Oktober 2006

Österreich 4,– €; Belgien 4,– €
Luxemburg 4,– €; Schweiz 6,90 sFr

MEHR SPIEL. MEHR SPASS. MEHR SERVICE.

PC POWER PLAY

www.cynamite.de

nur 3,60 €

inkl. 8,5 GB DVD

16

usk

2 VOLLVERSIONEN





Hauptspiel plus Addon! + Tipps im Heft!

Das legendäre Rollenspiel plus Addon: wochenlanger Spielspaß garantiert!

GOTHIC 2 GOLD



Hauptspiel plus Addon! + Tipps im Heft!

Wirtschafts-simulation: Bauen und leiten Sie Ihren eigenen Wildpark – sogar mit Urzeit-Tieren!

WILDLIFE PARK GOLD

1,8 GB-DEMO



+ zwei Videos!

COMPANY OF HEROES

GOTHIC 3

MIT VIDEO!

IM TEST DURCHGEFALLEN: Warum Gothic 3 eine Riesen-Enttäuschung ist!
BUG-SKANDAL: Wir decken die Fehler auf – und sagen, wie es weitergeht

COMPANY OF HEROES

IM TEST: Ausgelutschtes Weltkriegs-Szenario – packend inszeniert wie noch nie!

RAILROADS

VIDEO & EXKLUSIVE BILDER

AUSPROBIERT: Spielt sich Sid Meiers Modellbahn-Remake so genial wie früher?

TIPPS & TEST



Caesar 4: Kann Teil 4 mit den erst-klassigen Aufbau-Vorgängern mithalten?

SERVICE & SPAREN

§ **RECHTSHILFE:** Ihr gutes Recht beim Spielekauf!

RATGEBER: Die besten Gratis-Tools für Ihren PC - auch auf DVD!

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

TEST, TIPPS & VIDEO



FIFA 07: Wir sagen Ihnen, was die Neuerungen spielerisch wirklich bringen.

CyPress
VOGEL



Martin Deppe
Chefredakteur

BUG-ALARM!

» Kaum ein Spiel wird derzeit so heiß erwartet wie Gothic 3. Kaum ein Spiel hat so viele Vorschusslorbeeren bekommen wie Gothic 3. Und kaum ein Spiel wird voraussichtlich dermaßen Bug-verseucht im Laden stehen wie Gothic 3!

Elend lange Mängelliste

Mitte September haben wir sie bekommen, die finale Version von Gothic 3. Eigentlich sollte sie auch so in Produktion gehen und am 13. Oktober veröffentlicht werden. Wird sie aber nicht: Schon nach wenigen Minuten haben wir Bugs, Ungereimtheiten, gröbste Designschnitzer entdeckt. Publisher Jowood und Entwickler Piranha Bytes haben unsere ellenlange Mängelliste geprüft – und die Produktion sofort um eine Woche verschoben.

Flickwerk

Angeblich werden alle Probleme bis zum 13. Oktober behoben sein, so Jowood. Ein Teil schon in der überarbeiteten Verkaufsversion, der Rest per Patch, der am gleichen Tag erscheinen soll. Nur: Wir bezweifeln stark, dass die massiven Fehler nach über drei Jahren Entwicklung innerhalb von drei Wochen gelöst werden. Deshalb geben wir dem Spiel noch keine finale Wertung.

Ehrenrettung

Übrigens haben wir kurz nach dem Testmuster von Gothic 3 die Beta-Version von Anno 1701 bekommen. Die macht nicht nur wahnsinnig viel Spaß, sondern läuft auch perfekt und absturzfrei. Könnte aus dem Laden stammen. Dabei ist noch rund ein Monat Zeit, bis das Aufbauspiel in Produktion geht ... «

▶ 183.000 BESUCHER IN LEIPZIG!



GAMES CONVENTION 06 Seite 12

▶ INTERVIEW MIT SID MEIER



RAILROADS Seite 22

▶ AUSFLUG INS INSELREICH



ANNO 1701 Seite 28



Es hätte so schön sein können: Gothic 3 besticht mit toller Grafik, einer lebendigen, riesigen Spielwelt voller Atmosphäre. Mit aufregenden Quests und einem ausgefeilten Reputations-System. Aber Gothic 3 steckt auch voller Fehler – wie unser großer Test beweist.

Seite 60

TITELGESCHICHTE

GOTHIC 3



20 RAILROADS

Angespielt: Wie gut ist Sid Meiers Eisenbahn-Remake?



92 COMPANY OF HEROES

Wieder Weltkrieg Zwo – aber packender als je zuvor!

