gegen Feindangriffe aus. Sie sollten daher die Ausgänge Ihrer Basis entsprechend verbarrikadieren. Achtung: Der Gegner kann mit Transportschiffen auch über den Seeweg einfallen. Statten Sie die Mauer zusätzlich mit einem Turm und einem voll besetzten Bunker aus (letzterer kann direkt auf der Mauer platziert werden). So verhindern Sie, dass der Gegner Ihr Dorf überrennt, während Sie mit dem Großteil Ihrer Armee in Frontscharmützeln verwickelt sind.



TIPP 4: Der Army Commander mit den Einheiten-Symbolen auf der linken Bildschirmhälfte ist ein nützliches Tool, von dem Sie ausgiebig Gebrauch machen sollten. Sie haben so nicht nur eine ständige Übersicht über all Ihre Einheiten, sondern können auch gezielt Aufgaben und Arbeiter verteilen. Außerdem erkennen Sie auf einen Blick, welche Einheiten Sie auf die nächste Stufe upgraden können (gelbe Doppelpfeile im Einheiten-Symbol).

TIPP 5: Mit jedem erlegten Gegner sammeln Sie einen weiteren Rohstoff – Totenköpfe. Mit denen dürfen Sie jede Ihrer Einheiten in vier Stufen »befördern«. Verteilen Sie die Aufwertungen sinnvoll. Im Army Commander können Sie mehrere Einheiten auf einmal hochstufen. Achten Sie darauf, dass auch nur die Einheiten angewählt sind, für die sich das Upgraden lohnt.

An erster Stelle sollten Ihre Helden stehen, denn die erlangen ab Stufe 3 neue Spezialfähigkeiten. Wenig sinnvoll ist es, wenn Sie etwa einen Arbeiter auf Stufe 4 bringen. Dann hat der zwar mächtig viele Lebenspunkte und kann eine Menge Rohstoffe tragen, ist im Kampf aber so gut wie nutzlos.

TIPP 6: Das erfolgreiche Absolvieren von Haupt- und Nebenmissionen bringt Ihnen Punkte. Vor dem Start jeder Mission dürfen Sie für die Punkte zusätzliche Starteinheiten erwerben. Sie sollten daher so viele Nebenmissionen wie möglich absolvieren. Manche Aufträge erhalten Sie nur nach bestimmten Ereignissen. Beispiel: Wenn Sie in der dritten Mission einen Hafen bauen (eigentlich nicht unbedingt erforderlich), entdecken Sie auf einer nahe gelegenen Insel eine Schatzkiste mit einem Artefakt, das Sie nun bergen können.



Wenn Sie bei einem Auftrag nicht weiterkommen, lesen Sie sich das Questlog aufmerksam durch. Sie finden dort diverse Hinweise.

Simon Fistrich

TIPP 2



TIPP 4



HARDWARE FÜR SPIELER



Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen fünf Plattformen für Tests zur Verfügung.



Das 50.000€ teure **Monitor-Messgerät** deckt selbst kleinste Bildfehler auf.

Liebe PC PowerPlay-Leser,

Innerhalb weniger Wochen ist für Spieler ein komplettes Hardwareuniversum zusammengebrochen. Nichts ist mehr so, wie es sonst immer war: Da pfefferten sich Nvidia und Ati im Monatsrhythmus neue Highend-Grafikchips um die Ohren, und AMD baute selbstredend die schnellsten Prozessoren. Und jetzt? Ati wird von AMD übernommen und noch ist nicht klar, ob sich die Kanadier weiterhin auf das Hochpreis-Gemetzel mit dem Erzrivalen einlassen werden. Für AMD wiederum ist der Ati-Kauf wohl ein Konterangriff auf Intel, nachdem die sich aus ihrer jahrelangen Versenkung geradezu knalleffektartig zurückgemeldet haben.

Wir nehmen uns in dieser Ausgabe aller vier Hardwareriesen an. Zum einen durchleuchten wir Intels Core 2 Duo. Und beim ewigen Kampf Nvidia gegen Ati sehen wir uns die absolute Topklasse an.

SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

Ihr Rechner stürzt alle Naselang ab? Die Soundkarte krächzt nur noch? An dieser Stelle beantworten wir die **meistgestellten, interessantesten, wichtigsten oder auch kniffligsten Fragen** rund um das Thema Hardware.



Interne Festplatte als USB-Laufwerk?

Oliver Lochner Neulich war ich wegen eines Virus gezwungen, mein Windows XP neu zu installieren. Seitdem habe ich permanent das kleine USB-Symbol zum Auswerfen von USB-Massenspeichern in der Taskleiste. Ich wurde sofort stutzig, da ich zu diesem Zeitpunkt keinen USB-Stick bzw. USB-Platte angeschlossen hatte. Also habe ich mal etwas genauer nachgesehen: Paradoxerweise wird mir meine 250 GB SATA-Platte als USB-Platte erkannt, die ich sogar auswerfen kann! Wie kann ich dieses kleine, aber dennoch beunruhigende Problem beheben?

PC PowerPlay Keine Angst, das ist kein Fehler, sondern ein Merkmal moderner SATA-2-Platten. Im Zusammenspiel mit passenden SATA-2-Controllern beherrschen sie den »Hot Plug«-Modus ähnlich wie USB-Geräte. Das heißt, sie können im laufenden Betrieb an- und abgesteckt und gegen eine andere Platte ausgetauscht werden – bei einer Systemplatte mit installiertem Windows ist das natürlich nicht zu empfehlen. Dass das USB-Symbol erst jetzt in der Taskleiste auftaucht, hat wahrscheinlich mit dem erneuten Aufspielen von XP und dem erst dadurch sauber installierten SATA-Controller-Treiber zu tun.



Fehlender PCIe-Stromstecker

Michael Schmid Ich überlege schon seit längerer Zeit, ob ich mir eine neue Grafikkarte leisten soll. Heute habe ich eure neue Ausgabe bekommen und natürlich gleich den Ratgeber zum Grafikkarten-Einbau gelesen. Jetzt habe ich aber eine Frage: Ich habe eine PCIe-Karte (Geforce 6610XL), die ohne zusätzliche Stromversorgung auskommt. Im ganzen Rechner (Medion Titanium MD 8383XL) finde ich überhaupt keinen sechspoligen PCIe-Stromstecker, sondern nur einen vierpoligen. Heißt das jetzt, dass ich mir keine neue PCIe-Karte kaufen kann, wenn diese eine zusätzliche Stromversorgung braucht? Oder kann man den Stecker um- beziehungsweise nachrüsten?

PC PowerPlay Normalerweise gehört der sechspolige PCIe-Stromstecker zum Ausstattungsumfang moderner Netzteile. Beim Medion-Rechner fehlt dieser Stecker, Sie können aber trotzdem unbesorgt eine stromhungrige Karte nachrüsten. Denn sobald ein Modell eine Zusatzstromversorgung benötigt, liegt der Grafikkartenpackung ein Adapter von den üblichen vierpoligen Steckern auf den sechspoligen PCIe-Anschluss bei. Damit ist dann wieder die ausreichende Stromversorgung gewährleistet.



Wechsel AGP auf PCIe

Sebastian Dost Ich möchte mir jetzt einen 64er AMD 3700+ und ein MSI-Mainboard kaufen. Ich weiß, dass ich dann Windows wegen der Hauptplatinen-Treiber neu installieren muss. Zudem möchte ich mir einige Wochen später auch noch eine neue Grafikkarte zulegen (MSI GeForce 7600GT). Kann ich solange meine alte Geforce FX5900 XT (AGP) einbauen und danach einfach umstecken?

PC PowerPlay Nein, AGP- und PCIe-Steckplätze sind sowohl mechanisch als auch elektrisch zueinander inkompatibel. Und Mainboards haben immer nur einen von beiden Steckplätzen (Ausnahme: das Asrock 939Dual-SATA2). In Ihrem Fall dürfte es sich aller Wahrscheinlichkeit nach um ein PCIe-Mainboard handeln. Das heißt, die alte Grafikkarte können Sie dann nicht mehr weiter verwenden.

Ihre Frage zielte aber wohl ursprünglich darauf ab, ob ein Grafikkarten-Wechsel an sich weitere Konsequenzen nach sich zieht. Dem ist nicht so: Bis auf die Deinstallation der alten und Installation der neuen Treiber sowie einer eventuell benötigten zusätzlichen Stromversorgung hat solch ein Kartenwechsel keine Auswirkungen auf die restlichen Komponenten im Rechner.

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den besten Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund 1.000 Produkte auf Herz und Transistor zu testen – auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können Daten für eine Kaufentscheidung kaum ermittelt werden.

Doch nicht nur bei Chip, sondern auch im redaktionseigenen Labor wird viel Hardware unter die Lupe genommen. Dafür verwenden wir bei den Test-PCs nur edle, als Referenzen anerkannte Komponenten, etwa Mainboards von Asus und MSI, Netzteile von Enermax und Sharkoon, Speicher von Corsair, Kingston und TwinMOS, Festplatten von Western Digital und Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Genau erklärt: Der PC PowerPlay Hardware-Wertungskasten

RADEON X1900 GT

Hersteller		Connect 3D
ca. Preis		280 Euro
Webseite		www.connect3d.de
Hersteller-Hotline		0214/87093-25 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	92
Bildqualität	(25%)	90
Technik	(15%)	82
Ausstattung	(10%)	68
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 10 (von 17 getesteten Karten über 250 Euro)

FAZIT

»Spitzenklasse-Leistungen zum passablen Preis: Die GT ist ein willkommener Neuzugang in der Radeon-X1900-Reihe.«

88

Das Testobjekt: Der exakte Name des Modells.

Allgemeine Angaben: Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist es, von wem kommt es und wo finde ich es im Internet.

Einzelwertungen: So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Preis/Leistung: Wie gut sind Qualität und Leistung in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für all diejenigen, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Bestenliste: So reiht sich das Gerät in die Liste der bisher getesteten Modelle einer Kategorie ein.

Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.



XP-Neuinstallation vermeiden

Patrick Moers Als ich vor kurzem ein Spiel starten wollte, stürzte der PC ab und ich bekam einen Bluescreen. Beim Reboot erschien dann ein Blackscreen – eine Meldung, mein PC könne nicht auf die Festplatte zugreifen. Nach einem erneuten Reboot kam ein Boot-Auswahlbildschirm. Normal Starten klappte dort aber ebenso wenig wie im abgesicherten Modus, oder mit der letzten als funktionierend bekannten Konfiguration.

Wie kann ich verhindern, den Rechner schon wieder formatieren zu müssen? Und kann das Problem vielleicht an einer kaputten Festplatte liegen?

PC PowerPlay Das sieht tatsächlich nach einem Festplattenproblem aus. Auf jeden Fall ist wohl zumindest der Bootsektor arg drucheinander gekommen. Dann passiert es recht häufig, dass der Rechner mit keiner der üblichen Bootoptionen hochfahren will. Die Rettung kommt in Form der Windows-CD selbst: Lassen Sie den Rechner vom CD/DVD-Laufwerk booten und verfahren Sie so, als würden Sie Windows installieren wollen. Im entsprechenden Auswahlmenü haben Sie nun per R-Taste auch die Möglichkeit zur Systemreparatur.

Windows überprüft nun per Checkdisk die Platten und bringt eventuell durcheinander gewürfelte oder verloren gegangene Dateien wieder in Ordnung. Das System fährt dadurch wieder hoch. Sollte sich tatsächlich ein Festplattendefekt anbahnen, sollten Sie schon mal alle wichtigen Dateien sichern, bevor Sie der nächste unausweichliche Crash ereilt.



Anwendungen bei XP-Neuinstallation

Max Rüngeler Da mein Windows laut nach einer Neuinstallation schreit, wollte ich fragen, ob ich meine restliche Software ohne Probleme auf dem Datenträger lassen kann? Programme und Windows befinden sich auf unterschiedlichen Partitionen, aber haben die Programme noch Dateien in der Systempartition, die ich kopieren muss? Oder laufen diese auch nach einer kompletten Formatierung der Systempartition auf dem neuen Windows ohne Probleme weiter?

PC PowerPlay Die meisten Anwendungen lassen sich auch auf der Systempartition nieder, in der Regel sogar im Windows-Verzeichnis. Nach einer Windows-Neuinstallation müssen also auch die Programme neu auf die Platte gespielt werden, ansonsten sind sie quasi unbrauchbar. Spiele verhalten sich unterschiedlich; allerdings nimmt auch hier der Trend zu, auf die Systempartition (ungefragt) wichtige Dateien zu schreiben.

Schreiben Sie uns

Ihr Rechner will nicht mehr so recht? Sie kommen mit einer Technologie nicht so ganz klar? Oder haben einfach nur Tipps und Anregungen rund um den Bereich der PC-Hardware? Schreiben Sie uns!

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Fragen, Vorschläge oder sonstige Gedanken.

Auslagerungsdatei anpassen

Die Auslagerungsdatei, auch »virtueller Arbeitsspeicher« genannt, dient Windows dazu, bei knappem RAM Daten auf die (langsamere) Festplatte auszulagern. Da sie zur allgemeinen Geschwindigkeit von Windows beiträgt, serviert praktisch jedes PC-Heft regelmäßig Tipps zum Thema. Dumm nur, dass sie sich dabei nicht auf eine gemeinsame Linie einigen können: Manchmal heißt es, die Auslagerungsdatei solle möglichst groß angelegt werden, dann wieder bekommt man die Empfehlung, sie möglichst klein zu halten oder auf Null zu setzen. Am öftesten kommt der Tipp, sie anderthalb Mal so groß zu machen wie den Hauptspeicher.

Grundsätzlich gilt: Je mehr Hauptspeicher Sie haben, desto kleiner können Sie die Auslagerungsdatei machen. Bis zu 1,0 GB Speicher ist die »1,5-mal-RAM«-Formel tatsächlich eine gute Idee, darüber hinaus können Sie ruhig mit dem virtuellen Speicher herumexperimentieren. Selbst mit der Option »keine Auslagerungsdatei« dürfen Sie es mal versuchen, auch wenn Windows trotzdem immer ein paar Megabyte Daten auf der Platte zwischenspeichert.

Eine allgemeine Aussage, mit welcher Konfiguration des virtuellen Speichers Windows eventuell flotter läuft, lässt sich auf keinen Fall treffen. Sie sollten aber »Anfangsgröße« und »Maximale Größe« auf die gleichen Werte setzen – die ansonsten dynamische Verwaltung der Auslagerungsdatei kostet nämlich Rechenzeit. Außerdem empfiehlt es sich, als Zielordner eine andere Partition als die von Windows anzugeben. Am besten auf eine möglichst schnelle Festplatte, die zudem recht wenig fragmentiert ist.

HARDWARE NEWS

EVGA GEFORCE 7950 GX2

Leises Rennpferd

Mit der **Geforce 7950 GX2** präsentiert EVGA eine wassergekühlte Version der derzeit schnellsten erhältlichen Grafikkarte. Der Hersteller hat den Chiptakt von 500 MHz auf 600 MHz angehoben. Der 1,0 GByte große Videospeicher vom Typ GDDR3 der Karte ist mit 1,4 GHz getaktet.

Bei diesen Werten in Verbindung mit dem Nvidia-Chip laufen nicht nur die anspruchsvollsten Spiele wie etwa **Oblivion** bei allerhöchsten Qualitätseinstellungen tadellos. Dank Wasserkühlung verrichtet die Karte ihre Arbeit zudem fast geräuschlos. Per Nvidias SLI-Schnittstelle ist der parallele Betrieb zweier **7950 GX2** möglich; bei einem Einzelpreis von rund 900 Euro dürfte diese Lösung aber nur absoluten Highend-Freaks mit entsprechendem Geldbeutel vorbehalten bleiben.

Hersteller: EVGA | Termin: erhältlich





CHIPMARKT

AMD übernimmt Ati

Die seit geraumer Zeit schwelenden Gerüchte haben sich bestätigt: AMD ist im Begriff, den Grafikchipfabrikanten Ati zu kaufen. Das geht aus einer Pressemitteilung des schärfsten Intel-Konkurrenten hervor. Von dem Deal verspricht sich AMD kürzere Entwicklungszeiten und eine Reihe neuartiger Produktlösungen. Die Übernahme ist zum jetzigen Zeitpunkt allerdings noch nicht unter Dach und Fach; voraussichtlich im Herbst soll der Deal vollzogen werden.

Das Geschäft kostet AMD die stolze Summe von rund 5,4 Milliarden Dollar. Der Athlon-Produzent nimmt zu diesem Zweck ein Darlehen in Höhe von drei Milliarden Dollar auf, den Rest steuert er aus eigener Tasche bei. Die Markennamen Ati und Radeon sollen aller Voraussicht nach erhalten bleiben. Derzeit ist noch offen, ob es wegen der Übernahme zu Verzögerungen hinsichtlich neu angekündigter Grafikchips von Ati kommen wird.

ATI RADEON X1950 PRO

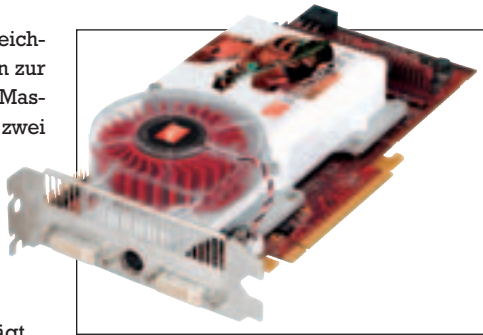
Neues Spitzenmodell von Ati

Ungeachtet der Übernahme von AMD bastelt Ati weiterhin an neuen Grafiklösungen. Der neuste Streich der Kanadier ist die **Radeon X1950 Pro**, die auf dem neuen Chip RV570 basiert. Die technischen Daten entsprechen bis auf die potentere GPU einer **Radeon X1900 GT**: 12 Pixel-Pipelines und 36 Pixel-Shader sind auf der Platine verbaut. Die Taktraten liegen bei 600 MHz für den Chip und 1,4 GHz für den Speicher. Der ist mit der in dem Segment üblichen Bandbreite von 256 Bit angebunden.

Interessantes Detail: Für Crossfire, den gleichzeitigen Betrieb zweier Ati-Grafikkarten zur Leistungssteigerung, ist keine spezielle Master-Karte mehr nötig. Es können einfach zwei beliebige **X1950 Pro**-Karten miteinander gekoppelt werden.

Sofern Atis Zeitplan durch die AMD-Übernahme nicht ins Wanken gerät, soll die Karte ab Oktober erhältlich sein und etwa 250 Euro kosten. Wie sie sich im Punkt Leistung schlägt, klären wir dann im Test.

Hersteller: Ati | Termin: Oktober 2006



Anders als bei der X1900 im Bild soll der **Lüfter** wesentlich schlanker daherkommen.



RAPTOR-GAMING K2

Volle Tastenkontrolle

Raptor-Gaming spendiert seiner sehr guten, preislich aber gesalzenen Spieler-Tastatur **K1** einen Nachfolger: Das **K2**-Keyboard hat einen weichen und kurzen Anschlag, dazu sind die Tastenflächen im Gegensatz zu herkömmlichen Tastaturen um etwa 20 Prozent größer. Rund 20 Millionen Betätigungen soll das Gerät problemlos verkraften.

Mit der mitgelieferten Software lassen sich alle Keys individuell sperren und frei mit Tastaturabfolgen belegen. Das **K2** soll zum Erscheinen dieses Hefts bereits im Laden stehen und rund 50 Euro kosten. Das Layout erinnert auf den Bildern übrigens an die bereits erhältliche **Cymotion**-Tastatur von Cherry. Ein Test der **K2** folgt im großen Tastatur-Vergleich in der nächsten Ausgabe. **Hersteller: Raptor-Gaming | Termin: erhältlich**

VIDEOSEVEN V7

Günstiger Flachmann mit guter Reaktionszeit



Der **V7** von Videoseven eignet sich aufgrund der geringen Reaktionszeit von fünf Millisekunden gut für Mitglieder der spielenden Zunft. Das 19-Zoll-Display schafft eine maximale Auflösung von 1.440 mal 900 Bildpunkten und hat ein Kontrastverhältnis von 500:1. Zwei Stereo-Lautsprecher mit einer Leistung von je 2,5 Watt sind integriert.

Angeschlossen wird der TFT entweder per Analog- oder digitaler DVI-Schnittstelle. Der Preis (inklusive drei Jahre Vor-Ort-Austauschgarantie) für den **V7** beläuft sich auf günstige 210 Euro.

Hersteller: Videoseven | Termin: erhältlich

REVOLTEC FIGHT BOARD, FIGHT MOUSE

Fight Club

Revoltec bringt neben dem Gamepad **Precision Pro** (Test in diesem Heft) weiteres frisches Spieler-Zubehör auf den Markt. Die Stars des neuen Angebots sind das **Fight Board** und die **Fight Mouse**. Das **Fight Board** ist eine Tastatur mit frei programmierbaren Makro-Tasten. Sieben Tasten lassen sich durch mit Bewegungs- und Waffensymbolen bedruckte Knöpfe auswechseln. Eine gummierte Handballenauflage befindet sich ebenfalls im Paket. Auch das **Fight Board** wird sich im nächsten Heft unserem Tastaturvergleich stellen.

Bei der **Fight Mouse** handelt es sich um eine Maus mit Laser-Technologie. Die Abtastrate kann per Schalter in vier Schritten verändert werden; die maximale Abtastung beträgt 2.000 Bildpunkte. An weiterem Zubehör liegen drei einsetzbare Zusatz-Gewichte mit in der Packung. Der Preis für die Tastatur beträgt rund 45 Euro, die Maus kostet knapp 30 Euro.

Hersteller: Revoltec
Termin: September 2006



Kurz und knackig

Sony mit »halben« Brenner

Der BWU-100A, einer der ersten Blu-ray-Brenner, wird zunächst keine hochauflösenden Blu-ray-Filme abspielen können. Hersteller Sony begründet den Schritt damit, dass es noch Probleme mit der Kopierschutz-Software gäbe. Das Gerät soll Blu-ray-Medien mit einer Kapazität von bis zu 25 GByte nur beschreiben können.

Windows-Echtheitsprüfung verschärft

WGA, das Windows-eigene System zur Überprüfung einer originalen Windows-Version soll laut www.microsoft-watch.com für Vista deutlich verschärft werden. So sollen sich Sicherheitsupdates nur noch nach erfolgter WGA-Überprüfung installieren lassen. Genauso verhalte es sich mit Microsoft-Programmen wie dem Internet Explorer. Auch die neue Aero-Oberfläche funktioniere nur nach vollzogener WGA-Überprüfung.

RAZER BARRACUDA HP-1, AC-1

Razer macht Musik

Das von uns bereits angekündigte Headset **Piranha** wird unter dem Namen **Barracuda HP-1** auf den Markt kommen. In der Hörermuschel befinden sich acht Lautsprechermembranen und zwei Subwoofer im Miniaturformat. Razer verspricht dank dieser Aufteilung einen exzellenten Raumklang. Eine Besonderheit ist der Anschluss des Geräts: Statt mit einem normalen Klinkenstecker wird das Headset per HD-DAI mit dem PC verbunden, eine von Razer selbst entwickelten Übertragungstechnologie.

Eine passende Buchse wird vorerst nur auf der **Barracuda AC-1** vorhanden sein, allerdings lässt sich das Headset mit Hilfe des beiliegenden Adapters auch mit herkömmlichen Soundkarten verbinden.

Bei der **AC-1** handelt es sich übrigens um die ebenfalls angekündigte 7.1-Soundkarte von Razer, die speziell auf die klanglichen Bedürfnisse von Spielern ausgerichtet ist. So soll etwa die Position des Spielers (zum Beispiel in einem Ego-Shooter) dank neuer Technologien einen starken Einfluss auf die Art der Klangwiedergabe nehmen.

Das Headset soll ab Oktober erhältlich sein und rund 130 Euro kosten. Für die Soundkarte gibt es noch kein genaues Datum, wir gehen aber davon aus, dass sie etwa zum selben Zeitpunkt in den Regalen stehen wird. Der Preis ist schon festgelegt: knapp 200 Euro. Ein Paket aus Soundkarte und Kopfhörer wird mit 300 Euro zu Buche schlagen.

Hersteller: Razer | Termin: Oktober 2006



SUPER TALENT T1000UX2G4

Der schnellste Speicher der Welt

Mit der für Speicherriegel typisch kryptischen Bezeichnung **T1000UX2G4** bringt der US-amerikanische Hersteller Super Talent einen rasend schnellen Speicherriegel auf den Markt. Laut Firmenangaben handelt es sich dabei um den »schnellsten Speicher der Welt.« Das Kit besteht aus zwei 512-MByte-Riegeln, die bei Latenzen von 4-5-4-15 eine Taktrate von 1,0 GHz besitzen. Sie sollten für optimale Leisung allerdings im Dual-Modus betrieben werden.

Die Riegel kommen von Haus aus mit hochwertigen Aluminiumkühlern und unterstützen die EPP-Technologie. Der Preis für die derzeit schnellsten 1,0 GByte der Welt beläuft sich auf 360 Euro.

Hersteller: Super Talent
Termin: erhältlich





CORE 2 DUO
INTELS NEUES TRUMPF-ASS

Nicht nur für Intel bricht ein neues Zeitalter an: AMDs Athlon 64, jahrelang unumschränkter Herrscher aller Spiele-PCs, macht gegen den Core 2 Duo keinen müden Stich!

GLOSSAR

Lane:
Leiterbahn auf einem Mainboard, die Strom und/oder Daten von Punkt zu Punkt transportiert. Wird oft im Zusammenhang mit PCIe-Steckplätzen verwendet. Je mehr Lanes zu einem Slot gehen, um so leistungsfähiger ist er, für moderne Grafikkarten sind mindestens 8 Lanes nötig.

Dualcore:
Auf deutsch Zweikernprozessor. CPU mit zwei kompletten, voneinander weitgehend unabhängigen Prozessorkernen. Komplett bedeutet, dass tatsächlich alle üblichen Bestandteile eines Prozessors doppelt vorhanden sind. Damit ist ein Dualcore-Prozessor rein theoretisch doppelt so schnell wie eine Singlecore-CPU.

Cache:
Besonders schneller Zwischenspeicher zum beschleunigten Zugriff auf (häufig) benötigte Daten. Bei Prozessoren unterscheidet man zwischen Level-1- und Level-2-Cache. Der L1-Cache ist der schnellste und kleinste Cache. Wird die benötigte Datei dort nicht gefunden, wird im größeren und langsameren L2-Cache weitergesucht.

Angenehm entspannt konnten in den letzten Jahren Spieler das Thema Prozessor angehen. Für einen reinen Spiele-PC kamen sie zuerst um einen **Athlon XP** und später dann um einen **Athlon 64** nicht herum. Dabei hatte Intel nicht allein beim Thema Leistung wenig entgegen zu setzen: Die bisherige **Pentium 4**-Generation war teurer, verbrauchte mehr Leistung und wurde dementsprechend auch sehr heiß. Punkten konnte der P4 dank Hyperthreading lediglich bei Anwendern, die viel mit Videoschnitt-Software und ähnlichen Programmen arbeiten.

Vorbild Notebook

Dass sie dennoch sehr gute und vor allem effiziente Prozessoren bauen können, bewies Intel in Notebook-Bereich. Die **Pentium M**-Familie ist trotz relativ niedriger Taktung sehr schnell und dabei sehr genügsam, was den Stromhunger angeht. Kein Wunder, dass Intels neue Desktop-Prozessorgeneration **Core 2 Duo** technisch auf den Notebook-CPUs basiert. Das gegenüber dem **Pentium 4** völlig neue Design verspricht damit einen ungleich besseren Wirkungsgrad, sprich mehr Leistung pro Megahertz.

Auch sonst machte sich Intel viel Gedanken um die Technik: Was hinter beeindruckend klingenden Begriffen wie »Advanced Smart Cache« oder »Intelligent Power Capability« steckt und was das Ganze bringt, erläutern wir im weiteren Verlauf des Artikels.

Durchdachtes Namenswirrwarr

Mit der Einführung des **Core 2 Duo** wird nicht nur die Pentium-Technik, sondern auch der immerhin 13 Jahre alte Markenname langsam verschwinden. Intel führt gleich eine komplett neue Produktbezeichnungs-Logik ein. Neben den Markennamen **Core 2 Duo** bzw. **Core 2 Extreme** für die Topversion bekommt jedes einzelne Modell ein fünfstelliges Kürzel verpasst. Dabei gibt der Buchstabe die Leistungsaufnahme an: Die Desktop-CPUs verbrauchen zwischen 50 und 74 Watt und bekommen dafür ein E verpasst, ab 75 Watt gibt's ein X, worunter der Extreme fällt.

Für sparsame CPUs von 25 bis 49 Watt ist das T reserviert – was in der Praxis die Notebook-Prozessoren sind. Und für supersparsame Exemplare gibt es schließlich noch L und U. Die erste Ziffer gibt den Einsatzzweck an: Die 4000er und 6000er Reihen deuten auf Desktop-Modelle hin, die Bezeichnungen 5000 und 7000 auf CPUs für den Mobilbereich. Hier gilt außerdem, wie auch für die restlichen Ziffern: Je höher, desto tendenziell schneller ist ein Prozessor.

Alter Sockel, neues Mainboard

Trotz der technischen Revolution führt Intel ausnahmsweise keine neue Plattform ein. Zwar gibt's zum **Core 2 Duo** einen neuen Chipsatz (P965) dazu. Ansonsten vertraut man aber weiterhin auf den bekannten **Sockel 775**. Neben dem **P965** sind etliche weitere Chipsätze **Core 2 Duo**-tauglich, zum Beispiel der **i975X**, einige **Nforce**-Varianten von Nvidia und der ein oder andere Chipsatz von Via.

Aufkommende Freude ob eines eventuell überflüssigen Boardwechsels müssen wir leider sofort wieder trüben: Durch die neue Architektur ist eine andere Stromversorgung vonnöten. Bereits länger käufliche Platinen mit dem **i975X**-Chipsatz etwa sind deshalb **Core 2 Duo**-untauglich. Das bedeutet, dass zum neuen Prozessor aller Regel nach doch wieder ein neues Board fällig wird.

Auf zwei **Core 2**-Prozessoren konnten wir einen ersten Blick werfen: Für Otto Normalspieler den **E6400**, der mit gut 200 Euro zu Buche schlägt. Und schließlich noch das Topmodell **Core 2 Extreme X6800**, für den ein schlapper Tausender zu berappen ist. Interessant wird nicht nur zu beobachten sein, wie sich Intel damit auf Dauer gegen AMD schlägt. Sondern auch, wie stark sich immer schnellere Prozessoren samt Dualcore-Technologie in modernen Spielen überhaupt bemerkbar machen.

Mikkl Galuschka

CORE 2 DUO IM DETAIL



Modelle, Technik, Mainboards, Speicher: Auf den nächsten drei Seiten erfahren Sie alles Wissenswerte rund um Intels neues Wunderwerk.

Hat Sie schon unsere Einleitung neugierig auf den **Core 2 Duo** gemacht? Dann geht es jetzt ins Detail. Zuerst listen wir die aktuell verfügbaren Modelle auf und wagen eine erste Prognose, welche Varianten mit einem besonders attraktiven Preis-Leistungsverhältnis glänzen. Anschließend wird es technisch: Wir erläutern, welche Philosophie hinter dem **Core 2 Duo** steckt und worauf seine tolle Leistung zurückzuführen ist. Und da es mit dem Prozessor alleine nicht getan ist, sagen wir Ihnen schließlich noch, worauf es bei den Spielpartnern Mainboard, Hauptspeicher und den sonstigen Komponenten ankommt.

Die Modelle – Daten und Preise

So attraktiv der **Core 2 Duo** an sich auch sein mag: Potenzielle Käufer wollen es natürlich noch genauer wissen. Welche Modelle gibt es zu welchem Preis? Worin unterscheiden sich die technischen Daten? Hier alle derzeit erhältlichen **Core 2 Duo**- und **Core 2 Extreme**-Modelle im Überblick, Stand 15. August.

Derzeit sind es also fünf Varianten, die das **Core 2**-Aufgebot ausmachen – alles durchweg Dualcores. Neben dem schon (auch als **Codename**) bekannten **Conroe**-Kern gibt es mit dem **Allendale** noch einen zweiten. Bis auf den halbierten L2-Cache und niedrigeren Taktraten entspricht er aber dem **Conroe**.

Natürlich wird es nicht bei diesen fünf Modellen bleiben. Kurz- bis mittelfristig will Intel die Palette dabei vor allem nach unten hin ausbauen. Die entsprechenden Prozessoren gehören dann zur 4000er Reihe und werden mit einem Systemtakt von nur 800 statt 1.066 MHz auskommen müssen.

Übertakten ohne Ende

Die Edelvariante **Core 2 Extreme X6800** trägt ein typisches Merkmal aller Extreme Editions mit sich: Der Prozessor-Multiplikator ist nicht gesperrt und somit auch nach oben hin veränderbar – Standard ist 11-fach, die Spanne geht von 6- bis 20-fach. Intel gibt das Übertakten damit quasi werksseitig frei, und zwar auf eine besonders bequeme Art: Sie müssen dem Prozessor nicht, wie sonst üblich, über den Referenz-/Systemtakt Beine machen, sondern stellen einfach den Multiplikator höher. Das hat den angenehmen Nebeneffekt, dass keine weiteren Komponenten beeinflusst werden, die ansonsten eventuell außerhalb ihrer Spezifikationen laufen würden.

DATEN UND PREISE

Bezeichnung	CPU-Kern	Taktfrequenz	L2-Cache	Bustakt	ca.-Preis
Core 2 Duo E6300	Allendale	1.866 MHz	2.048 KB	1.066 MHz	190 Euro
Core 2 Duo E6400	Allendale	2.133 MHZ	2.048 KB	1.066 MHz	230 Euro
Core 2 Duo E6600	Conroe	2.400 MHz	4.096 KB	1.066 MHz	330 Euro
Core 2 Duo E6700	Conroe	2.666 MHz	4.096 KB	1.066 MHz	530 Euro
Core 2 Extreme X6800	Conroe XE	2.933 MHz	4.096 KB	1.066 MHz	1.000 Euro



Silbergraues Schatzkästchen: Intel hat der **Retailverpackung** der Core 2 Duo und Core 2 Extreme ein neues Design spendiert.

Attraktiver E6400

Unabhängig von Benchmarks lassen sich schon bei der reinen Betrachtung der Tabelle die besonders attraktiven Modelle erkennen. So unterbietet der **E6300** die psychologisch wichtige 200-Euro-Grenze. Die 266 MHz mehr des **E6400** wiederum kosten gerade mal 40 Euro extra. Er ist damit unserer Meinung nach das insgesamt attraktivste Angebot.

Satte 100 Euro mehr macht der Sprung zum **E6600** aus. Dafür gibt's aber nicht nur wiederum 266 MHz dazu, sondern auch einen doppelt so großen L2-Cache. Für den **E6700** spricht da herzlich wenig. Klar, er ist noch mal schneller, lässt sich aber jedes zusätzliche MHz mit fast einem Euro entlohnen. Knapp an der vierstelligen Euro-Grenze fällt der **X6800** zwar horrend teuer aus. Wem es für seinen Highend-Rechner nicht schnell genug sein, wird wohl trotzdem zur Extreme-Variante greifen.



Rückkehr an die Spitze: Das mit dem Conroe-Coup neu gewonnene Selbstbewusstsein trägt Intel auf seiner **Produkt-Webseite** offen zur Schau.

Das alles macht den Core 2 Duo so schnell

Was macht nun die derzeitige Euphorie um den **Core 2 Duo** bzw. **Extreme** aus? Nun, das Ding ist einfach sauschnell, was inzwischen allgemein bekannt sein sollte. Die Philosophie dahinter ist allerdings eine 180-Grad-Wende im Vergleich zur Intel-Politik vergangener Jahre. Während man beim P4 die Geschwindigkeit hauptsächlich über hohe Taktraten zu holen versuchte, geht der **Core 2 Duo** andere Wege. Selbst der **X6800** liegt unter der magischen 3-GHz-Grenze, die Intel immerhin schon vor drei Jahren überschritten hatte. Der Leistung-pro-MHz-Wert ist also hervorragend – wichtigste Voraussetzung für eine richtig schnelle und dabei in Sachen Energieverbrauch und Hitzeentwicklung problemlose CPU.

Core-2-Duo-Technologie im Überblick

Daneben hat Intel für den **Core 2 Duo** aber auch einiges an neuer Technik und neuen Techniken aufgefahren. Dazu wurde unter anderem aktuelle Software genauestens analy-

siert und überlegt, wie die CPU daran angepasst werden kann. Auch das ist eine Intel-Kehrtwende: Früher sollte sich nach Intels Vorstellung erst die Software der Prozessorarchitektur anpassen, um optimal zu laufen.

Die wichtigsten Neuerungen und Verbesserungen im Überblick:

Neue Basisarchitektur
Der Core 2 Duo basiert auf dem Mobilprozessor **Pentium M**, der in manchen Grundzügen wiederum an das **Pentium Pro (P6)**-Design von 1996 angelehnt ist. Die bisherige, »Netburst« genannte **Pentium 4**-Architektur legte Intel komplett ad acta.



Den positiven Effekt der nunmehr vier gleichzeitigen Befehle können Sie sich wie den Unterschied von einer drei- zu einer vierspurigen **Autobahn** vorstellen.

Mehr Befehle pro Taktzyklus
Die einfachsten technischen Kniffe sind meist auch die wirkungsvollsten: Intels neue Prozessoren können statt drei wie bei **Pentium 4** und **AMD Athlon 64** nun vier Befehle pro Taktzyklus gleichzeitig verarbeiten (siehe Schaubild). Alleine dadurch sind sie theoretisch um 33 Prozent schneller. Intel nennt dese Technologie »Wide Dynamic Execution«.

Schnellere SSE-Befehle
Schon seit dem **Pentium 3** gibt es die so genannten SSE-Befehlssatzerweiterungen, inzwischen drei Stück (SSE, SSE2, SSE3). Dabei handelt es sich um Anweisungen, die vor allem Programme zur Audio-/Videobearbeitung und im grafischen Bereich schneller machen sollen. Diese 128-bittigen Befehle konnte der P4 nur in 64-Bit-Brocken abarbeiten, brauchte also jeweils zwei Taktzyklen. Das geht nun in einem Rutsch. Intel nennt diese Technologie schwülstig »Advanced Digital Media Boost«.

Neu dazu gehören auch 16 weitere, von Softwareentwicklern besonders oft gewünschte Befehle. Die wurden allerdings nicht wie eigentlich allgemein vermutet unter dem Begriff SSE4 zusammengefasst, sondern nennen sich »Merom New Instructions«.

Gemeinsamer L2-Cache
Als erste Desktop-Dualcore-CPU besitzt der **Core 2 Duo** einen gemeinsamen L2-Cache für beide Kerne. Dieser ist zudem dynamisch nutzbar: Bei einer Singlecore-Anwendung kann der eine Kern den gesamten Cache benutzen, bei unterschiedlicher Auslastung in Dualcore-Programmen kann jeder Kern den zur Verfügung stehenden Cachespeicher in beliebigen Anteilen für sich vereinnahmen.

Von beiden Kernen gemeinsam benötigte Daten müssen jetzt nur noch einmal in den L2-Cache abgelegt werden. Dadurch wird der effektiv nutzbare Cachespeicher größer, außerdem müssen die beiden Kerne nicht mehr über den langsamen Systembus ihre Daten austauschen. Gerade bei Dualcore-intensiven Anwendungen ist das neue, von Intel »Advanced Smart Cache« genannte System mit der Hauptgrund für die hervorragende Leistungsfähigkeit der **Core 2 Duo**-Prozessoren.

Intelligenter Speicherzugriff
Mit »Smart Memory Access« und »Memory Disambiguation« hat Intel Techniken entwickelt, die das Zusammenspiel mit dem vergleichsweise langsamen DDR2-Hauptspeicher verbessern. Beim Smart Memory Access versucht der Prozessor, bestimmte Daten schon vorab in den L1- und L2-Cache zu laden. In dem Moment, wo die Daten dann tatsächlich gebraucht werden, geht das »Abholen« vom L1-/L2-Cache dann deutlich schneller vonstatten als vom langsamen RAM.

Memory Disambiguation funktioniert etwas anders: Beim Ablauf eines Programms werden ständig Daten in den Hauptspeicher geschrieben und von dort gelesen. Der Prozessor analysiert diesen Vorgang und versucht, das für den weiteren Ablauf des Programms wichtige Auslesen bestimmter Datenblöcke aus dem RAM nach vorne zu ziehen, damit es nicht zu Wartezeiten kommt.

Gesenkter Energieverbrauch
Gegenüber manchem **Pentium 4** ist der **Core 2 Duo** in Sachen Energieverbrauch ein Kleinwagen mit Dieselmotor. Der erste Grund dafür ist die Konstruktion und die Herstellung des Prozessors an sich. Er wird in der modernen 65-nm-Technologie gefertigt, die Anzahl der Transistoren wurde geringer, die Chipfläche kleiner. Dadurch kommt er trotz der gewaltigen Leistung mit einer Versorgungsspannung von unter 1,3 Volt aus.

Außerdem ließ Intel dem **Core 2 Duo** die ganze bekannte Palette an Stromspartechniken angedeihen: Mittels Speedstep werden im Leerlauf CPU-Takt und Versorgungsspannung heruntergefahren, eine »Ultra Fine Grained Power Control« schaltet bei (Nicht-)Bedarf bestimmte Einheiten der CPU kurzerhand ab.

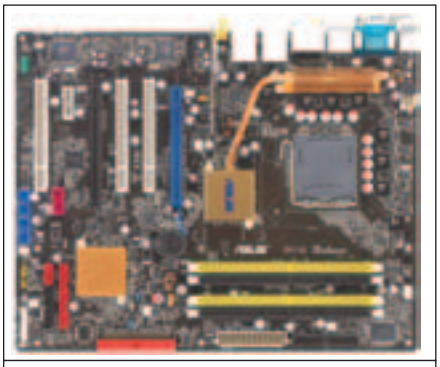
Digitale, exaktere Temperatursensoren sowie die Möglichkeit, davon ausgehend bis zu vier Lüfter direkt in Abhängigkeit der anliegenden Wärmegrade zu steuern, sollen zudem eine effizientere Kühlung ermöglichen.

Core 2 Duo und die Peripherie

Mit der Anschaffung eines **Core 2 Duo**-Prozessors werden meistens auch ein neues Mainboard und neuer Speicher fällig. Wir erklären, worauf es bei der Auswahl dieser Komponenten besonders ankommt.

Das Mainboard

Der **Core 2 Duo** arbeitet auf Mainboards mit dem **Sockel 775**, der 2004 auf den Markt kam. Mit seiner neuen CPU-Generation führt Intel auch den Chipsatz **P965** ein (man beachte den nach vorne gerückten Buchstaben); daneben ist der **i975X** ein »offiziell« tauglicher Chipsatz. Prinzipiell funktionieren die **Conroes** und **Allendales** aber mit allen S775-Chipsätzen, die einen Systemtakt von 1.066 MHz zulassen. Darunter fallen auch die **i945** und **i955**, von Nvidia wäre der **Nforce 4 SLI** zu nennen, von VIA die Baureihen **880** und **890**.



Mainboards mit dem **P965-Chipsatz** (hier das Asus P5B-Deluxe) haben noch mit ein paar Kinderkrankheiten zu kämpfen.

Ein simples Prozessorupgrade auf ein vorhandenes Board fällt trotzdem flach: Der **Core 2 Duo** erfordert eine andere Stromversorgung,

womit dann doch wieder neue oder überarbeitete Platinen nötig sind. Deshalb werden **Core 2 Duo**-fähige Boards mit Intel-Chipsatz fast ausschließlich den **i975X** oder den **P965** verbaut haben. Denn der **i955** ist schon längst wieder vom Markt verschwunden. Und Platinen mit dem **i945** machen (theoretisch) wenig Sinn, da ihm das ein oder andere Technikfeature fehlt und es mit dem **P965** bereits einen moderneren Nachfolger gibt. Ausnahmen sind typische »Bastelbuden« wie AsRock, die sogar eine **Conroe**-fähige Platine mit dem angegrauten **i865P** ins Programm aufgenommen haben.

Bald legt Intel übrigens noch mit den Modellen **946PL/GZ** und **Q963** nach. Beide zielen auf den Billigmarkt: Der **946** geht bis maximal 800 MHz FSB und ist deshalb nur mit den kleineren **Core 2 Duos** der 4000er Reihe kompatibel, der **Q963** kommt grundsätzlich inklusive Onboard-Grafik (X3000) daher.

Hauptkonkurrenten der **i975X** und **P965** sind die beiden brandneuen Nvidia-SLI-Chipsätze **Nforce 570** und **Nforce 590**. Besonders Platinen mit dem **570** dürften relativ günstig werden und somit für Spieler eine der Standard-Plattformen für **Core 2 Duo**-Rechner werden. Ebenfalls für Spieler hochinteressant wird Atis **RD600** sein, soll er doch gar über drei Grafikkarten-Steckplätze im PCIe-Format verfügen – die dritte Karte übernimmt dabei die Funktion eines Physikbeschleunigers. Zumindest erscheinen wird der **RD600** auf alle Fälle noch; was langfristig mit ihm passiert, ist nach der Ati-Übernahme durch AMD aber unklar.

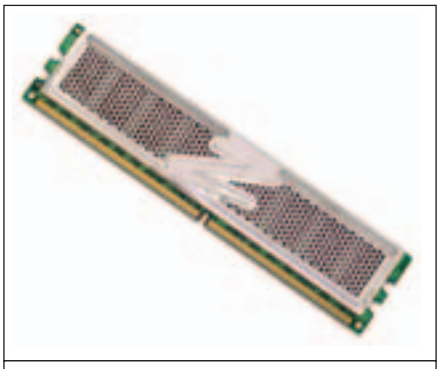
Der Speicher

Beim **Sockel 775** setzt Intel voll auf Speicher vom DDR2-Typ, und daran ändert natürlich auch der **Core 2 Duo** nichts. Zwar gibt es die ein oder andere Combo-Platine (hier sei wiederum auf AsRock verwiesen), die auch DDR-RAM aufnimmt; die dürften aber nur noch für diejenigen interessant sein, die partout ihre entsprechenden Module aus alten Rechnern (weiter-)verwenden wollen.

Ansonsten hat DDR2-RAM keinerlei Nachteile mehr für den Spieler. Das Angebot an Modulen ist inzwischen riesig, das Preisniveau liegt spätestens seit der Markteinführung von AMDs **AM2**-Plattform sogar unter dem der altgedienten DDR-Riegel.

Doch welche Art von Speicher nehmen? Schließlich ist DDR2 nicht gleich DDR2; vier verschiedene Geschwindigkeits-Stufen von DDR2-533 über DDR2-667 und DDR2-800 bis hin zu DDR-1000 stehen derzeit zur Auswahl. Als beste Wahl entpuppt sich DDR2-800: Es ist schneller, aber nicht wirklich teurer als DDR2-667, während der Preis für die Highend-Module vom Typ DDR2-1000 ungefähr auf das Doppelte hochschnellt. Die sind eh bestenfalls für Besitzer eines **Core 2 Extreme** sinnvoll, die bei einem CPU-Preis von knapp 1.000 Euro auch noch die 350 bis 400 Euro für ein 2,0 GB großes DDR2-1000-Kit verschmerzen können.

Allzu einfach wollte Intel die Sache mit dem Speicher dann aber doch nicht machen. Aufpassen müssen vor allem potenzielle Kunden eines Mainboards mit **P965**-Chipsatz, hat der doch gleich zwei Macken. Der erste Makel ist noch verschmerzbar: Der **P965** verweigert bei 1-MBit-Speicherchips den DDR-800-Support. Das heißt im Klartext: 2-GB- bzw. einseitige 1-GB-Module laufen maximal als DDR2-667 – sicher verschmerzbar, da diese Art RAM kaum jemand einsetzen wollen wird.



Micron statt Elpida: OCZ hat von seinem Problemkind PC2-6400m Platinum schnell eine **Revision 2** nachgeschoben.

Die zweite Schlamperei ist da schon heftiger: RAM-Riegel mit Speicherchips des japanischen Herstellers Elpida mag der **P965** gar nicht, sie laufen in der Regel nicht auf den entsprechenden Mainboards. Nun sind die Elpida-Chips keine Exoten – besonders im DDR2-800-Segment nutzen zahlreiche Markenanbieter wie G.Skill, Kingston oder Geil diese Produkte. Die meisten haben inzwischen reagiert: Während zum Beispiel G.Skill ein zusätzliches Modell mit Micron-Chips nachgeschoben hat (Bezeichnung **2GBNR** statt **2GBNS**), trägt das problemfreie Micron-Modell bei OCZ einfach den Hinweis »Revision 2«.

Bis zu einer eventuellen Nachbesserung seitens Intel (Revision C2 ist in Planung) ist also Vorsicht angesagt, wenn Sie eine **P965**-Platine samt RAM kaufen wollen. Achten Sie darauf, dass die gewünschten Module Chips von Micron oder Quimonda verbaut haben.

Sonstige Peripherie

Immerhin, abgesehen von Board und Speicher stellt der **Core 2 Duo** keine speziellen oder bisher unbekannte Anforderungen an die Restkomponenten. Das gilt besonders für das Netzteil: 20/24-poliger Haupt- und 4-poliger Zusatz-ATX-Stecker sind schon länger Basisausstattung, der Leistungshunger ist gegenüber den meisten P4 sogar zurückgegangen. Wer nicht den serienmäßigen Boxed-Kühler verwenden will, kann das bisherige Angebot an S775-Nachrüstkühlern nutzen. Dank der besseren Energieeffizienz und somit weniger Abwärme benimmt sich der **Core 2 Duo** auch hier weniger kritisch als der **Pentium 4**. Im Klartext: Je nach Grafikkarte können schon herkömmliche 350-Watt-Netzteile ausreichen.

Ach ja, die Grafikkarten: Hier hat sich grundsätzlich wenig getan. Bis auf ein paar billige Spezial-Mainboards (Sie ahnen es – AsRock ...) sind für den **Sockel 775** Modelle nach PCIe-Standard Pflicht. Ob Nvidia oder Ati spielt bei einzelnen Karten dabei keine Rolle. Für **SLI** ist ein Nvidia-eigenes **Nforce**-Board vonnöten, für Atis **Crossfire** tut es neben dem neuen **RD600**-Chipsatz auch der Intel **975X**.

In diversen Publikationen und Foren wurde sich darüber beklagt, dass der **P965** enorme Probleme mit **Crossfire** habe. Das ist auch kein Wunder, ist Intels neuer Chipsatz doch gar nicht dafür vorgesehen. Zwar haben viele **P965**-Boards zwei PCIe-Steckplätze in voller Baulänge. Für den **Crossfire**-Betrieb (bzw. Multi-GPU-Betrieb allgemein) wäre es aber nötig, dass der Chipsatz entweder beide Steckplätze mit den vollen 16 PCIe-Lanes ansteuert oder sie zumindest in 2x8 Lanes aufteilen kann. Das kann der **P965** aber nicht. Der eine PCIe-Steckplatz wird mit den vollen 16 Lanes angesteuert. Beim anderen Steckplatz wurden einfach vier PCIe-1x-Lanes zusammengefasst, für die außerdem die Southbridge (also der »untere« Baustein) zuständig ist.



Atis kommender **RD600-Chipsatz** wird angeblich drei PCIe-Steckplätze für Crossfire plus Physikbeschleunigung ermöglichen.

Die Performance

Dass der **Core 2 Duo** schnell, ja sogar sauschnell ist, sollte kein großes Geheimnis mehr sein. Eine tiefgehende Performance-Analyse mit umfassenden Vergleichen zu **Athlon 64** und dem Vorgänger **Pentium 4** servieren wir Ihnen im nächsten Heft. Nur soviel: Schon ein **E6400** für 230 Euro fegt in CPU-lastigen Spielen alles weg, was AMD derzeit auf dem Markt hat. Allerdings zeigt sich auch, dass sich die gewaltige Kraft des **Core 2 Duo** oft nicht so recht in den Messwerten niederschlägt. Es wäre also für die Programmierer an der Zeit, endlich die Möglichkeiten moderner Dualcore-Prozessortechnik richtig auszuschöpfen.

Mikkl Galuschka

DER 3D-SHOWDOWN

Wer zieht schneller? Vier aktuelle Spitzenmodelle von Ati und Nvidia trafen sich in der Redaktion zum ultimativen Leistungsduell – stehen blieben sie alle.

Der Herbst naht, PC-Spiele rücken für viele wieder mehr in den Mittelpunkt. Und damit automatisch auch der Gedanke an neue und schnellere Hardware, um die Weihnachtsknaller auch in voller Qualität genießen zu können. Warum nicht gleich zur Highend-Karte greifen? Schließlich herrscht hier seit Monaten so eine Art Ruhe vor dem nächsten Sturm; erste Ausläufer deuten sich mit der kommenden **Radeon X1950** bereits an.

Diese Erholungsphasen in der sonst ständigen Hatz um neue Benchmark-Rekorde nutzen die Hersteller vor allem zur Preiskonsolidierung. So sind bis auf die **7950 GX2** von praktisch jedem Chip inzwischen Karten für rund 400 Euro zu bekommen – oder sogar für darunter.

Schnelle Kompromisse

Grund genug, uns ein Quartett aktueller Topmodelle etwas genauer anzuschauen. Dabei geht es uns gar nicht vornehmlich um jedes einzelne Frame; schnell genug sind sie schließlich alle. Wir wollen zum einen allgemein bestimmte Charakteristika bestimmter Chipreihen herausstellen und zum anderen besonders interessante Einzelmodelle präsentieren. Eines sei vorweggenommen: Für was auch immer Sie sich entscheiden – ganz ohne Kompromisse geht es nicht ab, da sich kein Konzept und kein Chip völlig makellos präsentiert.

DIE AKTUELLEN PREISTRENDS

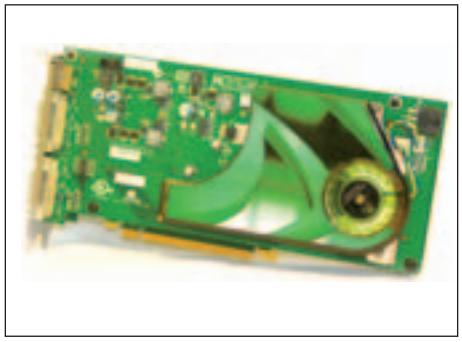
Ob eine bestimmte Grafikkarte empfehlenswert ist, hängt nicht allein von ihrer Leistung ab. Durch das sich permanent verschiebende Preisgefüge, auch in Relation zur Konkurrenz, kann sich die Attraktivität bestimmter Chipreihen fast monatlich ändern.

Der auffälligste Preis-Leistungs-Knüller ist derzeit in den Reihen von Ati zu finden: Karten mit dem Radeon **X1900 GT** sind inzwischen unter die 200-Euro-Grenze gefallen. Und das ist echte Highend-Leistung zum absoluten Schnäppchenpreis – besser geht es kaum. Ein Opfer dieser Preisattacke kommt aus dem eigenen Stall: Die **X1800 GTO** ist deutlich langsamer, aber nur rund 10 bis 20 Euro billiger; die lassen Sie besser im Regal liegen.

Darunter buhlt vor allem Nvidias Mittelklasse-Serie **Geforce 7600** mit Kampfpreisen um Kunden. Die **GT**-Version gibt's für knapp 150 Euro. Das ist merklich weniger, als man vor einem Jahr für eine **6600 GT** hinlegen musste. Drastischer lässt sich der »Fortschritt« dieser Branche kaum aufzeigen. Oder doch? Selbst die kleinere Schwester **7600 GS** ist klar schneller als eine **6600 GT** – und das für inzwischen unter 100 Euro und damit gerade mal der Hälfte dessen, was noch vor zwölf Monaten für Mittelklasse-Grafik hinzublättern war.