AKTUELL

20 Termin-Kalender

NEWS

12 Warhammer Online
12 Oblivion: Addon in Arbeit?
13 Bioshock
13 Havok-Engine: Blizzard lizenziert die Physik-Engine
14 Tim Schafer: Vertrag mit Vivendi
14 Todd McFarlane: Neue Spielefirma
15 Aggression
16 Stranglehold
17 Need for Speed Carbon
17 Alarmstufe Rot 3
18 Command & Conquer 3
18 Der Herr der Ringe Online
19 Wintersport: Fusion der Ski-Giganten

CHARTS

14 Leser-Charts
16 Verkaufs-Charts

AKTUELL

KOLUMNE

12 Danke, Leipzig!

VORSCHAU

20 Railroads
26 Half-Life 2: Episode 2
27 Spore
28 Anno 1701
32 Dark Messiah
36 Armed Assault
40 Two Worlds
44 Guild Wars: Nightfall
46 Ankh: Herz des Osiris
48 Elveon
50 World in Conflict
52 Runaway 2
53 Tony Tough 2
54 Silverfall
56 Screenshot-Update: Rainbow Six Las Vegas
57 Screenshot-Update: Jack Keane

TEST

TITELGESCHICHTE

60 Gothic 3

68 Teamseite
70 So testen wir
72 Hitlisten

ABENTEUER

76 Archlord

ACTION

80 Lego Star Wars 2
84 Just Cause
88 Black Buccaneer
89 Cars
90 Alien Shooter 2

STRATEGIE

92 Company of Heroes
98 Faces of War
100 Caesar 4

TEST

104 Die Gilde 2
108 Die Sims 2: Haustiere
110 Die Sims 2: Glamour Accessoires
111 Sword of the Stars
112 Joint Task Force

SPORT

116 Fifa 07
120 NHL 07
122 Madden NFL 07
123 NBA Live 07
124 Tiger Woods PGA Tour 2007
126 Golf World Tour 2007
127 Dream Pinball 3D
128 Ducati World Championship

BUDGET

130 Budgetliste
132 Lego Star Wars
133 Fifa 06



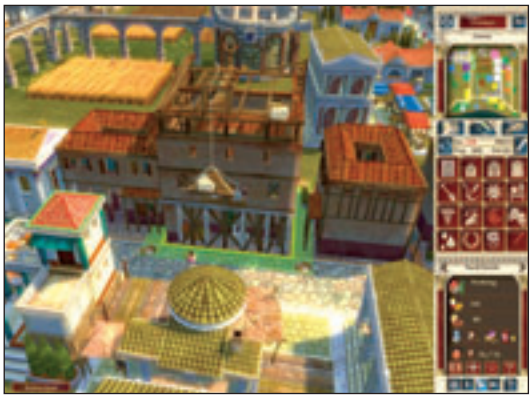
28 ANNO 1701

Angebaut: Warum Sie unbedingt vorschlafen müssen!



36 ARMED ASSAULT

Angeschossen: das neue alte Flashpoint im Frontbericht.



100 CAESAR 4

Test: Kann Teil 4 mit den genialen Vorgängern mithalten?



116 FIFA 07

Test: Warum Sie diese Saison getrost auslassen können.

TIPPS & TRICKS

KURZTIPPS & CHEATS

134 Archlord
134 Caesar 4
134 Cars
134 Company of Heroes
136 Die Gilde 2
136 Fifa 07
136 Joint Task Force
137 Just Cause
138 Lego Star Wars
138 Lego Star Wars 2

LÖSUNGEN & TAKTIKEN

139 Wildlife Park Gold
140 Gothic 2 Gold

HARDWARE

142 Chip + PCP-Testcenter
142 FAQ: Sie fragen, wir antworten
162 Bestenlisten

HARDWARE

HARDWARE-NEWS

144 ATI mit neuer Highend-Karte
144 Revolutions-RAM
144 Steckkarte mit Hirn
145 Spielerzubehör von Everglide
145 Günstige AGP-Grafik
145 Maus und Pad-Kombi

SCHWERPUNKT

148 Core 2 Duo im Praxistest
149 Core 2 Duo im Leistungstest
152 Der Core 2 Duo Speicherwegweiser
156 S775-Kühler im Test