XFX Geforce 7950 GX2 570 XXX



Sie ist zumindest der Papierform nach die Krönung unter den aktuellen Spieler-Grafikkarten: Nvidias skurril anmutendes Pseudo-SLI-Monster **Geforce 7950 GX2**. Pseudo deshalb, weil es sich bei ihr rein technisch um eine reinrassige SLI-Lösung handelt: Zwei eigenständige Boards mit jeweils einem Grafikchip der 7900er-Reihe (G71) und 512 MB RAM. Dazu sind die beiden Platinen per SLI-Brücke verbunden und miteinander verschraubt. Nach »außen« hin gibt sich das Tandem allerdings als einzelne Grafikkarte aus. Das heißt, dass die **Geforce 7950 GX2** keine speziellen SLI-Mainboards benötigt, um einwandfrei zu arbeiten. Wobei das mit dem einwandfrei so eine Sache ist: Einige Platinen arbeiten erst nach einem Bios-Update astrein mit dem flotten Doppel zusammen.

Speichergigant

Die verwendeten Chips liegen in ihrer Leistungsfähigkeit ziemlich genau zwischen einer **7900 GT** und einer **7900 GTX**. Die Größe des verbauten RAM wird – sogar von den Herstellern selbst – meist mit 1,0 GB angegeben. Das ist etwas irreführend, da dieses Gigabyte nie für einen einzelnen Frame zur Verfügung steht. Richtigerweise handelt es sich um 2 x 512 MB, da das Konstrukt in seiner Arbeitsweise den ganz normalen SLI-Bedingungen unterliegt: Jedes zu berechnende Bild muss immer doppelt vorliegen, jeder einzelne Chip hat dazu nur Zugriff auf die eigenen 512 MB.

Unser **7950 GX2**-Exemplar war kein normales. Es handelte sich dabei um die **570 XXX**-Version von XFX. Hier hat der Hersteller werksseitig mächtig bei den Taktraten nachgeholfen: 570 statt 500 MHz Chiptakt, und sogar 775 statt 600 MHz Speichertakt. Grund genug, um sie zweimal durch den Messparcours zu schicken: Mit den üblichen GX2-Taktraten und mit vollem XXX-Hyperspeed.

Kein Freund von AA/AF

Uns war klar, dass bei den Benchmarkmessungen die Werte SLI-typisch nicht einfach doppelt so hoch ausfallen wie bei einer Einzelkarte. Tendenziell gilt: Je niedriger die Auflösung, je niedriger die eingestellte Grrafikqualität im Treiber und je niedriger die Einstellungen bei Antialiasing (AA) und anisotropischer Filterung (AF), umso deutlicher liegt die **7950 GX2** vor dem Rest der Grafikkarten-Welt. Mit steigender Auflösung, extremen Bildqualitätsein-



GTR 2: Simbins neues Meisterwerk gehört zu den Spielen, die klar von den **512 MB** Videospeicher aktueller Highend-Karten profitieren.



Prey in 1.600 x 1.200 Pixel: Je höher die **Auflösung**, desto besser sehen die Radeon-Karten gegenüber der Nvidia-Konkurrenz aus.

stellungen und höheren AA/AF-Level kann sich zuerst noch die **570 XXX** absetzen, nur um dann doch nach und nach von den **Radeon X1900 XTX** geschluckt zu werden.

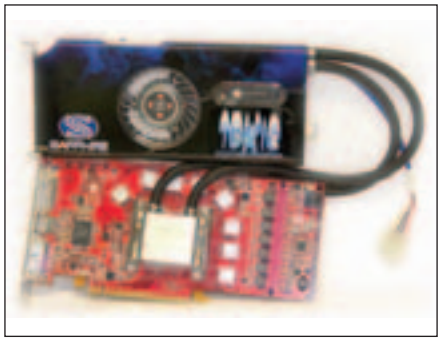
Dabei ist verblüffend, wie groß der Unterschied zwischen einer herkömmlichen **7950 GX2** und der gewaltig übertakteten Version teilweise ausfällt. Die rund 80 Euro, die XFX dafür verlangt, sind gut angelegtes Geld. Denn die Leistungsdifferenz entspricht annähernd dem Gefälle zwischen einem **7900 GT**-Pärchen und einem **7900 GTX**-Duo. Und da würde der Aufpreis gut und gerne 300 bis 400 Euro ausmachen.

Radaubruder

Einen Nachteil hat Nvidias Doppelpack: Die beiden kleinen Lüfter röhren aufdringlich und in einer unangenehmen Art vor sich hin. Vom sonst üblichen normalen (**7900 GT**) bis niedrigen (**7900 GTX**) Geräuschniveau der Nvidia-Topkarten bleibt nicht viel übrig; die **7950 GX2** werkelt fast auf dem gleichen Lärmpegel wie eine serienmäßige **X1900 XTX**.

Insgesamt ist Nvidias Spitzenmodell eine Abwägungssache. Gegenüber einem normalen SLI-Pärchen kommt sie billig, gegenüber einer **X1900 XTX** eher teuer. Wenn schon **7950 GX2**, dann richtig: Die krass übertaktete **570 XXX** von XFX ist die bessere Alternative.

Sapphire Radeon X1900 XTX Toxic



Gift statt Schneesturm: Ursprünglich wollte Sapphire unter der Bezeichnung Blizzard schon von der **X800/X850**-Reihe wassergekühlte Varianten anbieten. Das Projekt wurde zunächst auf Eis gelegt, nur um unter dem traditionellen Zusatz Toxic doch noch das Licht der Welt zu erblicken. Allerdings standesgemäß auf einer **Radeon X1900 XTX** – die X8x0-Zeiten sind schließlich längst vorbei.

Die Kühlerkonstruktion hat Sapphire zusammen mit Thermaltake entwickelt. Alle notwendigen Bestandteile – Pumpe, Radiator, Ausgleichbehälter – befinden sich auf einer schokoladentafelähnlichen Zusatzkarte, die einen PCI-Steckplatz benötigt. Zwar gerät der Einbau supersimpel, dennoch hat Sapphire im Punkt »Installation« einen ganz dicken Bock geschossen: Das gedruckte Handbuch handelt lediglich herkömmliche Grafikkarten ab. Also schnell aufs Online-Handbuch der Installations-CD gewechselt. Doch Pech gehabt: Hier vermissen wir nicht einfach nur die Wasserkühlungs-Varianten, sondern gleich die komplette **X1800/1900**-Reihe. Sämtliche Dokumentation ist also für dieses spezifische Modell völlig untauglich. Setzen Sapphire, sechs!

Übertaktung serienmässig

Immerhin beweist man Vertrauen ins eigene Produkt: Sowohl Chip- als auch Speichertakt liegen mit 675 bzw. 800 MHz (1.600 MHz DDR) um jeweils 25 MHz höher als bei einer normalen **XTX**. Das ist die gleiche Differenz wie zwischen einer **XT** und einer **XTX**. Womit aber noch nicht mal das Ende der Fahnenstange erreicht ist: Unser Exemplar ging stabil auf deutlich über 700 MHz Chiptakt. Durchaus ein Beweis, dass die Wasserkühlung effektiv arbeitet. Denn ein solch deutliches Übertakten der sprichwörtlich brandheißen **X1900 XTX** ist bei reiner Luftkühlung eine heikle Sache.

Selbst mit 720 MHz wird die Toxic weniger heiß als eine Karte mit dem Ati-Referenzkühler. Allerdings wird der Lüfter der Wasserkühlung dabei vernehmbar laut. Er kennt bei der Drehgeschwindigkeit dummerweise nur zwei Abstufungen – auf »niedrig« wird's leiser, aber auch wärmer. Apropos wärmer: Die Wasserkühlungs-Zusatzkarte erreicht immerhin Temperaturen von weit über 50 Grad. Damit heizt sie das Gehäuse ordentlich auf, eine gute Durchlüftung ist also Pflicht.

Strammer Aufpreis

Bleibt die große Frage: Lohnt sich die Toxic-Version? Grundsätzlich funktioniert die Wasserkühlung der Toxic sehr gut und erfüllt somit ihren Zweck. Mit ihrem (stark schwankenden) Straßenpreis von 450 bis 600 Euro kostet sie im Schnitt rund 80 Euro Aufpreis gegenüber der normalen **Sapphire X1900 XTX**. Das ist angemessen, beträgt doch der Sprung von einer **X1900 XT** zur **X1900 XTX** meist mehr. Auf der

GeForce 7950 GX2 570 XXX

Hersteller	XFX
ca. Preis	600 Euro
Webseite	www.xfxforce.com
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	98
Bildqualität	(25%)	89
Technik	(15%)	93
Ausstattung	(10%)	83
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste	Platz 1 (von 21 getesteten Karten über 250 Euro)	

FAZIT

»Ein Leistungsmonster, dem nur bei allerhöchsten Einstellungen ein wenig die Luft ausgeht. Eine faszinierende, aber teure Technik.«

94

Radeon X1900 XTX Toxic

Hersteller	Sapphire
ca. Preis	500 Euro
Webseite	www.sapphiretech.de
Hersteller-Hotline	01805/727 744 73 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	98
Bildqualität	(25%)	91
Technik	(15%)	92
Ausstattung	(10%)	80
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste	Platz 2 (von 21 getesteten Karten über 250 Euro)	

FAZIT

»Wasserkühlung ab Werk funktioniert! Die wirkungsvolle Toxic-Technik will aber teuer bezahlt werden, der Aufpreis ist beträchtlich.«

94

anderen Seite lassen sich auch mit guten Austausch-Luftkühlern wie dem **Sytrin Kuformula VF1** Steigerungen gegenüber dem Serienexemplar erreichen. Zwar nicht so eklatant, dafür aber auch deutlich billiger.

HIS Radeon X1900 XTX IceQ 3



Schon seit Jahren sind Modelle mit vom Referenzdesign abweichenden Kühlern das Markenzeichen der meisten HIS-Karten. Dabei kamen als Austauschobjekt die **VGA Silencer** von Arctic-Cooling zum Einsatz. Deren Ablösung durch die klobigen, ihre heiße Luft nicht mehr nach außen blasenden **Acceleros** hat HIS anscheinend nicht geschmeckt.

Also musste was Eigenes her. Das Ergebnis ist ein **IceQ 3** genannter, von HIS selbst entwickelter Kühler, der sich stark an die Vorgänger anlehnt. Der Lüfter saugt halbwegs kühle Luft aus dem Gehäuse an, bläst sie über einen Plastikschacht durch die Kühlrippen am 3D-Chip vorbei und befördert die heiße Luft anschließend über das geschlitzte Slotblech der Karte aus dem Gehäuse. Allerdings sind der Platikschacht und die Schlitze deutlich versetzt montiert – somit geht Luftdurchsatz verloren.

Effektive Lösung

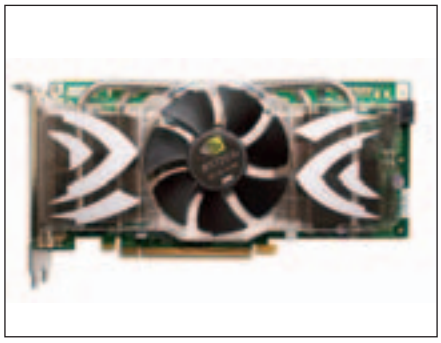
IceQ 3 soll gegenüber dem Ati-Referenzmodell sowohl leiser als auch kühler sein. Dieses Vorhaben konnte HIS tatsächlich in die Praxis umsetzen: Die eigene Lösung liegt sowohl bei der Kühlleistung als auch der Geräuschentwicklung auf einem Niveau mit den Marktführern **Arctic-Cooling Accelero** und **Zalman VF900**. Da bleibt dann noch Raum zum Übertakten, und auch daran hat HIS werksseitig gedacht: Installiert man ein mitgeliefertes Tool, so hat man im so genannten iTurbo-Modus Taktraten von satten 700 MHz (Chip) und 850 MHz (Speicher) anliegen – sogar noch mehr als bei Sapphires wassergekühlter Toxic.

Empfehlenswerter Allrounder

Schnitzer leistet sich die Karte nur zwei kleine bei der Ausstattung: Das beigelegte **Flatout** ist ein nettes, für eine Highendkarte aber nicht ganz angemessenes Rennspiel. Und ein Adapter für die sechspolige PCIe-Stromversorgung der Karte liegt nicht bei. HIS geht wohl davon aus, dass der Kundenkreis einer **X1900 XTX** ein hochmodernes Netzteil zu Hause hat.

Alles in allem ist die **Radeon X1900 XTX IceQ 3** dennoch eine rundum empfehlenswerte Topkarte. Nur leider schafft es HIS nicht, den Mehrwert ohne Aufpreis an die Kunden weiterzugeben. Gegenüber einer Standard-XTX kostet die **IceQ** 3 im Schnitt rund 40 Euro mehr.

Point of View Geforce 7900 GTX



Die **7900 GTX** von Point of View ist so etwas wie der »Normalo« unter den Testprobanden: kein Speziallüfter, keine Wasserkühlung, kein Doppelchip, sondern einfach nur eine schnelle **Geforce 7900 GTX**. Damit war sie im Test – wenn auch nur knapp – die billigste Karte: Mit knapp 450 Euro liegt sie im Schnitt ein wenig unter der **HIS Radeon X1900 XTX IceQ 3**. Eine fast schon langweilige Karte also, dabei hat unser Testmodell wie jede **7900 GTX** auch ihre faszinierende Seiten. Etwa das für eine Highend-Grafikkarte fast schon sensationell niedrige Geräuschniveau. Gegenüber dem Lärm einer serienmäßigen **X1900 XTX** ist sie geradezu eine Oase der Erholung.

Superschneller Nachzügler

Im Benchmark-Parcours zeigte sich das typische Bild, wenn es um den Vergleich von Nvidias und Atis Topmodellen geht. Bis 1.280 x 1.024 Punkten und mäßigem AA/AF liegt die **7900 GTX 512** gegenüber einer **X1900 XTX** zumeist knapp vorne. Geht es jenseits die 1.280er Auflösung und dreht man die AA/AF-Regler bis zum Anschlag, fällt sie Stück für Stück hinter den Dauerrivalen zurück. Rechnet man die in vielen Fällen minimal schlechtere Bildqualität hinzu, so ist Nvidia in der 400-Euro-Klasse derzeit leicht unterlegen.

Allerdings, das sei hier noch mal ausdrücklich erwähnt, hat die **7900 GTX** Sperenzchen wie Spezial- oder gar Wasserkühler nicht nötig. Sie läuft nicht nur schön leise, sondern bleibt dabei auch frappierend kühl. Doch wo Licht ist, ist auch Schatten: Zwar überstand unser Exemplar den test einwandfrei und problemlos. Insgesamt sind die Reklamationsquoten und Rücklaufzahlen bei der **7900 GTX** über alle Hersteller hinweg aber erschreckend hoch. Anscheinend hat sich Nvidia hier ein echtes Qualitätsproblem eingehandelt.

Perfekt ist keine

Unser Urteil fällt eindeutig uneindeutig aus: Ultraschnell sind sie alle, die Highend-Karten von Ati und Nvidia. Je nach Konfiguration liegt mal eine **Geforce 7950 GX2** vorne, mal eine **X1900 XTX**. Perfekt ist aber keine: Hüben plagt man sich mit Temperatur- und Lautstärkeproblemen herum (Ati), die immer wieder zu Speziallösungen herausfordern. Drüben (Nvidia) passt es sowohl mit der Bild- als auch Fertigungsqualität nicht so ganz. Zudem hinkt man performancemäßig dezent hinterher, was zu solchen Aushilfsmonstern wie der **7950 GX2** führt.

Spar dich reich!

Zwar hat jeder Proband seine ganz eigene Stärken, die ihn durchaus empfehlenswert machen – nachzulesen im jeweiligen Einzelbericht. Doch unsere wirklichen Empfehlungen sind auf diesen drei Seiten erst gar nicht vertreten: Gehen Sie einfach eine Stufe tiefer und sparen Sie dadurch viel Geld, aber kaum Leistung. Bei Ati etwa kostet die **X1900 XT** rund 80 Euro weniger – und das wegen popliger 25 MHz, die bei Chip- und Speichertakt jeweils fehlen. Bei Nvidia ist der Leistungsunterschied zur **7900 GT** zwar etwas größer, das gilt aber auch für den Preis: Hier lassen sich sogar rund 150 Euro einsparen, ohne dass der Leistungsverlust in den meisten Spielen groß auffallen würde.

Mikkl Galuschka

RADEON X1900 XTX ICEQ 3

Hersteller	HIS
ca. Preis	450 Euro
Webseite	germany.hisdigital.com
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	98
Bildqualität	(25%)	91
Technik	(15%)	90
Ausstattung	(10%)	77
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste	Platz 3 (von 21 getesteten Karten über 250 Euro)	

FAZIT

»Mit dem gut gelungenen IceQ-Kühkonzept ist die HIS X1900 XTX einer der besten Allrounder unter den Highend-Karten.«

93

GEFORCE 7900 GTX

Hersteller	Point of View
ca. Preis	420 Euro
Webseite	www.pointofview-online.com
Hersteller-Hotline	09001/600 610 (1,24 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	97
Bildqualität	(25%)	89
Technik	(15%)	90
Ausstattung	(10%)	68
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste	Platz 4 (von 21 getesteten Karten über 250 Euro)	

FAZIT

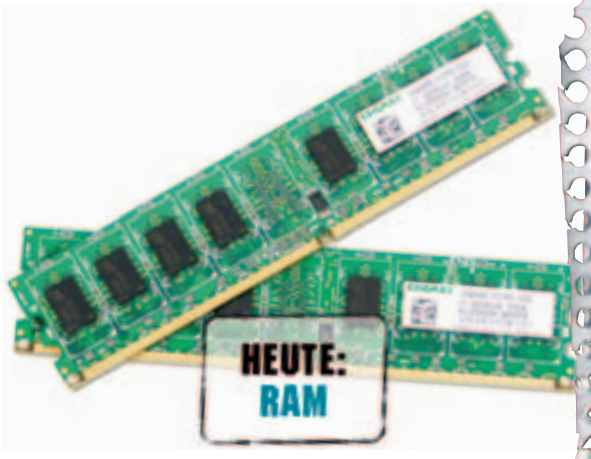
»Gegenüber den ganzen Spezialmodellen ist die Point of View eine geradezu bodenständige, wenngleich kaum langsamere Karte.«

91

EINBAU-RATGEBER TEIL 3

RAM gehört zu den wichtigsten Komponenten Ihres PCs. Eine Aufrüstung bringt kürzere Ladezeiten und eine bessere Performance. **Mit unserer Schritt-für-Schritt-Anleitung wird der Einbau zum Kinderspiel.**





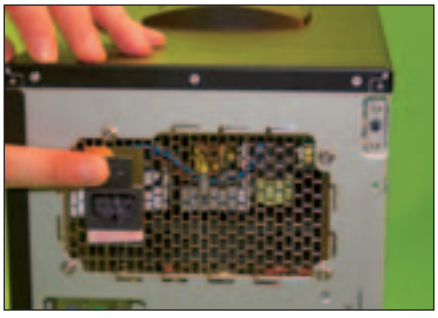
Die Installation der kleinen Speicherriegel ist sehr einfach. Bastelfähigkeiten sind nicht gefragt, selbst ungeschickte Naturen haben keine Probleme mit dem Einbau. Mögliche Stolperfallen lassen sich an einer Hand abzählen: Die Auswahl des richtigen Riegels und Komponenten, die wegen ihrer Größe den Zugang zu den Einbauslots erschweren.

Haben Sie nach der Lektüre unseres Einbau-Ratgebers noch Fragen zum Prozedere? Schreiben Sie uns einfach eine E-Mail: hardware@pcpowerplay.de.

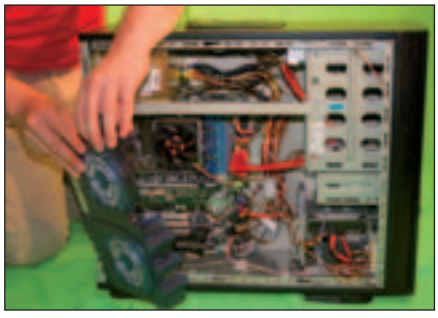
Simon Fistrich

EINBAUZEIT: CA. 15 MINUTEN

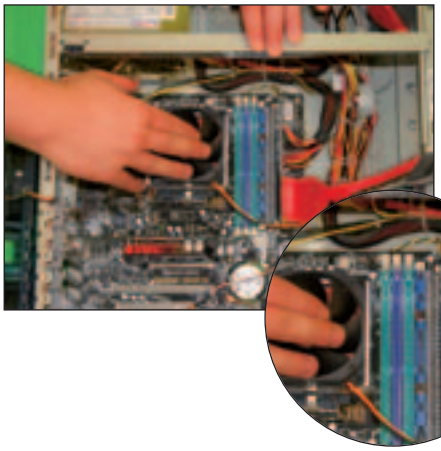
BENÖTIGTES WERKZEUG: SCHRAUBENZIEHER



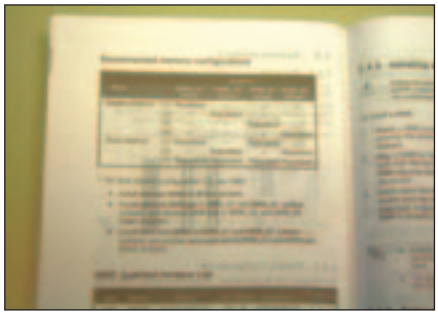
1 Bevor Sie sich ans Werk machen, trennen Sie den PC vom Stromnetz und entfernen sämtliche Kabel. Letzteres ist zwar nicht zwingend nötig, es erleichtert das Hantieren mit dem geöffneten **Gehäuse** aber ungemein. Danach fassen Sie an einen geerdeten, metallenen Gegenstand (etwa einen Heizungskörper), um sich statisch zu entladen.



2 Öffnen Sie nun die rechte Gehäuseseite des Rechners. Lösen Sie dazu die Halteschrauben der Abdeckung, je nach Befestigungssystem mit der Hand oder einem Schraubenzieher. Moderne Gehäuse haben mitunter noch gesonderte **Lüfterkonstruktionen** (Bild), die Sie ganz leicht mit der Hand herausziehen können.

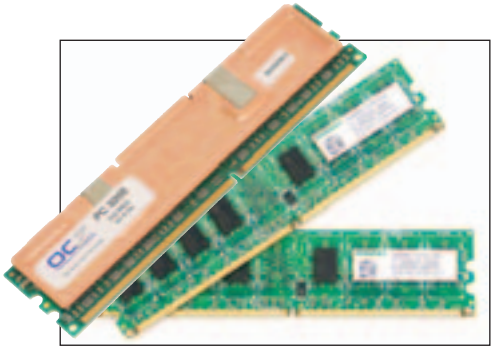


3 Die schmalen **Steckplätze** für Speicher befinden sich in den allermeisten Fällen rechts neben dem Hauptprozessor Ihres PCs. Den erkennen Sie an dem darüber sitzenden, großen Lüfter. Die Anzahl der RAM-Slots ist abhängig vom Mainboard-Modell. Oft sind um die vier Plätze vorhanden.

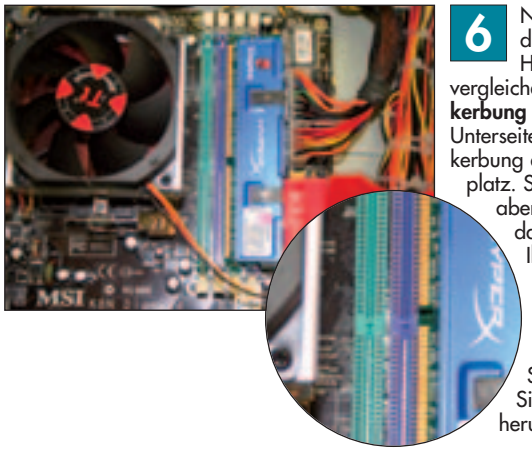


4 In den meisten Mainboard-Handbüchern finden Sie eine **Tabelle**, die Aufschluss über die möglichen Kombinationen von Speicherriegeln gibt. Die sollten Sie auch beachten, vor allem, wenn Sie Ihr RAM im *Dual-Channel-Modus*[1] betreiben möchten. Keine Angst: Bei einem eventuellen Fehler geht nichts kaputt. Schlimmstenfalls fährt der Rechner nicht hoch oder läuft langsamer.

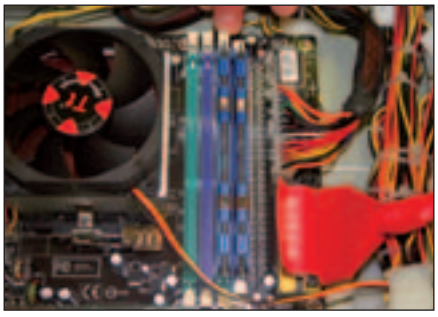
[1] *Dual-Channel-Modus: der gleichzeitige Betrieb zweier identischer Riegel in einem speziellen, schnelleren Modus.*



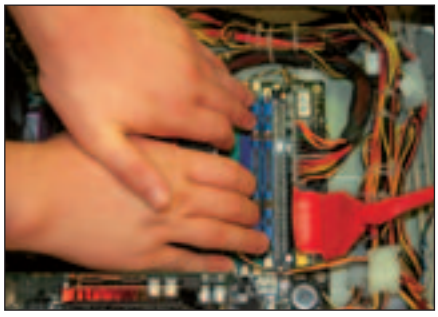
5 Es gibt verschiedene **Arten** von Speicherriegeln, die wichtigsten sind DDR und DDR2. Welcher Typ der richtige für Ihr System ist, lesen Sie im Mainboard-Handbuch. Oder Sie schauen sich einfach einen bereits verbauten Riegel an: Oft gibt ein Aufkleber über die Identität der Hardware Auskunft. DDR-Speicher passt übrigens niemals in einen Slot für DDR2. Umgekehrt genauso.



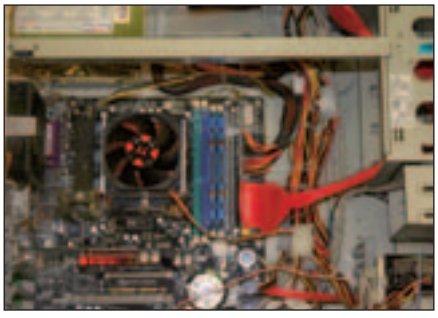
6 Nehmen Sie den Riegel zur Hand und vergleichen Sie die **Einkerbung** an dessen Unterseite mit der Einkerbung auf dem Steckplatz. So stellen Sie abermals sicher, dass Sie den für Ihr Mainboard geeigneten Riegel verwenden. Zudem vergewissern Sie sich, dass Sie ihn richtig herum halten.



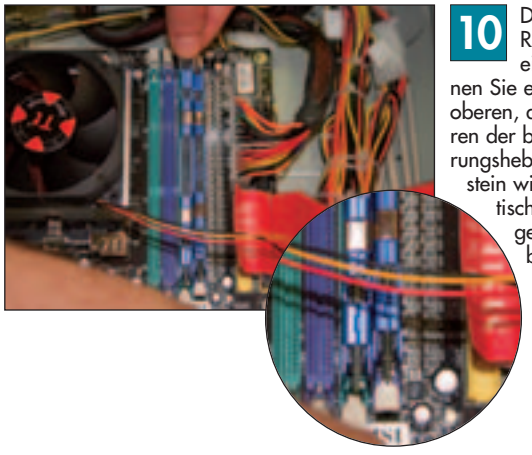
7 Jetzt geht's ans Eingemachte: Öffnen Sie die beiden meist weißen Hebel an der oberen und unteren Seite des Einbauslots bis zum Anschlag und bringen Sie den Speicherriegel in Position. Zwei kleine **Schienen** unter bzw. über den Hebeln helfen Ihnen dabei.



8 Üben Sie nun erst oben, dann unten einen sanften Druck auf den Riegel aus. Er sollte nun in den Slot gleiten; die beiden **Hebelchen** sollten sich dabei automatisch schließen. Wenn das RAM partout nicht nachgeben will, dann überprüfen Sie nochmals, ob Sie es richtig herum einsetzen.



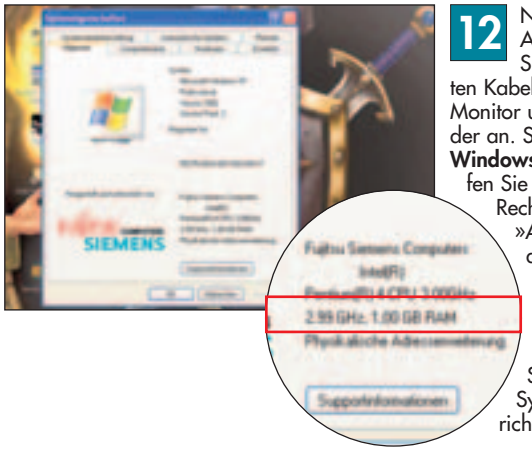
9 Geschafft: Der Speicher ist drin. Testen Sie den richtigen Sitz: Sind beide Hebelchen geschlossen? Wunderbar! Jetzt können Sie sich bei Bedarf an den Einbau weiterer Riegel machen. Die Installation von **Treibern** oder Software zum Betrieb des neuen Speichers ist übrigens nicht nötig.



10 Der **Ausbau** von RAM ist noch einfacher. Öffnen Sie einfach erst den oberen, dann den unteren der beiden Arretierungshebel. Der Baustein wird so automatisch aus dem Slot gedrückt. Sie brauchen ihn nur noch zu entnehmen.



11 Selten **verdeckt** ein sehr großer Prozessorlüfter auf Mainboards mit schlechter Architektur einen oder gar zwei Slots. Oder eine ausladend große Grafikkarte verhindert, dass Sie die Hebel ganz öffnen können. In dem Fall wählen Sie nach Möglichkeit einen anderen Steckplatz, oder bauen die Grafikkarte für die Dauer der Installation kurzerhand aus.



12 Nach getaner Arbeit schließen Sie die wichtigsten Kabel wie Tastatur, Monitor und Maus wieder an. Starten Sie **Windows** und überprüfen Sie mit einem Rechtsklick auf »Arbeitsplatz« die »Eigenschaften«. Unterhalb der Prozessor-Anzeige sehen Sie, ob das System Ihr RAM richtig erkennt.

HEISSER LENKRAD-HERBST

Mit dem Logitech G25 und dem VPP Steering Wheel Professional erwarten den ambitionierten Rennspieler zwei absolute Traum-Lenkräder. Wir haben mit Vorserienexemplaren neue Rekordrunden auf den Asphalt gebrannt.

Enthusiastische Simulations-Rennspieler sind eine kleine, für Hersteller entsprechender Hardware aber durchaus einträgliche Nische: Im Schnitt vergleichsweise alt, geben sie für hochwertige Lenkräder gerne mal etwas mehr Geld aus. Dementsprechend regelmäßig drängen auch neue Modelle auf den Markt – wir haben uns zwei besonders viel versprechende Exemplare etwas genauer angeschaut. Sowohl das **Logitech G25** als auch das **VPP Steering Wheel Professional** befanden sich dabei noch im Vorserienstadium, weshalb wir noch keine Wertung vergeben.

Logitech G25



Mit dem knapp 300 Euro teuren **G25** kehrt Logitech zurück ins Hochpreissegment. Im **G25** steckt alles, was im Lenkradbau angesagt ist: ein Steuerrad aus feinsten Materialien, eine Pedalerie samt Kupplung sowie ein externer Schalthebel inklusive etlicher Zusatzknöpfe.

Leder und Stahl

Glanzpunkt des Sets ist das Lenkrad selbst. Der Kranz fällt etwas größer aus als gewohnt und ist mit hochwertigem, duftendem Leder überzogen. Speichen und Schaltpaddel bestehen aus Edelmetall. Die ganze Einheit wirkt sehr hochwertig und dem Preis mehr als angemessen. Auch im harten Rennbetrieb macht das Lenkrad des **G25** viel Spaß. Die Fahrzeuge in **GTR 2** und **Live for Speed** lassen sich millimetergenau um den Kurs zirkeln. Das Wheel fühlt sich geschmeidig an und vermittelt den Eindruck, vor einem richtigen Rennlenker zu sitzen.

Großes Manko sind allerdings die mageren zwei Knöpfe auf den Speichen. Das ist einfach viel zu wenig, zumal die acht Buttons auf der Schalthebeleinheit nicht gerade ideal platziert wurden. Ein dicker und zudem unnötiger Klops, der die Freude am Fahren immer wieder empfindlich schmälert.



Schalten nach Wahl

Der Ganghebel lässt sich mittels eines Drehknopfes zwischen sequentiell und H-Kulisse umschalten. Das sorgt bei jedem Spiel und jedem Auto für die perfekte Atmosphäre. Der Hebel ist griffgünstig platziert, entfacht aber keine echte Begeisterung. Gleiches gilt für die etwas wacklige Pedalerie. Gas und Bremse liegen einen Tick zu eng beieinander, Verstellmöglichkeiten bietet das **G25** keine. Pedalgefühl und Federkräfte gehen aber absolut in Ordnung. An eine Profipedalerie kommt es nicht heran, übertrifft die mäßige Qualität anderer Logitech-Pedalerien aber deutlich.

Mitentscheidend für den Erfolg und das langfristige Image des **G25** dürfte die Zuverlässigkeit im Dauereinsatz sein. Logitech ist hier ja – Stichwort 80-Prozent-Bug – ein gebranntes Kind. Wie es bei dem ab Oktober erhältlichen Serienexemplar sein wird, klärt unser Test in der übernächsten Ausgabe.

G25	
Hersteller	Logitech
ca.-Preis	300 Euro
Internet	www.logitech.de
Termin	Oktober 2006
Ersteindruck	sehr gut

VPP Steering Wheel Professional



Wenn es noch etwas extremer und vor allem teurer sein darf: Die deutsche Edelmanufaktur VPP bringt im Herbst mit dem **Steering Wheel Professional** ebenfalls ein Highend-Lenkrad auf den Markt. Auch hier konnten wir mit einem ersten, taufrischen Prototypen unsere Runden in der Redaktion drehen.

1.300 Euro Einstandspreis dürften zum spontanen Blutsturz führen. Dafür gibt's hochwertigste Verarbeitung und eine Anmutung wie im echten Renncockpit. Die Ausstattung umfasst ein Wildleder-Lenkrad von Motorsport-Ausrüster OMP, zwei Schaltpaddel und 15 wunderbar satt zu drückende Knöpfe. Einige davon sind als Kippschalter ausgelegt, zwei weitere als Drehschalter für die Bremsbalance.

Kraftsportler

Im ersten Fahrtest beeindrucken vor allem die gleich zwei regelbaren Force-Feedback-Motoren. Sie beherrschen gleichermaßen feinfühlige wie brachiale FF-Effekte. Nach einer Stunde **GTR 2**-Kurbelei hatten wir jedenfalls Arme wie nach einer ausgiebigen Go-Kart-Session.

Das Lenkgefühl ist sehr gleichmäßig und exakt. Zwar fehlt ein 900-Grad-Modus wie beim **G25**, der Lenkwinkel von 270 Grad übertrifft aber zumindest die 180 bis 200 Grad typischer 50-Euro-Plastik-Wheels.

Ein echtes Traum-Lenkrad also zum absolut albtraumhaften Preis. Da bleibt nur die Hoffnung auf einen dicken Lottogewinn – oder dass VPP wenigstens noch eine abgespeckte Budget-Version nachschiebt.

Mikkl Galuschka

STEERING WHEEL PROFESSIONAL	
Hersteller	VPP
ca.-Preis	1.300 Euro
Internet	www.vp-parts.de
Termin	Oktober 2006
Ersteindruck	hervorragend

PEBBLE ENTERTAINMENT
ANALOG CONTROLLER USB



Hardware-Kategorie: Gamepad

Das zumindest optisch ideale Pad für EA-Sports-Spiele.

Man nehme ein typisches No-Name-Modell »Made in China«, besorge sich eine EA-Sports-Lizenz und drucke das entsprechende Logo groß auf das Gehäuse – fertig ist ein Gamepad, das sich zumindest ansatzweise von der Masse abhebt. Das Layout folgt der klassischen Playstation-2-Schiene: zwei mittig platzierte Analogsticks, rautenförmig angeordnete Feuerknöpfe und vier Schultertasten. So ist maximale Kompatibilität gewährleistet – selbst bei einer nicht änderbaren Tastenbelegung.

Tapferer Geselle

Angesichts eher niedrig angesetzter Erwartungen überraschte uns der Pebble-Controller positiv. An richtig gute Markenware kommt das Pad zwar nicht heran. Doch das knackige Steuerkreuz, straffe Analogsticks und Feuerknöpfe mit ordentlichem Druckpunkt lassen vor allem bei Sportspielen durchaus Freude aufkommen. Anfassqualität und Ergonomie sind allerdings nur guter Durchschnitt und relativieren den Eindruck wieder ein wenig; die verlangten 20 Euro machen es deshalb nicht unbedingt zum Schnäppchen.

Mikkl Galuschka

ENERMAX **CHAKRA**
ECA3052



Hardware-Kategorie: Gehäuse

Vertreter der kompakten Midi-tower-Klasse mit pfiffigen Details.

Zierliche Ausmaße, Frontwangen aus Aluminium, schnörkelloses Design. Das Chakra-Gehäuse von Enermax erinnert frappierend an die Konkurrenz von Coolermaster (**Centurion 5**) und Gigabyte (**Triton**). Nach einem Quercheck wird klar, dass es mehr als nur Ähnlichkeiten sind: Die Konstruktion ist zum **Triton** baugleich, die Rückwand entspricht dem **Centurion 5**. Damit ergeben sich die Grundqualitäten des **Chakra** wie gute Verarbeitung und praxisgerechte Ausstattung fast von selbst.

Lenkbarer Lüfter

Die getestete Modellvariante weist aber genug originelle Detaillösungen auf, um mehr als eine reine Kopie zu sein. An der linken Seite sitzt ein riesiger 25-cm-Lüfter, der per Schalter wahlweise die Luft ansaugt oder rausbläst – eine tolle Idee. Eher Geschmackssache sind die oben am Gehäuse angebrachten Bedienelemente inklusive einer eSATA-Buchse. Und gar nicht gefallen haben uns die zwei oberen 5,25-Zoll-Schächte: Die sind als Klappblenden ausgeführt, allerdings bleiben die Laufwerks-Schubladen gerne daran hängen.

Mikkl Galuschka

PEARL
ADVANCE FIGHTER STICK



Hardware-Kategorie: Gamepad

Riesiges Gamepad mit Joystick und Vibrationseffekt.

Gegen den **Advance Fighter Stick** aus dem Hause Pearl wirken die meisten Gamepads und Joysticks zwergenhaft: Er misst satte 37 mal 23 Zentimeter. Bei den Ausmaßen haben auch notorische Grobmotoriker keine Probleme mit der Bedienung. Das Gerät ist ein Zwitter aus Joystick und Gamepad: Auf der rechten Seite sitzt ein Steuerknüppel (der bei aktivierten Vibrationseffekten wackelt), links davon sind zehn große, frei belegbare Knöpfe.

Besser prügeln

Die Installation ist einfach: Zuerst spielen Sie den mitgelieferten Treiber auf und verbinden anschließend das Gerät per USB mit dem PC. Spiele wie **Devil May Cry 3** oder **Mythic Blades** erkennen es auf Anhieb als Gamepad. Die Tasten lassen sich in den Optionsmenüs frei konfigurieren. Die Verarbeitung ist bis auf den etwas locker sitzenden Stick sehr gut. Die beste Figur macht der **Advance Fighter** in Prügelspielen; für anspruchsvollere Spiele wie etwa **Prince of Persia**, bei denen Sie zwei Analogsticks bedienen sollten, ist er eher ungeeignet. Die Einsatzmöglichkeiten sind also begrenzt.

Simon Fistrich

ANALOG CONTROLLER USB

Hersteller	Pebble Entertainment
ca. Preis	20 Euro
Webseite	www.pebble-entertainment.de
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	72
Ergonomie	(20%)	69
Ausstattung	(20%)	72
Verarbeitung	(10%)	75
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 9 (von 16 getesteten Gamepads)

FAZIT

»Für Fans der EA-Sports-Spiele ist dieses Gamepad fast schon ein Muss, zumal die gebotene Qualität durchaus zufriedenstellt.«

72

CHAKRA

Hersteller	Enermax
ca. Preis	70 Euro
Webseite	www.enermax.de
Hersteller-Hotline	0800/363 76 29 (kostenlos)

EINZELWERTUNGEN

Aufbau/Handling	(40%)	80
Platzverhältnisse	(20%)	76
Ausstattung	(20%)	83
Verarbeitung	(20%)	75
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 5 getesteten Gehäusen)

FAZIT

»Zum beliebten Klassiker Coolermaster Centurion 5 fast identisches Gehäuse, aber mit einigen eigenständigen technischen Details.«

79

ADVANCE FIGHTER STICK

Hersteller	Pearl
ca. Preis	30 Euro
Webseite	www.pearl.de
Hersteller-Hotline	07631/360 200 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	81
Ergonomie	(20%)	76
Ausstattung	(20%)	75
Verarbeitung	(10%)	79
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 4 (von 15 getesteten Gamepads)

FAZIT

»Ein gelungenes, günstiges Gerät. Einziges Manko: Es gibt auf dem PC zu wenig Prügelspiele. Gerade die sind die Stärke des Sticks.«

79

ENERMAX
AURORA



Hardware-Kategorie: Tastatur

Gut verarbeitete, aber teure Alu-Tastatur nach Notebook-Art.

Bislang machte Enermax hauptsächlich im Netzteil- und Gehäusegeschäft von sich reden. Mit **Aurora** präsentiert der Hersteller sein erstes Eingabegerät. Die Tastatur kommt im Standardlayout daher. Die Tasten selbst sind sehr flach, vergleichbar mit denen eines Notebooks. Extraknöpfe zur Steuerung von Multimediafunktionen fehlen. An Ausstattung gibt's zwei USB-Ports sowie seitliche Anschlüsse für Mikrofon und Kopfhörer.

Stabil und ansehnlich

Eine Freude fürs Auge ist der Oberrahmen der **Aurora**, welcher aus schwarzem, gebürstetem Aluminium besteht. Der gibt dem Keyboard ein edles, hochwertiges Aussehen. Letzteres wäre gar nicht nötig gewesen, denn gut verarbeitet und stabil ist die Tastatur auch so. Der kurze Anschlag ist allerdings nicht jedermanns Sache – wir empfehlen ein wenig Probetippen vor dem Kauf. Eine Treiberinstallation ist nicht erforderlich, die Inbetriebnahme per USB kein Thema. Ganz anders der Preis: Satte 70 Euro sind gelinde gesagt etwas hoch angesetzt. Vor allem, weil Extrafunktionen fehlen.

Simon Fistrich

AURORA		
Hersteller		Enermax
ca. Preis		70 Euro
Webseite		www.enermax.de
Hersteller-Hotline		0800/363 76 29 (kostenlos)
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	80
Verarbeitung	(20%)	90
Ergonomie	(20%)	78
Design	(10%)	87
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 2 (von 6 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Hervorragend verarbeitete Tastatur mit edler Alu-Optik und kurzem Anschlag. Für 70 Euro erwarten wir aber mehr Extras.«

82

VPP **RACING**
RACK PROFESSIONAL



Hardware-Kategorie: Renngestell

Qualitativ und preislich ein Renngestell der Superlative.

Seit einigen Wochen ist das **VPP Racing Rack Professional** auf dem Markt, das eine hochwertige Alternative zu vielen ebenso billigen wie qualitativ zweifelhaften Renngestellen sein will. Mit 600 Euro fällt der Preis absolut gesehen dementsprechend happig aus; angesichts der Masse an verbautem Material ist er für VPP-Verhältnisse aber fast schon günstig zu nennen. Zum Lieferumfang gehört neben dem Stahlgestell auch ein Stoff-Rennsitz der polnischen Marke Bimarco.

Fast wie ein echtes Cockpit

Der Aufbau erfordert viel Zeit und Geduld. Pedalschlitten und Sitz sind bequem per Bügel stufenlos verstellbar, für die Anpassung von Monitor- und Lenkradauflage müssen Sie allerdings umständlich Schrauben versetzen. Die Platten für Tastatur und Maus sind sogar völlig starr. Im Praxistest vermittelt das **Racing Rack** echte Rennatmosphäre. Der Sitz bleibt auch auf der Langstrecke bequem und nimmt sogar korpulentere Staturen problemlos auf. Der Stoffbezug sorgt allerdings nach einer Weile für einen schwitzigen Rücken.

Mikkl Galuschka

RACING RACK PROFESSIONAL		
Hersteller		VPP
ca. Preis		600 Euro
Webseite		www.vp-parts.de
Hersteller-Hotline		keine
EINZELWERTUNGEN		
Sitzkomfort	(35%)	90
Ergonomie	(35%)	81
Ausstattung	(15%)	85
Verarbeitung	(15%)	82
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 1 getesteten Renngestell)

FAZIT

»Das hochwertige VPP Racing Rack steigert den Rennspaß ungemein. Weniger Spaß macht dagegen der Blick aufs Preisschild.«

85

REVOLTEC
GAMEPAD PRECISION PRO



Hardware-Kategorie: Mauspad

Rutschfestes Wende-Mauspad mit Handballenauflage.

Mit dem **Gamepad Precision** hat Revoltec ein fast rundum gelungenes Mauspad auf den Markt gebracht. Augenscheinlichste Besonderheit: Es lässt sich wenden. Die eine Seite eignet sich wegen ihrer feinen Oberfläche für Spieler, die eine hohe Mausempfindlichkeit bevorzugen. Die gegenüberliegende Seite hat eine gröbere Struktur. Dadurch verringert sich die Reibung, schnelle Bewegungen sind möglich – genau das, was Sie brauchen, wenn Sie mit einer niedrigen Maussensitivität spielen.

In Gummi gelegt

Damit das Pad nicht verrutscht, fixieren Sie es in einem Rahmen aus flexiblem Gummi. Die Gummimatte enthält eine Handballenauflage, die allerdings etwas schmal geraten ist. Egal, für welche Oberfläche Sie sich entscheiden: Im Praxistest macht das **Precision Pro** eine ganz hervorragende Figur. Die Maus gleitet ohne spürbare Reibung über die Plastikfläche. Mit ca. 28 mal 23 Zentimetern stimmt auch deren Größe. Zusätzlich im Lieferumfang befinden sich eine Tragetasche und selbstklebende Gleitfüßchen für Ihre Maus.

Simon Fistrich

GAMEPAD PRECISION PRO		
Hersteller		Revoltec
ca. Preis		25 Euro
Webseite		www.revoltec.de
Hersteller-Hotline		040/736 768 60 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest Spiele	(60%)	90
Praxistest Office	(10%)	87
Ergonomie	(20%)	85
Verarbeitung	(10%)	85
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 2 (von 7 getesteten Mauspads)

FAZIT

»Pfiffiges Wende-Mauspad mit hervorragenden Eigenschaften und formidabler Ausstattung zu einem sehr fairen Preis.«

88

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden:** die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	XFX **GEFORCE 7950 GX2 570 XXX**	600 Euro	Geforce 7950 GX2	NEU	ausreichend	98	89	93	83	94
2	SAPPHIRE **RADEON X1900 XTX**	330 Euro	Radeon X1900 XTX	NEU	befriedigend	98	91	92	80	94
3	HIS **RADEON X1900 XTX ICEQ 3**	450 Euro	Radeon X1900 XTX	NEU	befriedigend	98	91	90	77	93
4	POINT OF VIEW **GEFORCE 7900 GTX**	420 Euro	Geforce 7900 GTX	NEU	befriedigend	97	89	90	68	91
5	XFX **GEFORCE 7800 GTX**	330 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	befriedigend	95	89	89	78	91
6	MSI **RX1800 XT-VTD512E**	380 Euro	Radeon X1800 XT	01/06	ausreichend	94	90	82	78	90
7	CONNECT 3D **RADEON X1900 GT**	270 Euro	Radeon X1900 GT	07/06	befriedigend	92	90	82	68	88
Karten bis 250 Euro										
1	EVGA **GEFORCE 7600 GT**	190 Euro	Geforce 7600 GT	04/06	gut	88	88	86	66	86
2	GALAXY **GEFORCE 7600 GS**	140 Euro	Geforce 7600 GS*	08/06	sehr gut	86	85	85	66	84
3	XFX **6800 GS EXTREME XXX**	190 Euro	Geforce 6800 GS	01/06	gut	85	87	83	76	84
4	SAPPHIRE **RADEON X800 GTO2**	170 Euro	Radeon X800 GTO	01/06	sehr gut	80	85	86	78	82
5	GIGABYTE **GV-RX80256D**	120 Euro	Radeon X800	08/05	gut	76	85	79	78	79
6	GIGABYTE **GV-NX66T128VP**	100 Euro	Geforce 6600 GT	05/05	gut	74	85	83	78	79
7	EVGA **GEFORCE 7600 GS**	100 Euro	Geforce 7600 GS	06/05	sehr gut	80	85	76	56	78

AGP-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	MSI **NX6800U-T2D256**	270 Euro	Geforce 6800 Ultra	–	befriedigend	88	87	85	80	87
2	CLUB-3D **GEFORCE 7800 GS**	270 Euro	Geforce 7800 GS	03/06	befriedigend	87	89	87	78	87
3	GAINWARD **POWERPACK! ULTRA 2400**	300 Euro	Geforce 6800 GT	08/05	ausreichend	87	87	83	78	86
4	SAPPHIRE **RADEON X850 XT PE**	300 Euro	Radeon X850 XT PE	08/05	befriedigend	88	85	84	80	86
5	SAPPHIRE **RADEON X850 XT**	260 Euro	Radeon X850 XT	–	befriedigend	86	85	84	78	85
6	MSI **RX800XT-VTD256**	250 Euro	Radeon X800 XT	–	befriedigend	85	85	83	79	84
Karten bis 250 Euro										
1	POWERCOLOR **X800 PRO**	200 Euro	Radeon X800 Pro	–	gut	81	85	82	71	81
2	SAPPHIRE **RADEON X800**	150 Euro	Radeon X800	08/05	befriedigend	76	85	78	75	79
3	MSI **NX6800-TD128**	130 Euro	Geforce 6800	–	befriedigend	75	85	76	77	78
4	GALAXY **GEFORCE 6600 GT**	150 Euro	Geforce 6600 GT	08/05	gut	74	85	80	68	77
5	SAPPHIRE **HYBRID RADEON X700 PRO**	140 Euro	Radeon X700 Pro	01/05	befriedigend	68	84	82	71	74
6	CLUB-3D **RADEON 9800 PRO**	80 Euro	Radeon 9800 Pro	–	gut	69	80	79	69	73
7	SPARKLE **SP-AG 43 DH**	90 Euro	Geforce 6600	–	befriedigend	59	81	70	55	66

*übertaktet

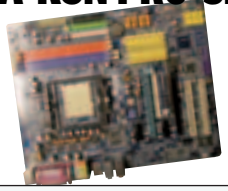
PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

SAPPHIRE X800 GTO2



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	170 Euro
Gesamtwertung	82

GIGABYTE GA-K8N PRO-SLI



Hardware-Kategorie	Athlon-64-Mainboard
ca. Preis	90 Euro
Gesamtwertung	84

LG GSA-4167B



Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	50 Euro
Gesamtwertung	94

YAKUMO TFT17XJ



Hardware-Kategorie	17-Zoll-TFT
ca. Preis	190 Euro
Gesamtwertung	81

MAINBOARDS

	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (20%)	Stabilität (30%)	Ausstattung (40%)	Service (10%)	Gesamtwertung
Pentium 4 (Sockel 775)										
1	ASUS **P5WD2 PREMIUM**	160 Euro	Intel i955X	04/06	sehr gut	85	94	86	84	**88**
2	GIGABYTE **GA-8N SLI QUAD ROYAL**	220 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	04/06	gut	87	87	86	80	**86**
3	INTEL **D955XBK**	200 Euro	Intel i955X	04/06	gut	85	91	82	83	**85**
4	ASUS **P5LD2 DELUXE WIFI-TV**	230 Euro	Intel i945P	04/06	gut	84	88	84	84	**85**
5	EPOX **5NVA+SLI**	140 Euro	Nvidia Nforce4 SLI IE	04/06	gut	87	85	82	77	**83**
Athlon 64 (Sockel 939)										
1	DFI **LANPARTY UT NF4 DR-SLI EXPERT**	170 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	88	88	89	81	**88**
2	MSI **K8N DIAMOND**	160 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	86	86	88	82	**86**
3	GIGABYTE **GA-K8N PRO-SLI**	90 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	sehr gut	86	85	84	80	**84**
4	ASUS **A8N-SLI**	110 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	85	88	81	83	**84**
5	MSI **RD480 NEO2**	90 Euro	Ati Xpress 200	03/06	gut	84	86	81	82	**83**

TFT-MONITORE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spieletauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 Zoll										
1	HYUNDAI **IMAGEQUEST Q70 U**	260 Euro	TN+Film-Display	–	gut	93	92	75	86	**88**
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 730BF**	230 Euro	TN+Film-Display	–	gut	95	92	79	53	**85**
3	VIEWSONIC **VX724**	240 Euro	TN+Film-Display	–	befriedigend	90	90	70	60	**82**
4	YAKUMO **TFT 17 XJ**	190 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	91	90	70	47	**81**
5	SHUTTLE **XP17 TEMPAG V2**	350 Euro	TN+Film-Display	–	ausreichend	90	92	80	42	**81**
19 Zoll										
1	ACER **F-19**	400 Euro	TN+Film-Display	–	gut	90	89	79	91	**88**
2	EIZO **FLEXSCAN S1910**	500 Euro	PVA-Display	–	befriedigend	88	83	88	85	**86**
3	LG **L1970H**	320 Euro	TN+Film-Display	–	gut	95	88	72	56	**83**
4	BENQ **FP91V**	290 Euro	TN+Film-Display	–	gut	87	92	65	75	**82**
5	VIEWSONIC **VX924**	320 Euro	TN+Film-Display	–	gut	86	92	71	55	**80**

LAUFWERKE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
S-ATA-Festplatten										
1	WESTERN DIGITAL **WD1500ADFD**	260 Euro	150 GB, 10.000 U/min	–	befriedigend	95	95	45	78	**85**
2	WESTERN DIGITAL **WD740GD**	140 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	befriedigend	82	94	46	73	**79**
3	MAXTOR **DIAMOND MAX 10**	90 Euro	300 GB, 7.200 U/min	–	gut	65	67	91	81	**72**
4	SAMSUNG **SPINPOINT P120 SP2504C**	80 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	gut	76	58	76	77	**71**
5	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	100 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	befriedigend	62	66	66	86	**67**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
DVD-Laufwerke										
1	PLEXTOR **PX-130A**	30 Euro	IDE-Laufwerk 16/50fach	–	sehr gut	97	87	97	92	**93**
2	TEAC **DV-516E**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	95	87	81	91	**90**
3	ARTEC **DHM-G48**	30 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	91	86	81	95	**89**
4	ASUS **DVD-E616**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	80	95	95	73	**86**
5	SONY **DDU1621**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	88	71	77	83	**80**
DVD-Brenner										
1	LG **GSA-H10N**	60 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/6-fach	–	sehr gut	94	93	93	95	**94**
2	LG **GSA-4167B**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	sehr gut	95	91	93	95	**94**
3	SAMSUNG **SH-S162L**	40 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/6-fach	–	sehr gut	92	92	94	83	**91**
4	PIONEER **DVR-110**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/8-fach	–	gut	88	91	82	95	**89**
5	BENQ **DW1640**	60 Euro	IDE-Brenner 16/16/8/6/4-fach	–	gut	87	90	80	95	**88**

SOUND-SYSTEME

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klang-test (50%)	Pegel-festigkeit (20%)	Aus-stattung (20%)	Bedie-nung (10%)	Gesamt-wertung
Stereo-Boxensets										
1	TEUFEL **CONCEPT C 2.1 USB**	120 Euro	Stereo-Boxenset	07/06	sehr gut	85	83	80	77	**83**
2	ALTEC **LANSING FX 6021**	200 Euro	Stereo-Boxenset	07/06	ausreichend	79	78	83	84	**80**
3	CREATIVE **I-TRIGUE L3800**	120 Euro	Stereo-Boxenset	04/06	gut	76	81	81	88	**79**
4	HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2**	130 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	**77**
5	CREATIVE **GIGAWORKS T20**	85 Euro	Stereo-Boxenset	07/06	gut	75	69	76	81	**75**
Surround-Boxensets										
1	TEUFEL CONCEPT **G THX 7.1**	300 Euro	Surround-Boxenset	09/05	sehr gut	90	86	90	78	**88**
2	CREATIVE **GIGAWORKS S750**	400 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	**87**
3	LOGITECH **Z-5500**	270 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	84	90	86	81	**85**
4	CREATIVE **GIGAWORKS G500**	140 Euro	Surround-Boxenset	11/05	ausreichend	79	84	76	48	**76**
5	SHARKOON **AUDICS 5.1**	60 Euro	Surround-Boxenset	08/05	sehr gut	71	69	82	73	**73**

EINGABEGERÄTE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergo-nomie (20%)	Aus-stattung (20%)	Gesamt-wertung
Mäuse										
1	LOGITECH **G5**	50 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	96	94	87	90	**93**
2	RAZER **COPPERHEAD**	50 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	94	95	81	86	**90**
3	LOGITECH **MX518**	40 Euro	optische Kabelmaus	05/05	sehr gut	90	87	86	88	**89**
4	RAZER **DIAMONDBACK**	40 Euro	optische Kabelmaus	12/04	sehr gut	88	86	87	86	**87**
5	RAPTOR-GAMING **M2**	35 Euro	optische Kabelmaus	07/05	sehr gut	88	87	81	89	**87**
						Praxistest (50%)	Ergo-nomie (20%)	Aus-stattung (20%)	Verar-beitung (10%)	Gesamt-wertung
Gamepads										
1	MICROSOFT **XBOX 360 CONTROLLER**	30 Euro	Gamepad	03/06	gut	87	89	80	88	**86**
2	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	25 Euro	Gamepad	–	gut	83	79	78	77	**80**
3	SAITEK **P2900**	30 Euro	Gamepad	05/06	gut	78	78	79	72	**78**
4	THRUSTM. **FIRESTORM DUAL POWER 3**	15 Euro	Gamepad	–	gut	78	78	73	80	**77**
5	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	10 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	**77**
Joysticks										
1	SAITEK **X52**	100 Euro	mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	**85**
2	SAITEK **CYBORG EVO**	30 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	**81**
3	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	30 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	**79**
4	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	45 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	**78**
5	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	**77**
Lenkräder										
1	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	70 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	**86**
2	LOGITECH **MOMO RACING**	100 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	–	gut	90	88	86	20*	**82**
3	SAITEK **R440 FF**	55 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	gut	79	81	66	75	**76**
4	THRUSTMASTER **RALLY GT FF PRO**	90 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/06	befriedigend	76	73	79	67	**75**
5	SAITEK **R220**	45 Euro	Lenkrad	01/05	gut	69	81	61	75	**70**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

TEUFEL CONCEPT G 7.1



Hardware-Kategorie	Surround-Boxenset
ca. Preis	300 Euro
Gesamtwertung	88

MICROSOFT XBOX360 PAD



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	30 Euro
Gesamtwertung	86

LOGITECH MX518



Hardware-Kategorie	optische Kabelmaus
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	89

SAITEK R440 FF



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	55 Euro
Gesamtwertung	76

DIE TOP 10
DER MÄNNLICHSTEN SPIELE

Männer hängen auf der Couch rum und saufen Bier – so lautet eins der vielen Klischees. Viele PC-Spiele huldigen diesen Vorurteilen – plump, witzig oder furchtbar. Wir stellen Ihnen die zehn »männlichsten« Titel vor.

10

WESTERN GAMES (1988)

Sie wollen sich unbedingt unzüchtig und absolut männlich verhalten – aber Ihre Saufkumpel haben keine Zeit? Dann sollten Sie zu **Western Games** greifen. Das kleine, aber feine Spiel bietet alles, was das Cowboy-Herz begehrt. Etwa Bierschießen, Wettessen, Priemspucken und Kuhmelken. Da ist ein Mann noch ein Mann! Mit einem Sechserpack Bier und ebenso vielen Steaks lässt sich doch locker ein entspanntes Wochenende verbringen. Außerdem haben Sie noch was zum Lachen: Wenn Ihre Lebensabschnittsgefährtin einen Salat mit kalorienarmen Dressing mümmelt.



9

FULL THROTTLE (1995)

50 Prozent der Mittvierziger-Männer wünschen sich Freiheit. Weil sie die Midlife-Krise kriegen. 50 Prozent ihrer Gattinnen wünschen sich auch Freiheit. Von ihrem Mann. Und reichen die Scheidung ein. Während die Frauen sich von den Alimenten eine Weltreise gönnen, brausen die Steppenwolf-Männer auf einer Harley über die Route 66. Falls man's sich dann noch leisten kann. Der Rest hockt sich an den Rechner und spielt **Full Throttle**, das Biker-Abenteuer von Lucas Arts. Kommt billiger – und die Gefahr, Galeonsfigur eines Brummis zu werden, ist verschwindend gering.



8

MS FLIGHT SIMULATOR 2002 (2001)

Auweia, es gibt echt Männer, die spielen einen Transatlantikflug am Heimrechner nach. In Echtzeit! Währenddessen wünschen sich die Frauen auch einen Flug. Einen echten. In die Karibik oder so. Aber gestandene PC-Piloten scheren sich nicht drum. Denn sie müssen ja virtuell schneller in New York landen als die echte Boeing 747-400, die zeitgleich in Frankfurt abgehoben ist. Dabei hat das Computerfliegen null echten Nutzen: Sitzt der Hobbypilot in einem echten Flieger, der Probleme bekommt, kann er eh nichts tun. Eher sitzt er dann mit Angstdünnpfiff auf dem Klo. Weil die Realität halt doch echter ist.



7

FIFA 06 (2005)

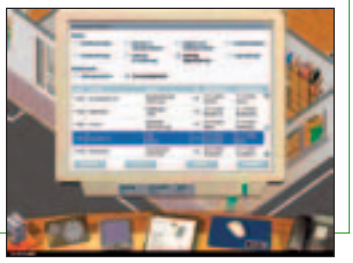
Ha! Männer sind nur Dritter, Frauen sind Weltmeister! Im Fußball und Schuhekaufen. Aber 22 Leute, die einem Ball hinterherlaufen; das ist fast noch sinnloser als 74 Runden im Kreis zu fahren. Männer fiebern, leiden und brechen manchmal sogar in Tränen aus. Alles wegen des blöden Balls, der an die Latte knallt. Da will man doch gleich selbst zum Gamepad greifen, um zu zeigen, dass man's besser kann. Besser als unsere Nationalmannschaft, denn mit ein bisschen Übung wird aus jedem Fehlpass noch ein Tor. Liebe Männer, bedenkt allerdings: Die echten Fußballer treten nicht 15 Mal am Tag gegen Brasilien an.



6

DER PLANER 3 (2003)

Männer denken geradliniger als Frauen. Läuft's mit der deutschen Wirtschaft also nicht gut, dann greifen Männer zur drögen Wirtschaftssimulation. Um allen Politikern zu beweisen, dass sie es besser können. Besser als unsere Bundeskanzlerin. Dabei starren die Retter der Wirtschaft auf furztrockene Bildschirme. Und kriegen im Notfall sogar noch einen Kredit, wenn das Geld mal knapp wird. Ohne Schufa-Prüfung, ohne Bürgen, ohne Sicherheiten! Realismus pur! Immerhin macht Ihr Augenarzt Gewinn: Minibuttons, Kopfschmerzgrafik und unleserliche Schriften schreien nach einer Sehhilfe.



5

LEISURE SUIT LARRY (1987 – 2004)

Jungs spielen mit dem Bagger, Mädels gehen Sandkastenausflüge mit Schippchen an. Ergo: Die Devise von Playboy Larry ist männlich bis zum Umfallen – Baggern, bis der Arzt kommt! Larry schmeißt sich wirklich an alles ran, was nicht bei drei auf den Bäumen hockt. Und das mittels sinnfreier Minispielchen, deren Schwierigkeit und Komplexität nicht einmal die Stirnlappen anregt. Anregend sind höchstens die leicht bekleideten Damen, die es zu überreden gilt. Oder die flachen Witzchen, die Larry am laufenden Band reißt. Die sind mitunter allerdings so platt, da passt nicht einmal eine Flunder drunter.



4

GTA SAN ANDREAS (2005)

Yo Brother! In da Hood gibt's für angehende Großkriminelle fette Schlitten, klasse Mädels – und eine Menge Zoff. Nämlich dann, wenn sie eine andere Nachbarschaft im schönen San Andreas übernehmen wollen. Deswegen hauen, prügeln und ballern Sie sich durch die armseligen Häufchen von Bandenmitgliedern, die sich selbst liebevoll Gangsta nennen. Frauen greifen lieber zu Worten, Gruppentherapie und Pfefferspray. Und was bietet Ihnen San Andreas noch? Muckibuden, Pimpwerkstätten, Krankenhäuser. Und den Hot-Coffee-Mod, der den Publisher Take 2 fast in den Wahnsinn getrieben hat.



3

NEED FOR SPEED UNDERGROUND (2003)

Frauen schminken sich selber, Männer ihre Autos. Und das im großen Stil. In **Need for Speed Underground** trifft Pimp my Ride auf **The Fast and the Furious**. Denn wo kann man heutzutage noch des nächtens unbescholten über Highways düsen? Eben. In Berlin ganz bestimmt nicht. Und Tante Gerdas Vorgarten ist zu klein. Also müssen sämtliche Raser in die virtuelle Großstadtwelt einchecken. Vor allem diejenigen, denen das nötige Kleingeld zur visuellen und akustischen Aufwertung ihres realen Golf GTI fehlt. Dort genießen sie Ruhm, Ansehen und die gierigen Blicke leicht bekleideter Tussis.



2

7 SINS (2005)

Frauen wollen reden, Männer lieber ins Bett. Und proletarischer als in **7 Sins** geht's dabei kaum noch: Die typischen Eigenschaften eines Mannes treffen auf Klischee-Tussis. Das Weib soll zwar mit dem Protagonisten in die Kiste hopsen, dafür muss er aber ellenlange, unsinnige und blöde Monologe über sich ergehen lassen. Und wie reagiert Mann sich nach einem solchen Laberfluss ab? Klar! Er pinkelt Fliegen von der Zimmerpflanze. Wie im richtigen Leben! Solch schelmische Taten versüßen doch den Alltag. Apropos: Dass Frauen ewig brauchen, um den Ausgang vom Klo zu finden, ist ein Gerücht.



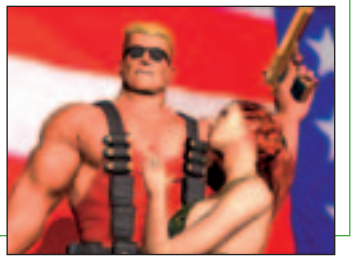
1

DUKE NUKEM (1991)

Stramme Sprüche, stramme Brüste, stramme Schießereien: Duke Nukems Welt muss das Paradies für jeden Mann sein. Umschwärmt von Weibern, in jeder Hand eine dicke Wumme, und immer einen fetzigen Spruch auf den Lippen – ja, so kennen wir den Duke. Mit seinen Ballermännern schießt sich der Duke fröhlich durch Gegnerhorden. Und dabei hat er immer minzfrischen Atem – Kaugummi sei Dank. Deshalb ist er unsere Nummer Eins der Männlichkeit.

Ach ja: Wer sich aufregt, dass sein Date zu spät ist, sollte sich mal den Duke ansehen. Der trödelt seit Jahren!

Susanne Braun



DIE TOP 5 DER WEIBLICHSTEN SPIELE

Männer stehen auf Ballermänner, Blut und Brüste. **Und das Schwache Geschlecht?** Das spielt angeblich nicht nur mit Puppen, sondern gelegentlich auch am PC. Und wenn, dann liegen diese fünf Titel ganz weit vorne.

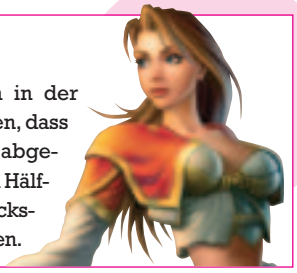


5 DIE SIEDLER 3 (1998)

Knuffig, knuddelig, süüüüüß – drei Begriffe, die sich fast ausschließlich im weiblichen Wortschatz finden. Und alle treffen auf die Mülheimer Aufbaumeister zu. Einfach in aller Ruhe vor sich hin siedeln und den kleinen Männchen bei ihrem Tagewerk zuzuschauen, muss irgendwo tief im Innern das weibliche Bedürfnis nach Friede, Freude und Eierkuchen zufrieden stellen – oder kleinen Männern. Missionen, Punktelisten – das bleibt männlichem Machtbegehren vorbehalten.

Unglaublich, aber wahr: Viele Baumeisterinnen wissen noch nicht einmal, dass es bei den Siedlern mehr als nur das Startgebiet gibt.

4 WORLD OF WARCRAFT (2004)



Zwar tummeln sich auf den Servern weit mehr Priesterinnen, Kriegerinnen und Jägerinnen als Blizzard tatsächlich Abonnentinnen verzeichnet. Dennoch ist die Anzahl weiblicher **World of WarCraft**-Fans selbst für das traditionell frauenstarke Genre der Online-Rollenspiele erstaunlich hoch: Schätzungen gehen von 10 bis 20 Prozent aus. Fachleute erklären das mit dem hohen Stellenwert sozialer Interaktion in der Spielwelt. Böse Zungen behaupten, dass sich viele Frauen einfach damit abgefunden haben, mit ihren Besseren Hälften eher per Chat als am Frühstückstisch ein Gespräch führen zu können.



3 RESIDENT EVIL (1996)

Wahlweise auch **Unreal Tournament**, **Counter-Strike** oder **Serious Sam**. Denn irgendwann wird auch das Sanfte Geschlecht mal sauer. Und dann stellt »Sie« plötzlich fest, dass man sich am Computer wunderbar abreagieren kann, und nicht immer der Freund, Göttergatte oder Untermieter als verbaler Sandsack herhalten muss. Zwar sind Brüste auf Netzwerk-Parties außerhalb von Bildbetrachtern oder Videoplayern immer noch eine seltene Sichtung. Doch es soll sie ja geben, diese Girl-Clans, Mannweiber und »Zockerweibchen«, die regelmäßig den Jungens auf **de_dust** die Hammelbeine lang ziehen.



2 DIE SIMS 2 (2004)

Betsy liebt Bob, doch Bob liebt Barbara, und Barbara badet in Selbstmitleid. Klingt wie eine Vorabendserie auf Sat 1, ist aber eine typische Beziehungskiste in unser aller Lieblings-Lebenssimulation **Die Sims 2**. Ein Spiel, das soziale Dramen thematisiert, musste bei der holden Fraktion einfach ankommen. In der Tat sind bärtige **Sims**-Fans eher in der Minderheit. Kein Wunder, dass Addons wie **Hot Date**, **Megastar** und **Wilde Campus-Jahre** weggehen wie warme Semmeln. Wir warten auf Erweiterungen wie **Kochen Total**, **Stricken Superstar** oder **Super Schuh Shopping**.



1 SOLITÄR (ZEITLOS)

Ob auf Papis Laptop, später im Hörsaal oder im Berufsleben als Diplom-Teamassistentin: **Solitär** ist immer dabei. Männer munkeln, dass Patiencen-Legen eine der wenigen Beschäftigungen am Computer ist, die Hand-Augen-Koordination und Reaktionsvermögen der Damen nicht überfordert. Aber Vorsicht: Wer als Herr der Schöpfung versucht, die Freundin oder Frau auf ihrem Territorium zu schlagen, muss feststellen, dass das Kartenkloppen nicht so simpel ist, wie es aussieht. Und nichts ist für Kerle übler, als dem Schwachen Geschlecht in der Technikwelt zu unterliegen.

Rüdiger Steidle

LADEN STATT LADEN

Nie wieder Schlange stehen, nie wieder auf den Postboten warten: Der Spiele-Download macht's möglich. Wir stellen Ihnen die sieben besten Anbieter vor und sagen Ihnen, wo Sie gut und vor allem komfortabel shoppen.

Im Artikel über Abandonware in dieser Ausgabe erklären wir Ihnen, wie und wo Sie alte Spieleklassiker legal aus dem Internet herunterladen. Aber auch aktuelle Spiele gibt's ganz legal im Netz – gegen Bargeld versteht sich. Valve hat es mit Steam vorgemacht, viele Anbieter ziehen jetzt nach. Für Sie als Kunden hat diese Vertriebsform vor allem einen ganz entscheidenden Vorteil: Der Gang ins Geschäft oder die Wartezeit auf Postlieferungen entfallen vollständig. Stattdessen reichen bereits wenige Mausklicks, und schon landen die Spiele auf Ihrer Festplatte.

Lädst Du noch oder spielst Du schon?

Der Direktkauf ist aber nicht nur Segen. Ohne schnelle Internetverbindung wird das Herunterladen nämlich oft genug zur extrem frustrierenden Geduldsprobe. Manchmal belegt ein Downloadspiel sogar mehr Platz auf der Festplatte als der im Laden gekaufte Zwillingsbruder – schließlich können hier keine Daten auf der DVD verweilen und nur bei Bedarf nachgeladen werden.

Die Downloadgeschwindigkeit ist aber nur ein Punkt unter vielen, der über die Qualität von Steam & Co. entscheidet. Wie groß ist das Spieleangebot? Welche Bezahlmöglichkeiten gibt es? Unter diesen und anderen Gesichtspunkten haben wir sieben Anbieter großer und kleiner Spiele für Sie unter die Lupe genommen.

David Bergmann

GAMESLOAD



Geeignet für	**Einsteiger und Fortgeschrittene**
Spiele im Angebot	**über 200**
Bezahlmöglichkeiten	**Telefonrechnung, Kreditkarte, Click & Buy**
Webseite	**www.gamesload.de**

Gamesload gehört zu den größten deutschen Anbietern, wenn es darum geht, Spiele im Internet zu kaufen, direkt herunterzuladen und danach auch tatsächlich sofort spielen zu können. Allerdings haben Sie hier gleich zu Beginn die Qual der Wahl: Entweder Sie kaufen direkt ein einzelnes Spiel, die Preise liegen hierbei zwischen 40 und 10 Euro pro Titel; abhängig von Aktualität und Qualität. Oder aber Sie schließen ein Abonnement ab; das kostet Sie je nach Laufzeit ungefähr zwischen 7,95 und 9,95 Euro pro Monat. Für diesen Preis dürfen Sie beliebig viele der 122 Titel aus dem Abo-Sortiment spielen.

Der Download der Spiele varriiert je nach gewähltem Produkt. Die Daten landen entweder mithilfe Ihres Internetbrowsers oder über den Download-Manager von Gamesload auf Ihrem heimischen PC. In beiden Fällen ist die Geschwindigkeit mehr als akzeptabel. Das 2,5 GByte starke Serious Sam 2 beispielsweise landete mit DSL 1000 innerhalb von knapp über drei Stunden auf unserer Festplatte. Beim Bezahlen haben Sie es als Kunde von T-Com besonders bequem, dann können Sie die Kosten auf Ihre Telefonrechnung aufschlagen lassen. Ansonsten greifen Sie zur Kreditkarte oder nutzen Click & Buy.

Richtig gut gefallen hat uns an Gamesload vor allem die mehr als nur üppige Auswahl: Von aktuellen Spielen wie Die Römer bis zu Klassikern wie Anno 1503, vom großen Tomb Raider: Legend bis zu verschiedenen Kartenspielen für Zwischendurch. Hier ist wirklich für jeden Spielertyp und für Zocker jeden Alters etwas dabei. Ganz egal, welches Genre Sie bevorzugt spielen oder wie viel Geld Sie für Ihr Hobby ausgeben wollen.

METABOLI



Geeignet für	**Fortgeschrittene**
Spiele im Angebot	**84**
Bezahlmöglichkeiten	**Kreditkarte, Lastschrift**
Webseite	**www.metaboli.de**

Einzelne Spiele kaufen, das geht bei Metaboli gar nicht. Hier wählen Sie aus drei verschiedenen Abonnement-Varianten und zahlen dann monatlich einen festen Betrag. Je mehr Geld Sie ausgeben, desto mehr Spiele können Sie für die Gebühren spielen. Für 9,90 Euro sind das 67 Titel, für 19,90 Euro dagegen steht Ihnen das volle Sortiment von derzeit insgesamt 84 Spielen zur Verfügung. Wenn Sie sogar bereit sind, im Voraus für satte sechs Monate zu zahlen, wird der Abonnement-Preis noch ein wenig günstiger.

Das Herunterladen der Spiele ist denkbar einfach. Auf der Webseite wählen Sie die Spiele bequem aus einer Liste aus, ein Download-Manager kümmert sich danach um den Rest. Der Clou bei Metaboli: Viele Titel können Sie bereits spielen, bevor der Download ganz abgeschlossen ist. Das verkürzt und versüßt Ihnen die Wartezeit, den wohl größten Wermutstropfen beim Spielekauf online. Die Server von Metaboli sind schnell und zuverlässig, unser Urteil deshalb ebenso gut wie beim Konkurrenten Gameload.

Beim Spieleangebot zeigt sich allerdings, dass Metaboli in Deutschland noch ein neuer Service ist. Wirklich aktuelle Spiele haben wir vergebens gesucht. Von Desperados über DTM Race Driver 2 bis Peter Jackson's King Kong werden Sie zwar rundum und über alle erdenklichen Genres hinweg mit wirklich guten Spielen versorgt, nur haben die eben allesamt schon mindestens mehrere Monate auf dem Buckel. Wenige Ausnahmen wie beispielsweise die Fußballsimulation Sensible Soccer 2006 und das Rennspiel Crashday lassen aber hoffen, dass sich bei Metaboli demnächst auch verstärkt aktuelle Titel tummeln.

STEAM



Geeignet für	**Fortgeschrittene**
Spiele im Angebot	**61**
Bezahlmöglichkeiten	**Kreditkarte**
Webseite	**www.steampowered.com**

Zusammen mit Half-Life 2 gestartet, hat sich Steam mittlerweile fest etabliert. Und das nicht etwa nur als Vertriebsplattforum für Spiele von Valve selbst. Die Half-Life-Entwickler betätigen sich hier auch als Publisher und helfen derzeit vor allem kleineren Entwicklern dabei, ihre Spiele an den Mann zu bringen. Ragdoll Kung Fu (Test in PC PowerPlay 11/05) oder Darwinia (Test in PC PowerPlay 05/05) können Sie hier ebenso bestellen wie Sin Episodes.

Die Handhabe ist denkbar simpel. Sie installieren Steam und shoppen danach bequem mithilfe einer Liste aller verfügbaren Spiele. Die kosten zwischen 10 und 40 US-Dollar. Bezahlt wird mit Kreditkarte. Die Downloads starten sofort und sind angenehm flott. Selbst das über 4,0 GByte starke Half-Life 2 ist mit einer DSL-Verbindung innerhalb von drei Stunden heruntergeladen.

Bei allem Komfort und trotz des reichhaltigen Angebots: Einen Haken hat Steam dennoch. Valve ist keine deutsche Firma, deshalb ist nicht jedes Spiel automatisch auch hierzulande erhältlich. Die erste Folge von Sin Episodes etwa ist für deutsche Kunden derzeit noch gesperrt. Eigentlich. Bei der Sperre handelt es sich nämlich um eine simple Abfrage der IP-Adresse. Stammt diese aus deutschen Gefilden, kann die erste Episode nicht gekauft werden. Um Steam vorzugaukeln, Sie kämen nicht aus Deutschland, müssen Sie also lediglich in den Verbindungs-Einstellungen des Internet Explorers für die Dauer des Kaufs einen Proxy-Server eintragen. Freie Proxy-Server finden Sie am einfachsten mit Hilfe der Suchmaschine Google. Steht die Verbindung, können Sie Sin über Steam kaufen. Für den Download können Sie den Proxy-Server bereits wieder entfernen.

GAME PUEBLO



Geeignet für
Einsteiger

Spiele im Angebot **200**

Bezahlmöglichkeiten
Lastschrift, Kreditkarte, Click & Buy, T-Pay

Webseite
www.gamepueblo.com

Auf Game Pueblo finden Sie jedes nur erdenkliche Minispiel, besonders geeignet für die Mittagspause. Das Angebot reicht von simplen Kartenspielen und Mahjong-Varianten bis hin zu Kultspielen wie Zuma oder Luxor. Mittendrin findet sich sogar das ein oder andere ehemalige Vollpreisspiel, zum Beispiel Cultures: Die Reise nach Nordland. Minispiele sind aber klar in der Überzahl.

Entsprechend flott geht auch der Download der selten über 20 MByte großen Pakete vonstatten. Bezahlt wird über ein Internetformular, danach geht Ihnen ein Code per E-Mail zu, mit dem Sie die Spiele freischalten. Die Preise liegen zwischen 10 Euro und 20 Euro. Toll: Zu fast allen Titeln gibt es kostenlose Demoversionen zum Antesten.

REAL ARCADE



Geeignet für
Einsteiger

Spiele im Angebot
über 400, ständig erweitert

Bezahlmöglichkeiten
Kreditkarte, Lastschrift

Webseite
www.realarcade.com

Real Arcade ähnelt Game Pueblo, richtet sich aber ausschließlich an Gelegenheitsspieler. Hier finden Sie hunderte von kleinen und großen Spielen vor allem für Zwischendurch. Jump-and-Runs, Solitaire, Tetris-Klone, Geschicklichkeitsspiele – hier werden Sie garantiert fündig. Jedes Spiel kostet 19,99 Euro. 5 Euro Ermäßigung bekommen Sie als »GamePass«-Abonnent. Dafür bezahlen Sie monatlich 6,95 Euro; für Vielspieler also durchaus eine Überlegung wert.

Spiel aussuchen, Spiel kaufen und Spiel herunterladen – all das läuft über ein Windows-Programm, das ein wenig an Steam erinnert. Die Handhabung ist denkbar simpel und auch für Einsteiger geeignet, die Downloads sind dank der kleinen Dateien angenehm schnell.

EA DOWNLOADER



Geeignet für
Fortgeschrittene

Spiele im Angebot **6**

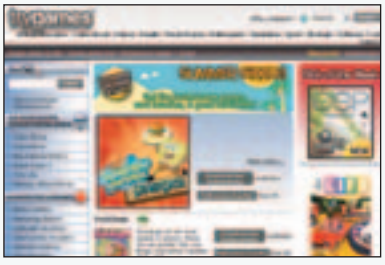
Bezahlmöglichkeiten
Kreditkarte, Click & Buy

Webseite
downloader.ea.com

Heimlich, still und leise hat auch Electronic Arts ein Angebot zum Spielekauf online gestartet. Das ist mit Erweiterungen zu Battlefield 2 und Black & White 2 derzeit nur dürftig bestückt. Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2006 ist das momentan einzig verfügbare Vollspiel. Die Preise bewegen sich zwischen 10 Euro und 40 Euro. Wir hoffen, dass Electronic Arts das Angebot in naher Zukunft kräftig ausbaut.

Bestellt und bezahlt wird über die EA-Webseite, der Download läuft dann über den EA Downloader, mit dem die Spiele auch gestartet werden. Als kleines Bonbon gibt es zusätzlich zu den eigentlichen Spielen Trailer aller aktuellen und kommenden EA-Titel von Schlacht um Mittelerde 2 bis Battlefield 2142 kostenlos auf Mausklick.

TRY GAMES



Geeignet für
Einsteiger und Fortgeschrittene

Spiele im Angebot **742**

Bezahlmöglichkeiten
Kreditkarte

Webseite
www.trygames.com

Vom pausentauglichen Puzzlespiel bis zum abendfüllenden Die Singles – Trygames bietet einen bunten Mix aus kleinen und großen Spielen. Entsprechend groß ist auch die Preisspanne, die von 17 Euro bis knapp 50 Euro reicht. Löblich: Viele Titel aus dem Sortiment können Sie mit Probeversionen antesten, das Risiko für Fehlkäufe ist also gering. Die Downloads laufen entweder direkt im Browser oder über einen Download-Manager. Weitere Software müssen Sie nicht installieren.

Trotz der reichen Auswahl ist Trygames aber keinesfalls ein Dienst für jedermann, bezahlen können Sie nämlich nur mit Kreditkarte. Real Arcade und vor allem Game Pueblo bieten auch das Lastschriftverfahren an und sind damit wesentlich einsteigerfreundlicher.



EIN HEIM FÜR HELDEN



Abandonware – das kommt von »to abandon« und bedeutet aufgeben, im Stich lassen. Gemeint sind Oldie-Spiele, die in Hersteller-Archiven verstauben. Doch eine Fangemeinde errichtet alten Spiele-Göttern Tempel im Netz.

Erinnern Sie sich an Ernie Eaglebeak? Sagt Ihnen der Name Robert Foster vielleicht was? Oder Malcolm? Wenn nicht, liegt Ihr Geburtsjahr wahrscheinlich diesseits von 1990 – die aufgeführten Spielehelden waren Stars des vergangenen Jahrzehnts.

Wenn Sie die Herren kennen lernen möchten, kommen Sie eigentlich zu spät. Die Spiele (**Spellcasting 301**, **Beneath a Steel Sky**, **Legend of Kyrandia**) sind längst aus den Händlerregalen verschwunden. Bestenfalls werden Sie bei Ebay fündig – und stehen dann mit einer Version auf wabbeligen 5,25-Zoll-Disketten da. Es gibt allerdings noch eine weitere Möglichkeit: Abandonware. Viele Klassiker finden Sie kostenlos im Internet.

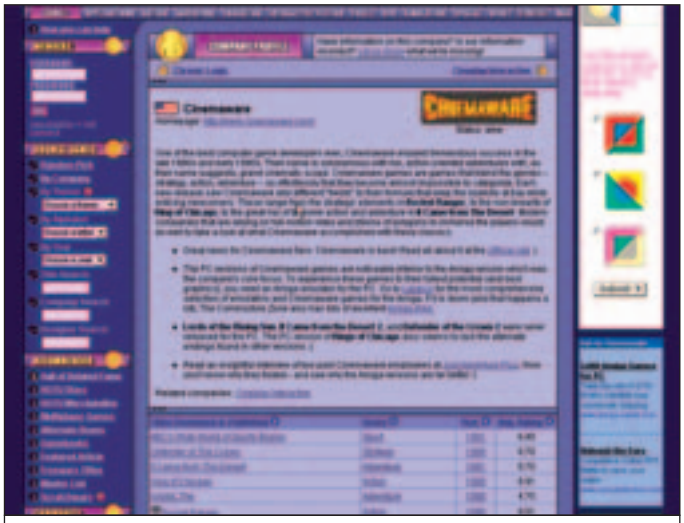
LEGAL, ILLEGAL, SCHEISSEGAL

Bevor Sie sich nach dem Stichwort Abandonware googeln, eine Warnung: Die Mehrheit der so bezeichneten Software gilt rechtlich gesehen als Raubkopie – siehe auch unsere Adressen-Auflistung auf der nächsten Seite. Dass die Entwickler mit einem Spiel kein Geld mehr verdienen (wollen) oder in manchen Fällen gar die Rechteinhaber nicht mehr ausfindig zu machen sind, legalisiert den Download der Software noch lange nicht. Auch wenn viele der entsprechenden Seiten genau das suggerieren.

Viele Firmen stellen allerdings tatsächlich ausrangierte Programme als Freeware zur freien Verfügung ins Internet. Die Palette reicht von Mini-Spielchen à la **Moorhuhn** bis hin zu umfangreichen Rollenspielen wie **Betrayal at Krondor**, komplexen Simulationen wie **Red Baron** oder Vorgängern heutiger Hits wie **Grand Theft Auto 1** und **2**. Dann wären da noch kostenlose Neuauflagen alter Schlager. Manche offiziell, wie die Amiga-Ballerei **Wings** von der wieder auferstandenen Klassiker-Schmiede Cinemaware, manche von Fans mit Billigung der Hersteller, darunter frühe Adventures von Lucas Arts und Sierra. Dann wiederum nutzen fähige Hobby-Programmierer freigegebenen Quellcode, etwa von **Duke Nukem 3D** oder **Quake**, für Remakes oder gänzlich neue Projekte.



Abandonia ist eine der größten und ältesten Abandonware-Seiten, überschreitet allerdings wie so viele die Grenzen der Legalität.



Viele Abandonware-Seiten sammeln Informationen über Spieleschmieden, Designer oder alte Computersysteme (**Home of the Underdogs**).

Der Weg zum Klassiker

Um an die Oldies zu gelangen, gibt es prinzipiell drei Möglichkeiten. Erstens durch die bereits genannte Google-Suche. Zweitens über die Homepages der Hersteller. Rockstar Games (**www.rockstargames.com**), 3D Realms (**www.3drealms.com**) und Bethesda (**www.bethsoft.com**) beispielsweise bieten das ein oder andere Kleinod aus der Firmengeschichte an. Drittens über spezielle Abandonware-Seiten. Eine Auswahl findet sich – zusammen mit einer Liste legaler Abandonware – bei der englischsprachigen Wikipedia-Filiale (**www.wikipedia.org**). Auch entsprechende Verbände wie der Abandonware-Ring (**www.abandonwarering.com**) oder Liberated Games (**www.liberatedgames.com**) sind ein guter Startpunkt.

Vorsicht vor schwarzen Schafen

Wie erwähnt, sind die Grenzen zwischen legaler Freeware und schwarz kopierter Abandonware fließend. Die meisten Publisher lassen die Seitenbetreiber allerdings gewähren, während viele von denen im Gegenzug darauf achten, dass die angebotene Software tatsächlich lange aus den Läden verschwunden ist, und bei Beschwerden schnell die Download-Links entfernen. Obwohl die großen Portale mehrere tausend Downloads pro Monat registrieren, ist es in der Tat auch fraglich, ob diese Angebote überhaupt negative Auswirkungen auf die Verkaufszahlen aktueller Games haben; viele Oldtimer-Fans haben schlicht kein Interesse an modernen Computerspielen.

Dabei gehen die populärsten Seiten weit über pure Softwarequellen hinaus. Sie bieten vielmehr oft aufwändig recherchierte Hintergrundinformationen zur Entstehungsgeschichte der Spiele und zu den Machern, veröffentlichen Testberichte, Bilder und Extramaterial wie Werbeanzeigen, Handbuchauszüge oder Fan-Erweiterungen. Eine Reise in die Vergangenheit, die die Spielkultur verflossener Jahrzehnte am Leben hält. Daneben gibt es allerdings auch schwarze Schafe, die das beliebte Thema nutzen, um abzukassieren. Da werden schon mal zwei Dollar pro Download verlangt oder ungefragt Spyware-Programme installiert. Vorsicht ist bei einer Surf-Safari also angebracht.

Rüdiger Steidle

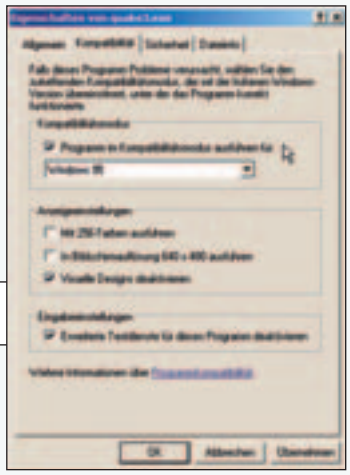


Rockstar Games bieten auf ihrer Homepage einige Perlen aus der Firmenhistorie zum kostenlosen Download.

So funktioniert Abandonware

1 WELCHES SYSTEM? Zunächst gilt es festzustellen, für welches System das betreffende Spiel verfügbar ist. Zu bevorzugen sind PC-Versionen. Ausgaben für Homecomputer wie Amiga und Atari ST oder antike Konsolen von Nintendo oder Sega setzen Emulatoren voraus, deren Handhabung oft alles andere als unkompliziert ist und den Rahmen dieses Artikels sprengen würde.

2 WIE ALT? Faustregel: Je älter das Spiel, desto wahrscheinlicher ist es, dass es ohne größeres Zutun funktioniert. Kurioserweise lassen sich ausgerechnet Windows-Spiele der ersten oder zweiten Generation oft nur schwer mit Bordmitteln zur Zusammenarbeit überreden, auch wenn Windows XP über den Kompatibilitätsmodus (Rechtsklick auf Startdatei, dann »Eigenschaften«, Registerkarte »Kompatibilität«) einige nützliche Optionen für ältere Programme anbietet.



Manches 95er-Programm lässt sich unter XP mit dem **Kompatibilitätsassistenten** starten.

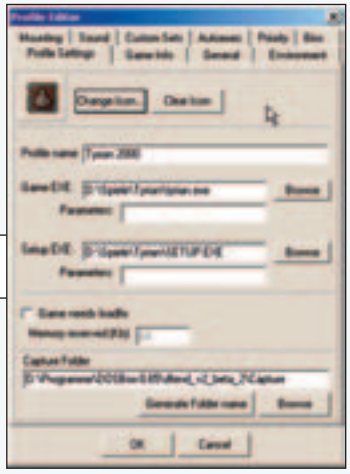
3 WIE STARTEN? Abandonware wird gewöhnlich in ZIP-Dateien ausgeliefert, die in ein beliebiges Verzeichnis entpackt werden. Das Programm wird dann entweder über eine EXE- oder Batch-Datei im entsprechenden Ordner ausgeführt, die den Spielenamen trägt, oder über eine sinnvoll benannte Startdatei wie »go.bat« oder »start.bat«. Eine Installation ist nur selten nötig.

4 KEIN SOUND? Im Idealfall verrichtet das Spiel per Doppelklick seinen Dienst. Allerdings bleiben die Lautsprecher oft stumm. Abhilfe schafft beispielsweise das Programm **VDM Sound** (**www.sourceforge.net/projects/vdmsound**), das alte Klangtreiber zur Verfügung stellt. Installation und Verwendung sind weitgehend selbsterklärend; im Zweifelsfall überprüfen, ob im (meist externen) Spiele-Setup auch eine Soundkarte angewählt ist (etwa AdLib oder Sound Blaster).

5 WAS, WENN'S NICHT GEHT? In Härtefällen hat sich das Programm **DOS Box** (**dosbox.sourceforge.net**) bewährt, das quasi einen kompletten alten Computer softwareseitig nachbaut. Allerdings fordert **DOS Box** sehr viel Rechenleistung, weshalb selbst Uralt-Programme, die seinerzeit für 386er-Prozessoren geschrieben wurden, auf hypermodernen Pentiums gelegentlich ruckeln.

6 WIE INSTALLIERT MAN DOS BOX? Da **DOS Box** allein nicht ganz einfach zu benutzen ist, empfehlen wir zusätzlich die ebenfalls über die genannte Homepage zu beziehende Benutzeroberfläche **D-Fend**. Nach der Installation der beiden Programme (erst die **Box**, dann **D-Fend** in einen beliebigen Ordner entpacken), starten Sie **D-Fend** per Doppelklick auf die EXE und wählen dort den Installationsordner der **DOS Box** aus.

7 WIE VERWENDET MAN DOS BOX? Legen Sie Ihr erstes Profil an, indem Sie den Wizard (der kleine Zauberhut links oben) starten. Anschließend den Namen auswählen sowie die Dateien für Spielstart und Setup, dann auf »Accept All Defaults« gehen. Das Spiel sollte sich nun per Doppelklick auf den Profilnamen starten lassen, ins Setup gelangen Sie per Rechtsklick und »Run Setup«.



Die meisten Spiele laufen mit den Standard-Einstellungen, sofern die **Dateipfade** stimmen.

8 WAS, WENN'S NICHT GEHT? Rechtsklicken Sie auf den angelegten Eintrag und wählen Sie »Edit Profile«. Probieren Sie mehrere Einstellungen durch. Zunächst können Sie beispielsweise in der Registerkarte »Sound« die Klangausgabe deaktivieren, einen anderen Soundtreiber auswählen (den Sie dann auch im Spiele-Setup angeben müssen). Oder Sie erhöhen unter »Environment« den zur Verfügung gestellten Speicher; oft finden sich in den Readme-Dateien der alten Spiele Angaben zum RAM-Bedarf, etwa ob XMS oder EMS benötigt wird.

Vielleicht können Sie auch einen Spieleveteranen zu Rate ziehen, der die DOS-Zeit noch erlebt hat, oder Sie fragen in einem der zahlreichen auf Oldies spezialisierten Foren im Internet nach, allen voran bei **DOS Box** selbst. Auch im Retro-Forum bei **www.pcpowerplay.de** schauen regelmäßig Experten vorbei.

Die genannten Emulatoren finden Sie übrigens alle auch auf unserer DVD.



RAILROAD TYCOON

Gleise bauen, Züge modernisieren und die Städter mit den richtigen Waren versorgen: Dieses Prinzip brachte nicht nur einen PC-Überklassiker hervor, sondern macht auch auf dem Brett irre viel Spaß.

RAILROAD TYCOON	
Verlag	Pro Ludo
ca. Preis	35 Euro
Spielerzahl	2-6
ca. Spieldauer	2-4 Stunden

Einzelwertungen	
Aufmachung/Gestaltung	9
Spielregel	7
Zugänglichkeit	8
Interaktion	7
Langzeitmotivation	9

Es gibt PC-Klassiker, die drängen sich für eine Brettspielumsetzung geradezu auf. Etwa die meisten Werke von Sid Meier, benutzen sie als Hauptbildschirm doch eine Spielbrett-ähnliche Weltkarte. Etwa **Civilization** (längst erschienen), **Pirates!** (in der Mache) und nicht zuletzt **Railroad Tycoon**. Das ist als Brettspiel noch halbwegs frisch und kam deshalb bei uns auf den Tisch. Und der war verdammt groß, denn der riesige Spielplan misst satte 90 mal 120 Zentimeter.

Als Schauplatz für das **RRT**-Brettspiel dienen die USA im 19. Jahrhundert – die Eisenbahner-Gründerzeit also. Sie schlüpfen in die Rolle eines Zugmagnaten, der boomende Städte mit Gleisen verbindet und so mithilft, die rasant aufkommende Nachfrage nach Konsumgütern zu befriedigen. Obwohl fast alle typischen Elemente vertreten sind und der Wirtschaftspart eine wichtige Rolle einnimmt, orientiert sich die **RRT**-Pappversion nur sehr lose am PC-Vorbild. Das liegt weniger an fehlenden Details wie dem Ausbau von Bahnhöfen oder dem Spekulieren an der Börse. Vielmehr ist das Management von Gleisen, Zügen und Fahrplänen hier ohne Bedeutung; das Spielprinzip hat einen deutlich taktischeren Einschlag.

Tausche Waren gegen Siegpunkte

Grundsätzlich geht es auch hier natürlich darum, Städte durch Gleise, hier in Form von Sechseckplättchen, zu verbinden. Die neu erstellte Linie »gehört« Ihnen, was Sie mit einer Plastik-Lok in Ihrer Farbe kennzeichnen. Auf dem Plan sind Dutzende Städte verteilt, auf denen bunte Holzwürfel herumliegen, die verschiedene (nicht näher benannte) Güter symbolisieren. Die Städte wiederum sind ebenfalls farbig markiert; nur nach der entsprechenden Ware herrscht hier Nachfrage.

Ihre Aufgabe besteht nun darin, die passenden Güter in die Städte zu verfrachten. Für jede benutzte Stadt-zu-Stadt-Gleisverbindung bekommen Sie einen Siegpunkt spendiert. Sie dürfen zwar auch Verbindungen eines Konkurrenten benutzen, um ans Ziel zu kommen. Allerdings steht ihm dann auch der entsprechende Siegpunkt zu. Wichtige Regel: Das erste benutzte Teilstück muss zwingend ein eigenes sein. Allerdings kommen die (imaginären) Loks zu Anfang eh nur eine Stadt weit; für längere Transporte müssen sie durch ein moderneres Modell ersetzt werden.

Gefährliche Aktien

Die Aufrüstung kostet ebenso Geld wie das Verlegen von Gleisen. Die nötige Kohle holen Sie sich erstens über regelmäßige Einnahmen, die abhängig vom Stand auf der Siegpunktleiste ausfallen: Bis hin zu 25.000 Dollar pro Runde geht es ständig nach oben, danach sinken die Einnahmen wieder gegen Null – damit sollen zu stark Führende eingebremst werden.

Zweite Geldbeschaffungs-Methode ist die jederzeit mögliche Ausgabe von beliebig vielen Firmenanteilen. Jede »Share« spült Ihnen 5.000 Dollar in die Kasse. Das klingt verlockend, hat aber mehrere Nachteile: Pro Runde und Anteil müssen Sie 1.000 Dollar Dividende an die Bank zahlen. Außerdem können Sie die Shares nicht zurückkaufen; sie bleiben Ihnen bis zum Ende und werden schließlich von den bis dato erreichten Siegpunk-



Das umfangreiche **Spielmaterial** ist nicht nur schön und stilistisch passend, sondern auch von durchgehend hoher Qualität.



Die wichtigsten Strecken sind gebaut, unsere Partie steht kurz vor der Entscheidung. Braune **Plastikgebäude** markieren leer geräumte Städte.



Im dicht besiedelten **Nordosten** der Karte lassen sich lukrative Routen besonders billig bauen.



Selbst auf diesen großzügig dimensionierten Tisch passt das **riesige Spielbrett** nur mit Müh und Not. Der in Führung liegende Rüdiger freut sich derweil über einen weiteren gelungenen Spielzug.

ten abgezogen. Wer wie Simon in unserer Testpartie unvorsichtig agiert und zu früh im Spiel die extragroßen Spendierhosen anhat, kommt aus dem Schuldenstrudel kaum noch heraus.

Wenig Regeln, viel Taktik

Nicht nur der Giganto-Plan, auch das sonstige Material macht einiges her. Angesichts der üppigen Ausstattung ist die Anleitung erstaunlich dünn. Entgegen ersten Befürchtungen kommt **Railroad Tycoon** mit wenigen, einfach zu verstehenden Regeln aus. Dennoch bietet das Spiel viel taktische Tiefe, genügend Aktionsmöglichkeiten und somit ordentlich Dauermotivation.

Dafür sind zum einen spielerische Feinheiten verantwortlich: Manche Siedlungen müssen Sie erst »urbanisieren«, sprich überhaupt einen Güterbedarf schaffen. Ereignis- und Bonuskarten verhelfen Ihnen zu Vorteilen bei bestimmten Aktionen oder einigen Extrapunkten. Und schließlich gilt es vor allem den geografischen Gegebenheiten des Spielplans Beachtung zu schenken: Routen über Berge und Flüsse sind teurer, und wer dem dicht besiedelten und konsumstarken Nordosten keine Beachtung schenkt, hat es zum Sieg extrem schwer.

Der Gleisbau ist dazu das entscheidende taktische Element: Da es keine Weichen gibt, gerät so manche Verbindung kniffliger als zunächst gedacht. Dadurch können Sie aber auch den Gegner effektiv blockieren und von besonders siegpunktträchtigen Regionen mit guten Erfolgsaussichten fernhalten.

Würdige Umsetzung

Uns hat **Railroad Tycoon** insgesamt prima gefallen. Das Verhältnis von leichter Zugänglichkeit zu spielerischer Tiefe ist ideal, dazu gesellt sich das richtige Maß an Interaktion. Die hängt allerdings auch stark von der Zahl der Mitspieler ab: Ideal sind fünf oder sechs, bei weniger als vier kommt man sich kaum in die Quere. Der Preis von rund 35 Euro fällt angesichts des Materialaufwandes erfreulich niedrig aus.

Nur kleine Mängel trüben das Bild: Die getestete englische Version lässt ein paar Regelfragen offen, die deutsche Version ist mitunter grausig übersetzt. Für große Verwirrung sorgten die eigentlich blauen Städte, die auf dem Spielplan ziemlich lila rüberkommen – dumm nur, dass Lila als Farbe ebenfalls vertreten ist. Dennoch ist **Railraod Tycoon** die bislang stimmigste PC-Umsetzung unserer kleinen Serie und liegt mit einer Durchschnittswertung von 9,0 Punkten zu Recht vorne.

Mikkl Galuschka

Verwandte, bekannte und ein marodes Elternhaus

Autor des **RRT**-Brettversion ist Martin Wallace. Für Brettspiel-Experten keine Überraschung: Der Brite setzte bereits 2002 mit **Volldampf** und 2003 mit dem in Fachkreisen hoch geschätzten **Age of Steam** die Zug-Thematik in Spiele um. Alle drei Titel sind sich spielerisch sehr ähnlich, wobei **Railroad Tycoon** in Sachen Tiefgang genau zwischen dem glücksabhängigeren **Volldampf** und dem ausufernden **Age of Steam** liegt.



Weitere Alternativen im Genre sind die hyperkomplexe **18xx**-Reihe, zu der inzwischen ein ganzes Brettspiel-Universum existiert. Auf einem **RRT**-ähnlichen Schwierigkeitsgrad liegt das empfehlenswerte **Union Pacific** von Amigo. Auch hier bauen Sie Zuglinien auf und müssen gleichzeitig ein Auge auf die Finanzen haben. Vergleichsweise seicht, absolut familientauglich und dementsprechend populär sind **Transamerica** (Winning Moves) und **Zug um Zug** (Days of Wonder). Die Eisenbahnthematik dient hier eher als optisch attraktiver Rahmen.



Ob es **Railroad Tycoon** noch längerfristig normal zu kaufen gibt, steht übrigens in den Sternen. Hersteller Eagle Games steckt seit geraumer Zeit in größerem Schwierigkeiten. Der wichtigste Teil der Firma inklusive aller Rechte an den Namen und Spielen wurde vor kurzem zum Verkauf angeboten.



Mikkl Galuschka

Meine Wertung **8,5** von 10

Tolle Aufmachung, überraschend einfache Regeln und dennoch viel Taktik: Besser geht's kaum! Für meinen Geschmack hätte Railroad Tycoon aber einen Zacken anspruchsvoller ausfallen dürfen.



Simon Fistrich

Meine Wertung **8,5** von 10

Lesen Sie sich bloß die Regeln gut durch! Sonst machen Sie anfangs viel zu viel Miese. Abgesehen von den unübersichtlichen Spezialkarten haben Sie aber auch auf der Verliererstrecke viel Freude.



Sascha Gliss

Meine Wertung **9,5** von 10

Ich hatte ganz vergessen, dass Brettspiele so viel Spaß machen können! Besonders gut gefällt mir, dass Railroad Tycoon hauptsächlich auf Strategie und kaum auf Zufall oder Glück setzt.



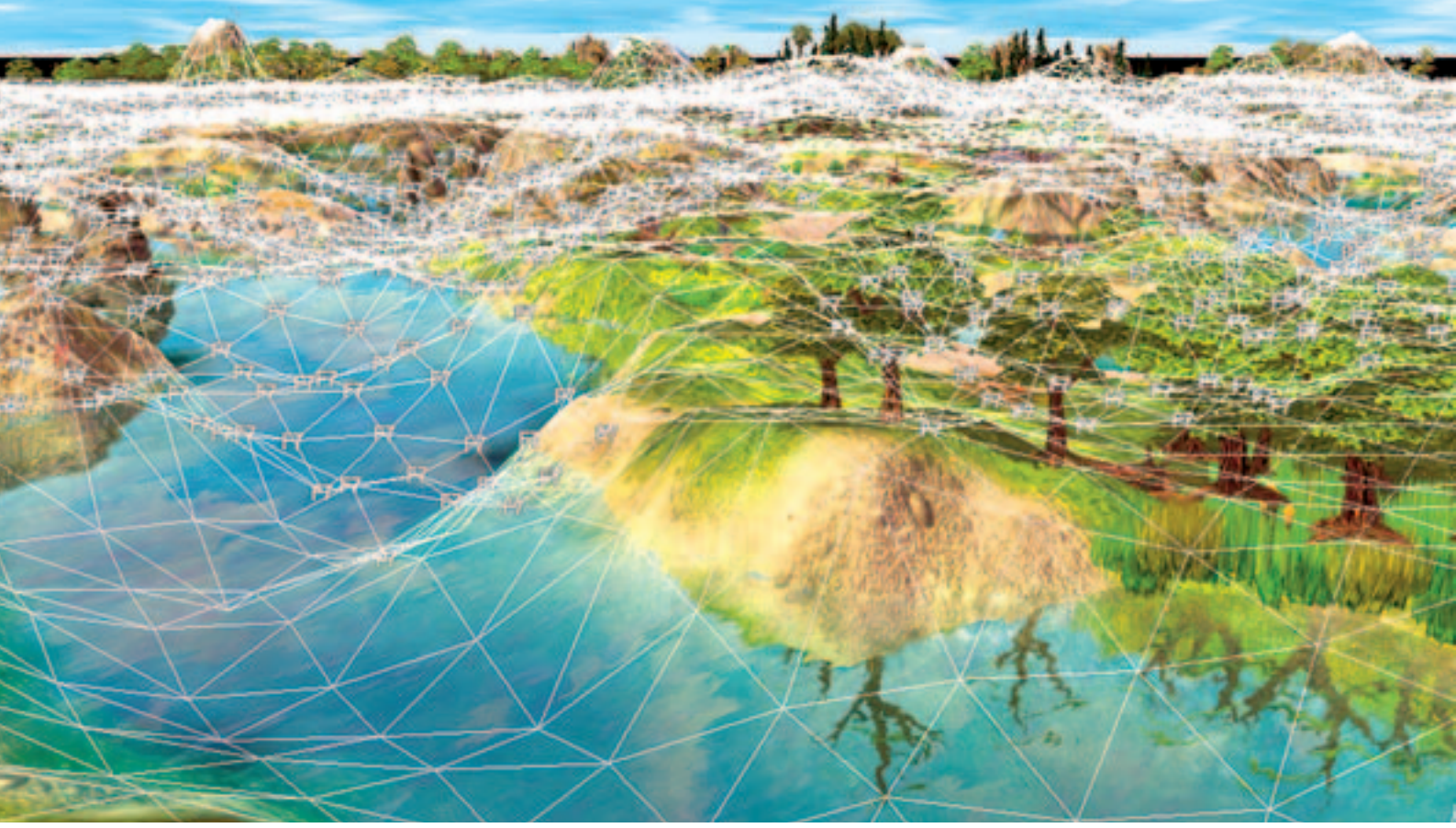
Rüdiger Steidle

Meine Wertung **9,5** von 10

Das mit Abstand beste Brettspiel, das ich im Zuge unserer Testreihe spielen durfte! Die vielfältigen Taktiken und der geringe Zufallsfaktor machen Railroad Tycoon ideal für »ernsthafte« Strategen.

Mikkl Galuschka	8,5
Simon Fistrich	8,5
Sascha Gliss	9,5
Rüdiger Steidle	9,5

Durchschnitts-Wertung der Tester: **9,0**



LEVEL-DESIGN LEICHT GEMACHT

Einmal Schöpfer spielen ... mit einem Karteneditor kein Problem! Wir zeigen Ihnen am Beispiel von Siedler 2, wie Sie Ihre Trauminsel aus den Wassern heben und helfen bei den ersten Karriereschritten zum Level-Designer.

CYNAMITE.DE
- Video-Anleitung
- Beispiel-Dateien

Level-Editoren gehören bei vielen Spielen inzwischen zur Grundausstattung. **Unreal Tournament**, **Age of Empires**, **Heroes of Might & Magic**: Für fast alle populären Titel finden sich Dutzende Karten, Kampagnen und Szenarios im Internet – und zwar kostenlos. Für die Kunden ein echter Mehrwert, für die Spielehersteller ein weiteres Verkaufsargument.

Aber wer baut eigentlich all die Missionen, die Feldzüge, die Multiplayer-Arenen? Falls Sie auch schon einmal darüber nachgedacht haben, unter die Level-Architekten zu gehen, ist dieser Artikel genau das Richtige für Sie. Die Anleitung erklärt Schritt für Schritt den Umgang mit dem Karten-Editor von **Die Siedler 2: Die nächste Generation**. Diese Grundlagen lassen sich auf die meisten anderen Strategiespiele anwenden.



Schritt 0: Grundlagen

Bei der Arbeit mit Editoren sollten Sie immer im Hinterkopf behalten, dass diese meist weniger ausgereift und bedienungsfreundlich sind als die Hauptprogramme. Sie werden deshalb viel herumspielen und ausprobieren müssen, um gute Ergebnisse zu erzielen. Da nur selten ausführliche Dokumentationen mitgeliefert werden, suchen Sie am besten im Internet nach Tipps & Tricks. Zu den meisten populären Editoren existieren gute Tutorials, und eine rege Bastlerszene hilft Neueinsteigern in Diskussionsforen gerne weiter. Generell gilt: Oft speichern, am besten nach jedem Schritt, um bei Fehlern frühere Versionen rekonstruieren zu können.

Schritt 1: Vorbereitung

Der Karteneditor des neuen **Siedler 2** wird bei der Installation des Hauptprogramms automatisch mit auf die Festplatte gebannt und über einen separaten Eintrag im Startmenü aufgerufen. Der Hersteller liefert ein kleines Handbuch von 20 Seiten im PDF-Format mit; falls noch nicht geschehen, müssen Sie zur Anzeige den ebenfalls auf der Spiel-CD befindlichen Adobe Reader installieren. Das Nachschlagewerk enthält zwar keine richtige Anleitung für eigene Karten, erklärt aber zumindest alle

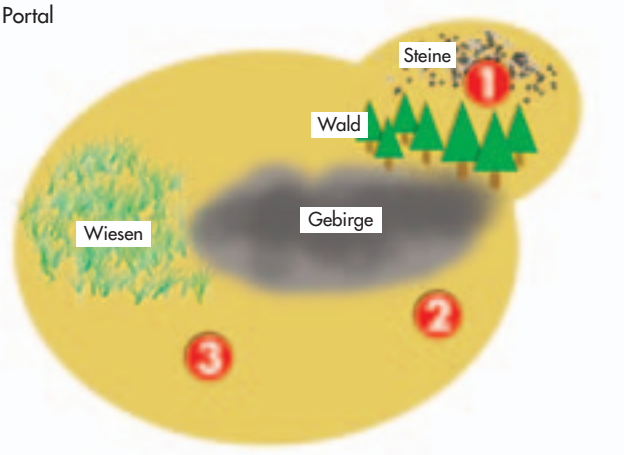
Bedienelemente und Menüs – ein Blick darauf ist vor dem ersten Editorstart also durchaus empfehlenswert. Ein Englischwörterbuch ist bei Bedarf ebenfalls von Vorteil, da die meisten Bezeichnungen im Editor nicht auf Deutsch erscheinen.

Schritt 2: Ideensammlung

Bevor Sie sich ans Werk machen, überlegen Sie sich Folgendes: Was für eine Art von Level wollen Sie schaffen? Einen Duellplatz für eine Mehrspielerpartie, auf dem die Chancen gleich verteilt sind? Einen Sandkasten, in dem man einfach drauf los bauen darf? Oder eine klassische **Siedler**-Karte, Mensch gegen Computer? Wir entscheiden uns in diesem Artikel für die letztgenannte Variante.

Dann die große Frage: Wie soll der Level aussehen? Vielleicht ein Talkessel, gesäumt von schneebedeckten Bergen? Oder eine trostlose Wüstenlandschaft, durch die sich ein Fluss mit fruchtbaren Ufern schlängelt? Wie wäre es mit Ihrem Heimatdorf? Oder dieser malerischen Insel, auf der Sie den letzten Urlaub verbracht haben? Wofür auch immer Ihr Herz schlägt: Bevor Sie den Editor starten, sollten Sie erst einmal den Bleistift zücken und Ihre Idee zu Papier bringen. Zeichnen Sie die wichtigsten Landschaftsmerkmale wie Berge und Wälder ein, markieren Sie die Startpositionen der Spieler, machen Sie sich Notizen. So haben Sie es später leichter, Ihre Einfälle umzusetzen.

1 Startposition Spieler 1
2 Startposition Spieler 2
3 Portal

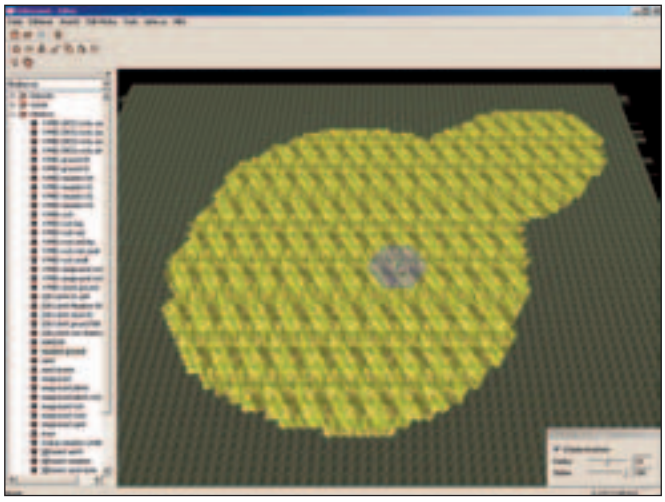


Schritt 3: Formfindung

Nach dem Start des Editors betreten Sie im Wortsinn Neuland. Ein ödes, graues Quadrat erstreckt sich vor Ihren Augen (falls Sie eine andere Größe als die vorgegebene wünschen, wählen Sie einfach im Dateimenü den Punkt »Neu«). Daraus wird später Ihre Phantasielandschaft. In dem 3D-Fenster navigieren Sie fast genauso wie im Spiel. Die Pfeiltasten schieben die Karte in die vier Himmelsrichtungen, das Mausrad bestimmt die Vergrößerung, mit Del und Ins wird die Ansicht gedreht.

Links davon, unter dem Hauptmenü, findet sich das Auswahlfenster für die verschiedenen Texturen und Objekte, die Sie in Ihrem Level verwenden können. Zur besseren Übersicht können Sie sich mit Hilfe des Rollmenüs darüber nur Objekte anzeigen lassen, die zu einem bestimmten Thema passen: Lavalandschaft, Sumpf, Standard. Wir wählen für unsere Beispielinsel die mediterrane Palette.

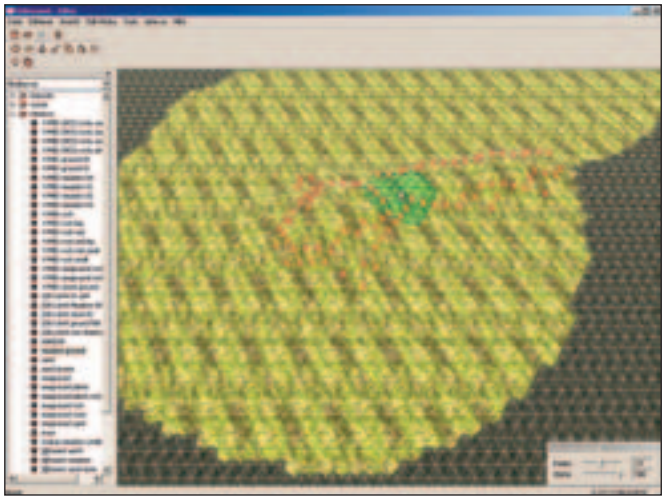
Suchen Sie sich jetzt die Bodentextur aus (unter »Patterns«), die Ihr Phantasiereich später zum Großteil bedecken soll; »meadow ground« eignet sich dafür beispielsweise. Stellen Sie danach die Pinselgröße im Objektfenster unten rechts ein, 10 ist für den Anfang ein guter Wert. Zeichnen Sie jetzt die Umrisse Ihrer Karte ins 3D-Fenster (am besten in der niedrigsten Zoomstufe), und füllen Sie das Feld aus. Machen Sie sich um Feinheiten keine Gedanken, die können Sie später noch nachtragen. Gebiete, die einmal zu Seen oder Meeren werden sollen, belegen Sie mit der Wassertextur (am besten per Füllwerkzeug: das Eimer-Symbol). Keine Sorge, das Braun verschwindet später.



Schritt 4: Hoch hinaus

Nun bietet sich an, die Höhenstufen der Landschaft zu bestimmen. Dazu aktivieren Sie zunächst im Menü Ansicht die Option »Logisches Raster«, um eine Drahtgitterauflage zu erhalten, die entstehenden Niveauunterschiede betont. Mit dem Höhenwerkzeug (rechts oben neben dem Plus- und dem Minussymbol) können Sie nun das Gelände mit der linken Maustaste anheben und mit der rechten Taste absenken. Damit die Gefälle nicht zu steil werden, sollten Sie erstens eine nicht zu geringe Pinselgröße wählen und zweitens nie zu lange auf einer Stelle verweilen, sondern mit kurzen, ruhigen Zügen arbeiten.

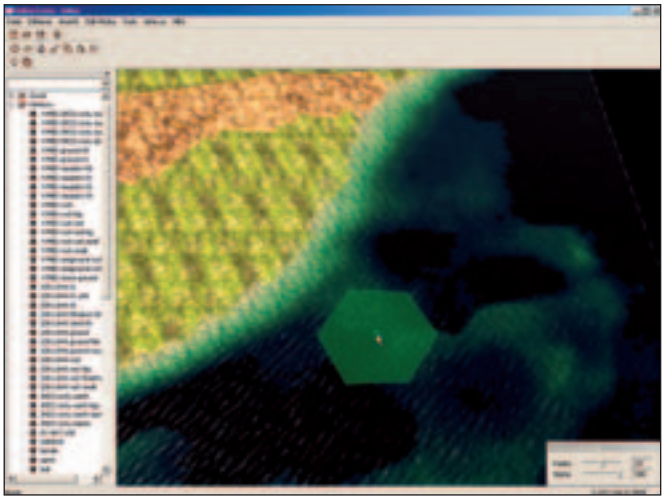
In unserer Beispielkarte lassen wir einen kleinen Gebirgszug wachsen (den wir zur besseren Übersicht gleich mit einer Felstextur verzieren), der die Insel in zwei Hälften teilt. Das Terrain rund um das Eiland senken wir ab, woraufhin das Programm die Bereiche unterhalb des Meeresspiegels automatisch mit Wasser füllt. Jetzt überprüfen wir über »Ansicht\Bauplatzanzeige«, ob im Gebirge genug Raum für die ein oder andere Erzmine bleibt, und korrigieren anschließend in der Nahansicht allzu extreme Gefälle oder flachen vorwitzige Felsspitzen ab. Noch eine Steilküste, ein vorgelagertes Riff sowie ein paar Hügelketten, und das Terraforming ist abgeschlossen.



Schritt 5: Tapezieren

Bevor Sie sich jetzt wieder an die Texturen machen, setzen Sie als Orientierungshilfe die Startgebiete für die beiden Kontrahenten sowie das Portal, das es zu erreichen gilt. Erstere erreichen Sie über das Play-Symbol am rechten Ende der Menüleiste, wobei ein Rechtsklick bereits gesetzte Startpositionen wieder löscht. Das Tor finden Sie als »Gate01« in der Objektleiste unter »Doodads«. Danach geht's endlich an die Feinarbeit. Vorschlag: Arbeiten Sie sich von den Küsten aus

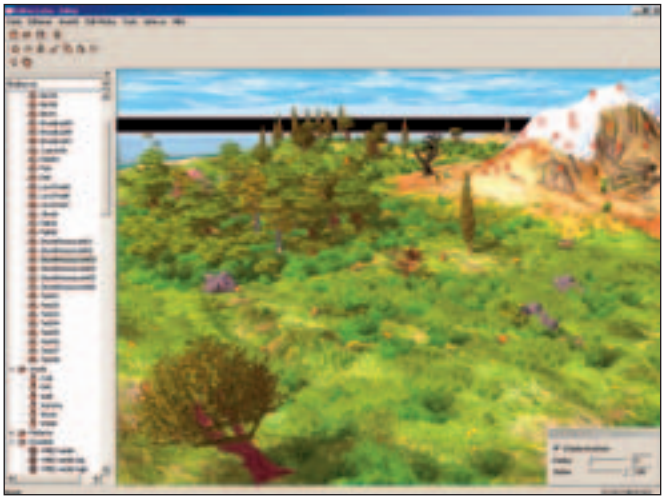
nach innen vor. Schicke Sandstrände bekommen Sie mit den diversen »seaground«-Texturen sowie »sand«. Im Landesinnern empfehlen sich die »meadow«-Tapeten: Wüstengebiete (»desert«, »sand«, »earth«), Sümpfe (»swamp«) und felsige Abschnitte (»rocky«) bringen Farbe ins Spiel – oder wie wär's mit etwas Schnee auf den Bergspitzen? Weichen Sie ruhig auf andere Sortierungen aus, falls Sie ein Landschaftsthema zu sehr einschränkt.



Schritt 6: Landschaftsgärtner

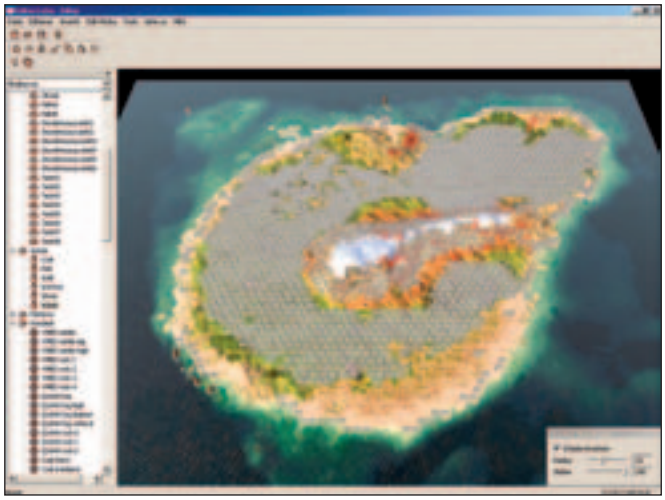
Als nächstes bepflanzen wir das noch nackte Eiland. Zunächst sind Bäume und Steinablagerungen dran. Da diese später auch als Baumaterial dienen (und deshalb unter »Deposits« zu finden sind), sollten vor allem die Startgebiete gut bestückt werden. Statt überall zu kleckern, klotzen wir an einigen ausgewählten Stellen und legen Wäldchen und Steinfelder an, dazwischen erstrecken sich Abschnitte ohne großen Bewuchs. Dabei verwenden wir nur solche Arten, die auch in die Klimazone passen: Tannen sehen in der Wüste einfach ziemlich doof aus.

Jetzt geht's an die Feinarbeit: Per Zufallsprinzip verteilen wir Blumen, Pilze, Gräser und Büsche in der Landschaft, säen Seegras vor der Küste und setzen Hingucker wie Muscheln (Strand), Knochen (Wüste) oder ein Schiffswrack (Riff) in die Landschaft. Dabei widmen wir Sehenswürdigkeiten wie den vorher angelegten Wäldchen unsere besondere Aufmerksamkeit. In den weniger wichtigen Abschnitten arbeiten wir willkürlich oder nehmen das Terrain-Füllwerkzeug (der Pinsel in der Menüleiste) zu Hilfe. Faustregel: je geringer die Pinselstärke, desto hübscher das Ergebnis.



Schritt 7: Rohstoffspende

Für einen spielbereiten **Siedler**-Level fehlt uns jetzt nur noch eines: Ressourcen. Die finden sich in der Objektleiste in der Kategorie »Goods« (außer Wild; das ist unter »Tiere« einsortiert) und werden ähnlich wie die Bodentexturen einfach mit dem Pinsel »aufgetragen«. Dabei stellt das Programm automatisch sicher, dass Fisch nicht im Gebirge vorkommt und Eisenerz nicht im Meer zu finden ist. Fisch und Trinkwasser nicht zu sparsam verteilen, das kann ruhig an alle geeigneten Stellen. Strategisch verteilte Kohle- und Erzvorkommen dagegen eignen sich wunderbar, um den Spieler auf einer Karte zu »lenken« und ihm bestimmte Wege im Sinne des Designers aufzuzwingen. Im Menü »Ansicht« können Sie die Ressourcen-Anzeige zu- und abschwalten, um alle Verteilungen unter die Lupe zu nehmen.



Schritt 8: Finale

Herzlichen Glückwunsch, Sie haben Ihren ersten **Siedler**-Level erstellt. Bevor Sie zur Probepartie antreten, sollten Sie im Menü unter »Tools« die Karte validieren (überprüfen) lassen. So finden und beheben Sie Flüchtigkeitsfehler wie unter Wasser gepflanzte Bäume oder vergessene Startpositionen. Kleinere Bugs behebt das Programm auf Wunsch automatisch, größere Löcher müssen Sie manuell kitten. Sobald alles zu Ihrer Zufriedenheit ist, können Sie den Editor verlassen (das Abspeichern nicht vergessen!) und das Hauptprogramm starten. Sie finden die Karte nun ganz normal im Freispielmodus neben den mitgelieferten zur Auswahl.



Um das Szenario zu perfektionieren, können Sie es jederzeit mit dem Editor weiter bearbeiten. Profi-Designer fügen beispielsweise mit dem »Ambients«-Werkzeug noch Umgebungsgeräusche hinzu, die dann beispielsweise Meeresrauschen abspielen, wenn der Spieler die Kamera an die Küste fährt, oder Vogelzwitschern im Wald. Außerdem können Sie unter »Editieren/Umgebung« die Nacht zum Tage machen (und umgekehrt) oder den Himmel nach Gusto neu bemalen.

Rüdiger Steidle





Der Angriff auf einen der schwer bewaffneten **Zeppeline** fordert Mut, Können, Brandmunition – und viel Glück.



Möchtegern-Asse messen sich mit **historischen Helden** wie Richthofen, Boelcke oder Immelmann.



RED BARON

Unzählige Spiele wurden dem berühmtesten Kampfflieger der Welt gewidmet. Das beste hat 1990 die legendäre Simulations-Schmiede Dynamix geschrieben: Red Baron, der Rote Baron.



Damals hypermodern: Ein **Missionsrekorder** nimmt Einsätze auf, die man anschließend zum Film schneidet.

WOHER KRIEGE ICH'S?

Die besten Chancen haben Sammler bei Gebrauchtbörsen im Internet. Red Baron wurde mehrmals neu aufgelegt, beispielsweise als Teil der Aces-Sammlung, die neben der Doppeldeckersimulation die Quasi-Nachfolger Aces of the Pacific und Aces over Europe sowie A-10 Tank Killer enthält. Die EGA-Version (16 Farben, daher sehr antiquiert) des Originals hat Sierra vor einigen Jahren außerdem zum kostenlosen Download freigegeben; sie ist auf diversen Abandonware-Seiten zu haben.

Erschienen	1990
Entwickler	Dynamix
Publisher	Sierra
Genre	Flugsimulation



Selbst Flugangstpatienten haben schon von Manfred von Richthofen gehört, besser bekannt als der Rote Baron. Kein Wunder, dass sich seit den Anfangstagen der elektronischen Unterhaltung unzählige Dauerfeuerfeste und Simulationen mit seinem Namen schmücken. Doch nur ein Spiel verdient die Aufnahme in die Retro-Ruhmeshalle der PC PowerPlay: **Red Baron**.

Kubismus, wo ich mit muss

Bereits Ende der 80er-Jahre verschaffen sich die Entwickler von Dynamix bei Fans von Kriegswerkzeug mit Spielen wie **A-10 Tank Killer** und **Abrams Battle Tank** Gehör. 1990 machen sie sich mit **Red Baron** endgültig einen Namen als Simulationsexperten, den sie bis zu ihrem Ende 2001 mit der **Aces**-Serie (**Aces of the Pacific**, **Aces over Europe** und **Aces of the Deep**) immer wieder aufs Neue unterstreichen.

Zugegeben: Aus heutiger Sicht ist die Faszination von **Red Baron** schwer nachzuvollziehen. Das Genre hat seit damals einen Riesensprung nach vorn gemacht. Verglichen mit Realismuswundern vom Schlage eines **Falcon 4.0: Allied Force** kann man das Flugverhalten der Weltkriegs-Doppeldecker bestenfalls als stark vereinfacht bezeichnen (immerhin: Strömungsabrisse und Trudeln beherrscht das Programm). Die VGA-Grafik mit ihren kruden Fliegermodellen und untexturierten Landschaften im kubistischen Stil lockt ebenso wenig noch einen Hund hinter dem Ofen hervor wie der schwachbrüstige Synthesizer-Sound.

Viel Feind, viel Ehr

Dafür punktet **Red Baron** mit einer Missionsvielfalt, die selbst heute nur wenige Simulationen erreichen. Im Mittelpunkt steht eine Karriere als Jagdflieger auf alliierter oder deutscher Seite, die von 1915 bis zum Kriegsende oder dem Heldentod des Alter Ego andauert. Dabei misst man sich mit Staffelkameraden, kämpft um Abschüsse, Orden und Offizierstitel. Mal stehen Patrouillen an, mal sollen Aufklärungsballons verteidigt oder feindliche abgeschossen werden, sogar ausgewachsene Zeppeline stehen auf der Abschussliste. Einziger Wermutstropfen: Die Kampagne ist nicht dynamisch, der Kriegsverlauf also vorgegeben. Dafür gibt es reichlich Einzelaufträge, unter anderem treten Hobbypiloten gegen Asse der damaligen Zeit an – einschließlich des Roten Barons persönlich.

Rüdiger Steidle

RED BARON 2

Mit Red Baron 2 will Dynamix an vergangene Großtaten anknüpfen, doch der offizielle Nachfolger des Klassikers wird ein Reinfall. Als er 1997 endlich mit anderthalb Jahren Verspätung erscheint, ist er nicht nur grafisch veraltet. Auch spielerisch bietet er kaum mehr als der Urahn von 1990, viele Hobbypiloten vermissen eine dynamische Kampagne. Trotzdem findet Red Baron 2 treue Fans. Flugsimulationen vor dem Hintergrund des Ersten Weltkriegs sind rar gesät, deshalb möbelt eine eingeschworene Gemeinde den Roten Kampfflieger regelmäßig mit Grafik-Updates und Patches auf. Gebrauchtexemplare gibt's im Netz.



LESERBRIEFE



RECHTSBERATUNG

An dieser Stelle beantworten wir rechtliche Fragen rund ums Thema Spiele – diesmal geht's gleich zwei Mal um den florierenden Auktionshandel auf Ebay, der auch seine Tücken hat ...

VERKAUFEN AUF EBAY

§ Beim Online-Auktionshaus Ebay hat jemand zu Unrecht eine negative Bewertung über mich hinterlassen. Kann ich gegen ihn vorgehen?

Das kommt ganz darauf an. Es muss zunächst einmal unterschieden werden zwischen den Kommentaren und der konkreten Benotung. Gegen einen Kommentar kann man nämlich leichter vorgehen als gegen die Benotung.

Fangen wir also mit den Kommentaren an. Wenn hier nachweislich falsche Tatsachen behauptet werden, ist dies unzulässig. Es bestehen in einem solchen Fall Unterlassensansprüche, eventuell sogar Schadensersatzansprüche, und derjenige, der die falsche Tatsache behauptet, macht sich zudem strafbar. Wahre Tatsachen dürfen dagegen in der Regel verbreitet werden, auch wenn diese den Betroffenen schlecht aussehen lassen. Eine unwahre Tatsachenbehauptung wäre beispielsweise »Die verschickte CD war zerkratzt und nicht lesbar«.

Schwieriger ist es, gegen negative Werturteile vorzugehen. Diese fallen in vielen Fällen unter den Schutz der Meinungsfreiheit. Unzulässig ist Schmähkritik. Die Rechtsprechung sieht aber durchaus auch sehr scharfe Kritik als zulässig an. Normalerweise zulässig sind Formulierungen wie »ich rate ab«, unzulässig wird etwa »Riesendepp« sein. Ebay hat zudem in seinen Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) die Verpflichtung festgeschrieben, sachlich zu bleiben – deshalb muss man sich hier im Tonfall noch etwas weiter mäßigen, als dies »auf freier Wildbahn« notwendig ist.

Ziemlich häufig sind die Grenzen zwischen Tatsachenbehauptung und Werturteilung fließend. In diesem Fall kommt es darauf an, ob ein Leser die Äußerung eher als Tatsachenbehauptung oder eher als Werturteil auffasst. »War das Geld nicht wert« würde man wohl als Werturteil ansehen, »Wucher« wäre zwar auch noch ein Werturteil, dürfte aber unsachlich und daher nach den Ebay-AGB unzulässig sein.

Egal ob Tatsachenbehauptung oder Werturteil: Wer einen negativen Kommentar hinterlässt, der nur als Rache für eine gerade erhaltene eigene schlechte Bewertung angesehen werden kann, steht nicht unter dem Schutz der Meinungsfreiheit und muss diesen zurücknehmen. Ebenfalls in die Kategorie »unzulässig« fallen Bewertungsbombardierungen, bei denen sich mehrere Nutzer zusammentun, um einen anderen gemeinsam abzuwerten.

An die Benotung selber kommt man rechtlich dagegen kaum ran. Es handelt sich dabei um eine Meinungsäußerung. Wenn allerdings kein vernünftiger Grund für eine extrem schlechte Bewertung vorliegt, kann diese unzulässig sein – insbesondere aufgrund der in den Ebay-AGB enthaltenen Verpflichtung zur Sachlichkeit in der Bewertung.

Wer also meint, dass eine Bewertung nach den aufgezeigten Kriterien unzulässig ist, sollte sich an seinen Vertragspartner wenden und Löschung verlangen. Wenn dies nichts nützt, besteht die Möglichkeit, Klage zu erheben.

Zum Schluss aber der Hinweis, dass beispielsweise das Landgericht Düsseldorf derartige Klagen oder zumindest Eilanträge als unzulässig ansieht und meint, der Betroffene könne ja den Vorwurf selbst durch einen Gegenkommentar richtig stellen. Dies schützt das Opfer allerdings nach Meinung der meisten Juristen nicht genügend.

Dr. Andreas Lober



Ebay ist eine wahre Fundgrube für **Spielejäger**, das Angebot an Titeln fünfstellig. Doch der Online-Handel macht gelegentlich nicht nur Freude ...

EBAY IN DER PFLICHT

§ Und kann ich in diesem Fall von Ebay verlangen, dass etwas unternommen wird?

Das wäre die einfachere Lösung, aber Ebay will mit den Streitigkeiten zwischen den Mitgliedern so wenig wie möglich zu tun haben und hat in den AGB recht weitgehend die Pflicht ausgeschlossen, zu schlichten und aufwändig in jedem Streit den Sachverhalt zu ermitteln. Dies wird von den meisten Juristen auch als zulässig angesehen. Wenn allerdings zuverlässig feststeht, dass die Äußerung unzulässig ist, dann muss Ebay auch einschreiten. Das ist beispielsweise bei offensichtlichen Beleidigungen der Fall, bei die Intimsphäre betreffenden Behauptungen, oder wenn die Unwahrheit der Behauptung fest steht.

Dr. Andreas Lober

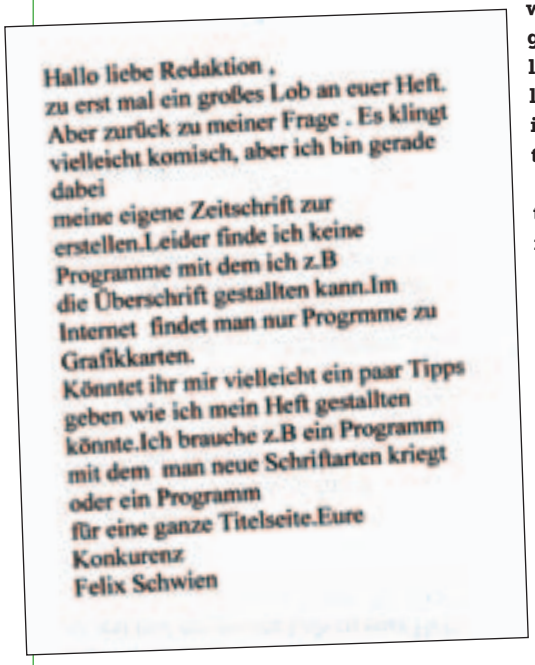
DER **AUTOR**



Dr. Andreas Lober ist ein mit Rechtsfragen der Spielebranche vertrauter Anwalt.

Außerdem ist er Gründer der MMOG-Website Gamesdynamite.de

Oh nein, Konkurrenz!



Hallo liebe Redaktion ,
zu erst mal ein großes Lob an euer Heft.
Aber zurück zu meiner Frage . Es klingt vielleicht komisch, aber ich bin gerade dabei
meine eigene Zeitschrift zur erstellen.Leider finde ich keine Programme mit dem ich z.B die Überschrift gestallten kann.Im Internet findet man nur Progrmme zu Grafikkarten.
Könntet ihr mir vielleicht ein paar Tipps geben wie ich mein Heft gestallten könnte.Ich brauche z.B ein Programm mit dem man neue Schriftarten kriegt oder ein Programm
für eine ganze Titelseite.Eure Konkurenz
Felix Schwien

Hallo lieber Leser, bzw. Konkurrent, erst mal danke für das Lob. Nun zu deinen Fragen: Programme, mit denen du Überschriften gestalten kannst, gibt es diverse … angefangen mit Word, worin du mit wundervollen »WordArt«-Vorgaben wunderschöne Überschriften gestalten kannst. Wenn du allerdings etwas Professionelleres anstrebst, empfehle ich dir Programme wie Photoshop oder Illustrator …

Zum Reinschnuppern tut's vielleicht auch erst einmal eine Demoversion (gibt's unter www.adobe.com/de/downloads/). Wenn du dann deine Überschrift hast, kannst du dich ja nun an die Titelseite machen … Für diesen Schritt gibt es allerdings kein Zauberprogramm, mit dem du auf Knopfdruck so ein schönes Cover machen kannst, wie wir es haben … Dafür musst du dir wiederum Programme wie "QuarkXPress" oder "InDesign" zulegen, die preislich um die 1.000 Euro liegen … Ich wünsche dir viel Erfolg dabei!

Über ein Probe-Exemplar würden wir uns übrigens sehr freuen!

Sara Stehlin

Urlaub beim Feind



Liebes PC-PowerPlay-Team,
Wir möchten Ihnen ein bisschen Sonne in die Stube bringen und gönnen dem elendig vor seinen PCs verwesenden Team ein bisschen Urlaub in Italien.
Sonnigste Grüße von Sandro und Mario (nein, wir sind keine Italiener)!

Italien. Aha. Schämt ihr euch nicht? Wo ist eure Solidarität mit Frings, den die Italiener bei der WM verpetzt haben? Und wieso dieses orange (!) T-Shirt?

Aber wir sind mal nicht so. Bedanken uns artig für die lieb gemeinten Grüße und verwesen weiter vor uns hin.

Martin Deppe



FEHLERTÄUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

Ein Schweinchen namens Meer

In eurer Ausgabe 8/2006 habe ich einen kleinen Fehler entdeckt. Herr Fistrich meinte nämlich in der Vorschau von Die Sims 2: Haustiere, dass Cookie (ein Meerschweinchen) einen Rekord im Laufrad aufstellen würde. Das geht aber gar nicht, da Meerschweinchen keine Laufräder benutzen, das machen nur Hamster!

Nils Krug

Davon abgesehen, dass es sich um ein Spiel handelt und nicht um die Realität: Meerschweinchen benutzen sehr wohl Laufräder! Glauben Sie nicht? Meine Freundin besitzt drei davon. Meerschweinchen, nicht Laufräder. Und wenn die von klein auf daran gewöhnt sind und das Laufrad entsprechend groß ist, stellen sie echte Geschwindigkeitsrekorde auf. Im Gegensatz zu Floyd Landis sind sie dabei nicht einmal gedopt.

Ich hatte mir sogar schon überlegt, bei den Stadtwerken zu kündigen und die Nager zur Stromerzeugung heranzuziehen, damit die endlich mal was tun für ihr tägliches Frischfutter. Hab's aber dann gelassen, da meine Freundin nur unter der Bedingung zustimmen wollte, dass ich mir ebenfalls ein Laufrad besorge. Um etwas für MEIN tägliches Frischfutter zu tun …

Simon Fistrich

The Morrow Scrolls

Bei der August-Ausgabe ist mir 1 Fehler aufgefallen: Bei der Linkliste für die Oblivion-Fansite bezeichnet ihr The Elder Scrolls: Morrowind als »der Vorgänger von Morrowind«. Das ist aber der Vorgänger von Oblivion. Morrowind kann nicht der Vorgänger von Morrowind sein.

David Bernegger

Ups, mein Fehler! Natürlich hätte es heißen müssen »der Vorgänger von Oblivion«. Da habe ich mich wohl mehr auf die eigentliche Webseite als auf die Inhalte konzentriert. Zum Glück ist das aber nur ein kleiner Fehler, den ein wahrer Fan der Elder-Scrolls-Serie natürlich gleich automatisch im Kopf berichtigt.

Georg Valtin

Ramses, Ramesses, Rama?

Auf Seite 102 in der letzten Ausgabe ist euch wohl ein kleiner Fehler unterlaufen. Fälschlicherweise bezeichnete Herr Steidle den alten Ramses II als »Ramesses II«, was wohl geschichtlich gesehen weniger korrekt ist …

PS: Schafft Herr Steidles Bruder bei der PC Action, oder ist die Namensverwandschaft nur Zufall?

Oliver Lochner

Ramesses II und Ramses II sind dieselbe Person. Bei Ramesses handelt es sich um die englische Schreibweise. Da uns die englische Version von Warlords zum Test vorlag, haben wir diese verwendet.

Die Namensverwandschaft mit einem gewissen Redakteur der PC Action ist weder zufällig noch beabsichtigt, sondern bei Brüdern unvermeidlich.

Rüdiger Steidle

World of WarCraft

Ich lese die PC PowerPlay seit der ersten Ausgabe – und seit offiziellem Release spiele ich auch Blizzards zumeist in höchsten Tönen gelobtes MMORPG World of WarCraft. Dennoch kann ich eure Wertung im Budgettest [Anm. der Redaktion: 95 Punkte] in Ausgabe 07/2006 nicht nachvollziehen. Sicherlich ist WoW ein sehr gutes Spiel, ausgelegt mit dem Suchtprinzip, das schon seit Diablo funktioniert und angereichert mit vielen Ereignissen, Quests, usw. Ich möchte nicht sagen, es wäre ein schlechtes Spiel. Sonst würde ich es nicht seit anderthalb Jahren spielen, oder?

Dennoch finde ich eure Wertung bzw. deren Aufbesserung bei weitem zu hoch. Ihr schreibt, dass durch die vielen Patches das »ohnehin hervorragende Spiel noch besser« geworden sei. Ich sehe das leider anders. Blizzard macht den großen Fehler, das Spiel langsam, aber konsequent seinem Ende zuzuführen. Ja, es gibt neue Instanzen, neue Superduper-Items, neue Gebiete. Aber es gibt auch eine Menge, was in den letzten anderthalb Jahren an diesem Spiel versaut worden ist bzw. was durch das irgendwann erscheinende Addon versaut werden wird.

Größter Fehler, den eine Firma wie Blizzard anscheinend meint, sich leisten zu können, ist der, das stur an den Wünschen der zahlenden und spielenden Community vorbeientwickelt wird! So wurden vor dem Patch 1.11 die Magier und Schamanen, also die Klassen, die durch diesen Patch ja aufgewertet wurden, in den jeweiligen Foren befragt, welche Änderungen sie sich wünschen würden, worauf die Entwickler achten sollten. Während den Magiern viele Änderungen zukamen, schauten die Schamanen derbst in die Röhre und fragten sich, warum sie überhaupt so viele Vorschläge gemacht haben, die dann keineswegs Beachtung fanden. Nein, ich spiele keinen Schamanen, dennoch habe ich diese Diskussion mitverfolgt.

Ja, es stimmt, dass Blizzard ständig neue Inhalte nachliefert – allerdings nur für Spieler ab Stufe 60! Und die müssen dafür jeden Abend noch mehr Zeit fürs Raiden aufbringen, um irgendwann Item XYZ zu erhalten.

Was ist mit den Gelegenheits-Spielern? Leuten, die tagsüber arbeiten gehen? Die eine Familie haben? Die auch irgendwann mal Level 60 sein möchten und sich mit epischen Items eindecken wollen? Die schauen in die Röhre. Gefördert werden nur die »Powergamer«, die jeden Abend 5+ Stunden in einer Instanz hängen, dies Woche für Woche, immer die gleichen Gegner töten und darauf hoffen, dass irgendwann mal ihre ersehnte Brustplatte, Armschiene oder Superwaffe gedroppt wird! Wieso kann nicht mal neuer Content für Spieler eingebaut werden, die niedriger im Level sind?

Das Rollenspiel in WoW ist ein Witz. Zwar gibt es einige Rollenspiel-Server, aber das darauf Rollenspiel stattfindet, wird meist von den Spielern unterbunden, die auf einem normalen PvP-Server nichts zustande bringen und dann in Aussicht auf leichtere PvP-Beute eben auf einen Rollenspiel-PvP-Server gehen. Auf Rollenspiel-Richtlinien wird munter geschissen, und das geht dann bereits bei Charakternamen wie »Allybasher« oder »Gnomenfresser« los.

Egal, wie viele Tickets man an die Gamemaster schreibt, geschehen tut nichts. Alle, die sich wirklich mit dem Rollenspiel in WoW auseinandersetzen möchten, tun dies in kleinen Gruppen oder müssen sich in den allgemeinen Chats anpflaumen lassen, sodass selbst die Rollenspiel-Server nur normale Server sind, die lediglich ein klein bisschen anders heißen.

Noch ein Knackpunkt: das PvP in World of WarCraft ist ein Witz. Das Ehrensystem funktioniert vorne und hinten nicht und führt dazu, dass 95 Prozent der PvP-Spieler bescheißen, egoistisch kämpfen und nur an ihren eigenen Rang denken, statt das gemeinsame Wir-Gefühl und Teamspiel zu fördern. Aber mit dem nächsten Patch soll es ja »enorme« Verbesserungen geben ...

Was mir (und vielen anderen in der deutschen WoW-Community) aber schwer im Magen liegt, ist das Addon Burning Crusade. Erstens, weil Blizzard praktisch dazu zwingt, sich dieses zu kaufen, wenn man in PvP-Kämpfen noch eine Chance gegen andere Spieler haben möchte. Denn die Levelerhöhung gibt's ja nur für den, der sich das Addon holt. Für alle anderen ist bei 60 Schluss, und die schauen dumm in die Röhre.

Zweitens, weil Blizzard mit dem Addon die ganze Story rund um Azeroth völlig versaut. Blutelfen bei der Horde? Draenei bei der Allianz? Besonders hanebüchen sind die Erklärungen für die neue Art des Balancing im Hause Blizzard: Statt sich ein oder zwei neue Klassen auszudenken, wird es stattdessen Schamanen bei der Allianz geben und Paladine bei der Horde! Das ganze ist ein Witz und hat in der Community für verächtliches Gelächter und lautstarken Protest gesorgt! Was ich durchaus verstehen kann. Schamanen und Paladine waren bisher bei ihrer Fraktion einzigartig. Wer einen Schamanen wollte, musste eben Horde spielen. So wie in WarCraft 1-3.

Paladine, die Kämpfer des Lichtes hingegen, verkörperten die Allianz und bekämpften energisch die Untoten in Tirisfal. Und jetzt sollen bald Blutelfen-Paladine zusammen mit Untoten-Hexern durch die Lande ziehen?

Nur weil Blizzard es nicht schafft, ein ordentliches Balancing durchzuführen? Weil es nur noch schnell um die dicke Kohle geht, die man absahnen möchte? Weil es sowieso egal ist, was die zahlenden Spieler denken oder sich wünschen?

Wie man es unweigerlich merkt, bin ich sehr entrüstet angesichts des Themas WoW, andererseits aber auch sehr enttäuscht, was aus diesem Spiel geworden ist. Für mich steht fest, dass ich mir das Addon nicht kaufen werde, denn in meinen Augen siecht WoW langsam dahin und wird in zwei bis drei Jahren nicht mehr ansatzweise die Position innehaben, die es heute vielleicht noch hat.

Momentan ist die Konkurrenz zwar recht schwach, aber neue Spiele sind im Entstehen – und selbst wenn da keines meinen Geschmack trifft, werde ich eben mit den Online-Rollenspielen aufhören und WoW als eine nette Erinnerung behalten, an ein Spiel, das ich mal gezockt habe und das mir sogar mal Spaß gemacht hat.

Meine Wertung für World of WarCraft: 80 Prozent maximal.

Wie wäre es denn mal mit einem kritischeren Bericht über WoW, der sich genau mit den von mir genannten Problemen auseinandersetzt und zeigt, dass es sich nicht um das Über-Rollenspiel handelt, für das es allseits gehalten wird?

Daniel Christel

Ich kann Ihre Kritikpunkte teilweise durchaus nachvollziehen. Sie dürfen aber nicht den Fehler machen, die Foren-Community mit der tatsächlich spielenden Community gleichzusetzen. Von denen postet nämlich nur ein Teil. Das Forum reflektiert also keineswegs die Meinung aller Spieler und kann demzufolge für Blizzard also nur einer von vielen Anhaltspunkten sein, was die Wünsche der Spielergemeinde angeht.

Beim Thema Gelegenheitsspieler bin ich nicht Ihrer Meinung. Man kann mit World of WarCraft bis Level 60 großen Spaß haben, ohne auch nur eine einzige Instanz zu betreten.

Simon Fistrich



Eulemberg schlägt zurück

PC PowerPlay Hoppla, da kam unser Test des Adventures Das Eulemberg-Experiment bei den Entwicklern nicht gut an. Verständlich, bei einer Wertung von 46. Auf ihrer Webseite www.das-eulemberg-experiment.de holen die Jungs zum Rundumschlag gegen die deutsche Fachpresse aus. Den wollen wir Ihnen nicht vorenthalten – aber enthalten uns eines Kommentars, bevor's noch weiter hochkocht …

DIE SONNE BRENNT HEISS - AUCH AUF DIE KÖPFE MANCHER REDAKTEURE!

Ob PC Games, Gamestar oder PC PowerPlay – die deutschen Redaktionen ächzen unter der Hitzewelle. Verständlich, dass man sich da zwischendurch auch mal ordentlich Luft machen will. So kam wohl "Das Eulemberg-Experiment" für manchen Redakteur genau zum richtigen Zeitpunkt, um Dampf abzulassen. Regelrecht vorgeführt wird das Spiel von Mick Schnelle (Gamestar) und Georg Valtin (PC PowerPlay).

Dabei ist die Bandbreite der Meinungen beträchtlich: satte 30 Prozent liegen die schlechteste Wertung und die beste Wertung in den drei genannten Magazinen auseinander! Scheinbar gibt es keinerlei Konsens in deutschen Redaktionsstuben darüber, was ein gutes Adventure ist und was nicht. Selbst in absoluten Grundsatzfragen gehen die Meinungen weit auseinander: während PC PowerPlay kein gutes Haar an der Geschichte von "Das Eulemberg-Experiment" lässt, wird diese von PC Games ausdrücklich gelobt: sie sei "bröckelsicher programmiert", souverän auf Adventure-Fans zugeschnitten und gewinne sobald der Tatort erreicht sei, sofort an Fahrt.

Diese Differenzen der Wahrnehmung zeigen sich bei der Bewertung von fast allen Aspekten des Spiels: deutsche Sprecher (PC Games: schlecht, PC PowerPlay: gut), Rätsel/Aufgaben (PC PowerPlay: zu leicht, PC Games: gut, Gamestar: schlecht), Steuerung (PC Games: standard, PC PowerPlay & Gamestar: schlecht). Bei näherer Betrachtung lösen sich die meisten negativ gewerteten Punkte somit in Luft auf. Die atmosphärischen Kameraschwenks und Perspektivenwechsel, die für ein filmähnliches Flair sorgen, werden von Gamestar verdammt, weil… ja warum eigentlich? Weil man dann ja eine andere Perspektive hat! Auch andere Kritikpunkte erscheinen wenig einleuchtend. "Das Eulemberg-Experiment" wurde beispielsweise absichtsvoll so gestaltet, dass Gegenstände, die erst später im Spiel wichtig sein werden, zum jetzigen Zeitpunkt aber kein Verwendungszweck vorliegt, nicht einfach auf Verdacht eingesammelt werden können. Dies führt dazu, dass adventure-typisches "planloses" Abräumen aller Gegenstände auf Verdacht nicht vorkommt, und dass man sich als Spieler zu jedem Zeitpunkt des Spiels tatsächlich Gedanken machen muss, wo man welches Objekt für das aktuelle Problem auffinden kann. Auch exzessives Herumprobieren mit einem völlig überfüllten Inventar voller nutzloser Dinge gehört so der Vergangenheit an. Mick Schnelle von der Gamestar sieht darin aber nichts Positives, sondern beklagt sich lediglich, dass er seine Sammelwut nicht voll ausleben darf!

Es ist schon eine Kunst für sich, alles vom negativst möglichen Standpunkt aus zu betrachten und zu beurteilen. Selbst Wolfgang Pampel, die deutsche Synchronstimme von Harrison Ford, bekommt bei Gamestar und PC PowerPlay sein Fett weg: müde und unmotiviert soll er klingen! Wir wären gespannt zu hören, was er dazu zu sagen hätte.

Müde und unmotiviert – das trifft vielleicht auf manche Redakteure von deutschen Spielemagazinen zu, die in schlecht klimatisierten Räumen knifflige Rätsel lösen müssen und dann ihren Frust an einem Adventure auslassen, das diesen Spott nicht verdient hat. Lassen Sie sich davon nicht den Tag verderben, denn wenn man alle positiv gewerteten Aspekte in den drei genannten Spieletests miteinander kombiniert, dann zeigt sich folgendes Bild: Auf Sie wartet eine souveräne, auf Adventure-Fans zugeschnittene Geschichte im Point & Click-Stil, mit guten deutschen Sprechern, schöner Grafik und guten Rätseln.

Most Wanted Games

Auslagerungsdatei

Als Abonnent Eurer Zeitung lese ich diese natürlich ziemlich genau durch. Mir ist auch klar, dass einige Aspekte in jeder Ausgabe wiederholt werden müssen (Bewertungsschema, Testabläufe usw. für die Neuleser). Aber dass Ihr das Thema »Auslagerungsdatei anpassen« sowohl in Ausgabe Juli 2006 als auch in Ausgabe August 2006 (im Bereich Hardware FAQ) aufgreifen müsst ist doch ein wenig zuviel, zumal es sich um den völlig identischen Text handelt. Vielleicht sollte die Auslagerungsdatei der Layouterin einmal gelöscht werden und dann beim Neustart neu erstellt werden. So was soll Wunder wirken.

Mein Vorschlag wäre sowieso, einmal etwas über Tuningutilities (interessant für Gamer) zu bringen, über die man nicht an jeder Ecke stolpert (zum Beispiel das PCI Latency Tool oder der Einsatz einer RAM-Disk für den Gamer).

Dann habe ich noch eine Frage. Mir ist aufgefallen, dass die Spielebewertung für einzelne Spiele in aktuellen Compilations voneinander abweichen, sowohl in den Compilations untereinander als auch im Gegensatz zu der Einzelbewertung der Spiele. So erhält Splinter Cell in der Gold Games 8 Ausgabe 85 Punkte, während das gleiche Spiel in der Splinter Cell Trilogie nur 82 Punkte erhält. So erhält Beyond Good & Evil in der Gold Games 8 Ausgabe 80 Punkte, während das gleiche Spiel im Budgetteil nur mit 78 Punkten angegeben ist. Wie kommt es dazu und was ist nun richtig?

Michael Brands

Die Frage nach der Auslagerungsdatei ist tatsächlich diejenige, die wir am häufigsten bekommen – deswegen drucken wir sie wiederholt ab. So schrecklich viel Platz nimmt sie ja nicht weg, und das Gratis-Vergrößern der Auslagerungsdatei erspart oft teure Aufrüstaktionen …

Bei den unterschiedlichen Wertungen haben Sie besser aufgepasst als wir, danke! So ist's richtig: Splinter Cell hat eine Wertung von 82, Beyond Good & Evil von 78. Wir haben's gleich korrigiert.

Martin Deppe

SO ERREICHEN SIE UNS

Redaktion

für Leserbriefe oder bei Fragen zum Heft (bitte keine Anfragen zu Ihrem Abo)

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
redaktion@pcpowerplay.de

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird. Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

Hardware-Redaktion

bei Fragen zur Hardware

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

DVD-Redaktion

bei defekten DVD oder Fragen zur DVD

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
dvd@pcpowerplay.de

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

Abo-Service

bei Fragen zum Abo, bei An- und Abmeldung

Auf dem Postweg unter:
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Per E-Mail:
abo@pcpowerplay.de

Per Telefon:
(++49) 0931/41 70 434

Per Fax:
(++49) 0931/41 70 179

VORSCHAU 10/2006



VORSCHAU: **DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC**

Der Dunkle Messias nähert sich mit Riesenschritten – Zeit für ein letztes Update vor dem großen Test! Ubisoft hat uns für die kommende Ausgabe eine **brandheiße Version** für Solo- und Multiplayer-Abenteuer versprochen. Die wir natürlich ausgiebigst für Sie spielen!



TEST: **WAR FRONT**

Zweiter Weltkrieg Nummer Eins: **Abgedrehte** Kampfeinheiten wie Exoskelett-Soldaten und Giganto-Zeppeline stürmen zum Test.



VORSCHAU: **SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT**

Noch ein Update, diesmal klammheimlich: Wir fragen **Sam Fishers** aktuellen Status ab – wieder in einer topaktuellen Version.



TEST: **FACES OF WAR**

Zweiter Weltkrieg Nummer Zwo: Wir testen den Mix aus **Brachialschlachten**, Effektfeuerwerk und vorsichtigem Taktieren.



TEST: **DIE GILDE 2**

Brav Blumen rupfen und verkaufen – oder lieber Handelskarawanen plündern? Wir sagen Ihnen, ob viel **Spielfreiheit** auch Spaß macht!

PC POWERPLAY AUSGABE 10/2006
AB DEM 27.09.2006 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 82

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Alessandro de Bochdanovits
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur: **Martin Deppe** (V.i.S.d.P.)


Stellvertretender Chefredakteur: **Florian Stangl**


Michael Galuschka (Redakteur)


Georg Valtin (Redakteur)


Rüdiger Steidle (Redakteur)


David Bergmann (Redakteur)


Simon Fistrich (Redakteur)


Sascha Gliss (Redakteur)


Susanne Braun (Trainee)


Michael Erlwein (DVD-Redakteur)


Sandra Strehle (Art Direktorin)


Sara Stehlin (Layouterin)

FREIER AUTOR: Dr. Andreas Lober

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18

ANZEIGENVERKAUF:
Ina Mais, Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18
Julia Anker, Tel. (09 31) 4 06 91 46, Fax (09 31) 4 06 91 15

DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06 91 22

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2005

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT: Inland 38,40 €
Österreich 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr, sonstiges Ausland auf Anfrage

ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg,
BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien,
Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern,
Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0

BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

TITEL: Sara Stehlin

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

IVW-MITGLIED
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW
IVW II/2006 – verkaufte Auflage: 114.861 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES AKTUELL · DVD VISION · DVD · play · PlayStation.2

ABO-SERVICE
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzburg
Tel.: 0931/41 70 434 · Fax: 0931/41 70 179
E-Mail: abo@pcpowerplay.de

PC POWER PLAY

September 2006

VOLLVERSIONEN

Silent Storm Gold
Aquanox 2

DEMOS

Baphomets Fluch 4
Caesar 4
Faces of War
Geheimakte Tunguska
Joint Task Force
Lego Star Wars 2

HIRES-VIDEOS

Age of Pirates
Baphomets Fluch 4
Bioshock
Brothers in Arms 3
Die Gilde 2
Die Siedler 2:
Die nächste Generation
Fluch der Karibik 2
Geheimakte Tunguska
Gothic 3
GTR 2
Hardware:
Einbau-Ratgeber, Teil 3
Just Cause
Paraworld
Red Baron
Tipps: Die Siedler 2:
Die nächste Generation
Tipps: GTR 2
Tor des Monats
War Front

TOOLS

Acrobat Reader 7.0
Ad-Aware SE
Personal Edition 1.06
AntiVir
Personal Edition Classic
Ati Tool 0.24
CPU-Z 1.35
Cynamite.de Feedreader
D-Fend
DOSBox 0.65
DXTweak 2
Fraps 2.74
PowerDVD 7.0
Powerstrip 3.65
Rivatuner 2.0
ScummVM 0.90
SmartSurfer
Speedfan 4.29
VDM Sound 2.0.4
Windows Media 9
Codec 98/ME
Windows Media 9 Codec XP
Windows Media Player 10
Windows Media Player 9
Windows Media Player 9
(98/ME)
WinZip 10.0

TREIBER

Ati Catalyst 6.7
DirectX 9.0c
Nvidia Forceware 91.31



Demo: **Caesar 4**



Hires-Video: **Gothic 3**



Hires-Video und Demo: **Baphomets Fluch 4**

PC POWER PLAY September 2006

DVD

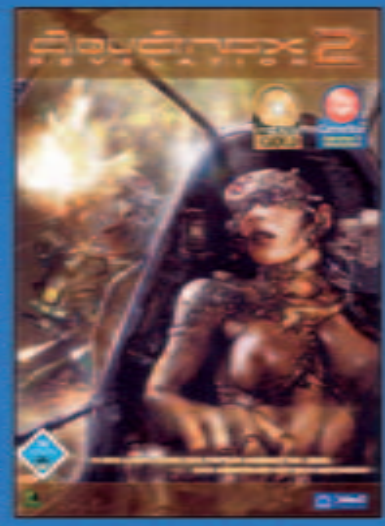
VOLLVERSIONEN: Silent Storm Gold Edition ♦ Aquanox 2

CyPress

PC POWER PLAY
September 2006



SILENT STORM
GOLD EDITION



AQUANOX 2

TOP-DEMOS

Baphomets Fluch 4 ♦ Caesar 4 ♦ Faces of War ♦
Geheimakte Tunguska ♦ Joint Task Force ♦ Lego Star Wars 2

HIRES-VIDEOS

Age of Pirates ♦ Baphomets Fluch 4 ♦ Bioshock ♦ Brothers in Arms 3 ♦
Die Gilde 2 ♦ Die Siedler 2: Die nächste Generation ♦ Fluch der Karibik 2 ♦
Geheimakte Tunguska ♦ Gothic 3 ♦ GTR 2 ♦ Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 3 ♦
Just Cause ♦ Paraworld ♦ Red Baron ♦ Tipps: Die Siedler 2:
Die nächste Generation ♦ Tipps: GTR 2 ♦ Tor des Monats ♦ War Front

Vollversionen: Silent Storm Gold Edition ◆ Aquanox 2

VOLLVERSIONEN

Silent Storm Gold
Aquanox 2

DEMOS

Baphomets Fluch 4
Caesar 4
Faces of War
Geheimakte Tunguska
Joint Task Force
Lego Star Wars 2

HIRES-VIDEOS

Age of Pirates
Baphomets Fluch 4
Bioshock
Brothers in Arms 3
Die Gilde 2
Die Siedler 2: Die nächste Generation
Fluch der Karibik 2
Geheimakte Tunguska
Gothic 3
GTR 2
Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 3
Just Cause
Paraworld
Red Baron
Tipps: Die Siedler 2: Die nächste Generation
Tipps: GTR 2
Tor des Monats
War Front

TOOLS

Acrobat Reader 7.0
Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
AntiVir Personal Edition Classic
Ati Tool 0.24
CPU-Z 1.35
Cynamite.de Feedreader
D-Fend
DOSBox 0.65
DXTweak 2
Fraps 2.74
PowerDVD 7.0
Powerstrip 3.65
Rivatuner 2.0
ScummVM 0.90
SmartSurfer
Speedfan 4.29
VDM Sound 2.0.4
Windows Media 9 Codec 98/ME
Windows Media 9 Codec XP
Windows Media Player 10
Windows Media Player 9
Windows Media Player 9 (98/ME)
WinZip 10.0

TREIBER

Ati Catalyst 6.7
DirectX 9.0c
Nvidia Forceware 91.31



Hires-Video: **Gothic 3**



Hires-Video und Demo: **Baphomets Fluch 4**

Vollversionen: Silent Storm Gold Edition ◆ Aquanox 2

CyPress

PC POWER PLAY

September 2006



SILENT STORM GOLD EDITION



AQUANOX 2