EINBAU-RATGEBER

158 Teil 4: Sound

TESTS

160 Notebook Alienware Aurora m9700
160 Gehäuse Zalman FC-ZE1 Fatality

HARDWARE

161 Maus Revoltec Fightmouse Advanced
161 MP3-Player Sandisk Sansa e270
161 Headset Compad SHS 3001

MAGAZIN

166 Top 10 der abgefahrensten Zubehör-Spielzeuge
168 Tools: Ohne Moos viel los
171 Retro: Turrican 2
172 Leserbriefe

SERVICE

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

SPIELE IN DIESEM HEFT

Agatha Christie: Mord im Orient Ex. | News 16
Aggression | News 15
Alarm für Cobra 11: Nitro | News 18
Alarmstufe Rot 3 | News 17
Alien Shooter 2 | Test 90
Ankh: Herz des Osiris | Vorschau 46
Anno 1701 | Vorschau 24
Archlord | Test 76
Archlord | Tipps 134
Armed Assault | Vorschau 36
Bioshock | News 13
Black Bucaneer | Test 88
Caesar 4 | Test 100
Caesar 4 | Tipps 134
Cars | Test 89
Cars | Tipps 134
Command & Conquer 3 | News 18
Company of Heroes | Test 92
Company of Heroes | Tipps 134
Dark Messiah | Vorschau 32
Der Herr der Ringe Online | News 18
Die Gilde 2 | Test 104
Die Gilde 2 | Tipps 136
Die Sims 2: Glamour Accessoires | Test 110
Die Sims 2: Haustiere | Test 108
Disciples 3 | News 19
Dream Pinball 3D | Test 127
Ducati World Championship | Test 128
Elveon | Vorschau 48
Faces of War | Test 98
Fifa 06 | Budget-Test 133
Fifa 07 | Test 116
Fifa 07 | Tipps 136
Golf World Tour 2007 | Test 126
Gothic 2 Gold | Tipps 140
Gothic 3 | Test 60
Guild Wars: Nightfall | Vorschau 44
Homm 5: Hammers of Fate | News 16
Jack Keane | Screenshot-Update 57
Joint Taks Force | Test 112
Joint Task Force | Tipps 136
Just Cause | Test 84
Just Cause | Tipps 137
Kane and Lynch | News 15
Lego Star Wars | Budget-Test 132
Lego Star Wars | Tipps 138
Lego Star Wars 2 | Test 80
Lego Star Wars 2 | Tipps 138
Madden NFL 07 | Test 122
NBA Live 07 | Test 123
Need for Speed Carbon | News 17
NHL 07 | Test 120
Oblivion | News 12
Railroads | Vorschau 28
Rainbow Six Las Vegas | Screenshot-Update 56
Runaway 2 | Vorschau 52
Sam & Max | News 13
Sherlock Holmes: Die Spur der Erw. | News 16
Silverfall | Vorschau 54
Simon the Sorcerer 4 | News 19
Stranglehold | News 16
Sword of the Stars | Test 111
Tiger Woods PGA Tour 2007 | Test 124
Tony Tough 2 | Vorschau 53
Turrican 2 | Retro 171
Two Worlds | Vorschau 40
UFO: Afterlight | News 12
Warhammer Online | News 12
Wildlife Park Gold | Tipps 139
World in Conflict | Vorschau 50

DVD INHALT

DEMOS





COMPANY OF HEROES

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

- **Tutorial**
- **Skirmish-Modus**
- **zwei Einzelspieler-Missionen**
- **bombastisches Intro**



Egal welche DSL-Leitung Sie haben, diese Demo bringt mit ihren rund 1,8 Gigabyte selbst die dickste Leitung zum Glühen. Bei uns gibt es dieses Prachtstück für Sie auf DVD und ohne Wartezeit. Die Demo bietet alles, was Sie brauchen, um eine Kaufentscheidung zu treffen. Und weil uns Company of Heroes sehr beeindruckt hat, spendieren wir Ihnen neben dem Mega-Test in dieser Ausgabe noch zwei ausführliche HiRes-Videos, die Ihnen den Einzel- und den Mehrspieler-Modus detailliert näherbringen werden.

ANSTOSS 2007

Genre	Fußballmanager
Minimum	CPU mit 1,0 GHz, 512 MB RAM
Installationsgröße	720 MB
Sprache	deutsch

- **alle Mannschaften der Vollversion**
- **Training, Transfers und Verhandlungen**
- **fast uneingeschränkt spielbar**



Diese Demoversion ist bis auf wenige Einschränkungen voll spielbar. Das gibt Ihnen den kompletten Zugriff auf alle Spielfeatures. Sie können nach Herzenslust herumprobieren, sich Ihr Wunschteam herauspicken, das Training organisieren, Spieler transferieren, die Strategie für das kommende Match festlegen und die Aufstellung so zusammenstellen, dass Sie einen Sieg einfahren werden. Nur dann strömen die Fans weiter ins Stadion, und Sie steigen auf Dauer zum erfolgreichen Manager auf. Anstoß für Anstoss!

TOOLS

- Acrobat Reader 7.0
- Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
- AntiVir Personal Edition Classic
- Ati Tool 0.24
- AVS DVD-Player
- CD Burner XP Pro
- CPU-Z 1.36
- D-Fend
- DOSBox 0.65
- DXTweak 2
- Fraps 2.74
- Free Download Manager
- Gimp
- Gothic 2 Addon Datenbank
- Gothic 2 Datenbank
- G-Racer
- ICQ
- Powerstrip 3.65
- Rivatuner 2.0
- 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)
- WinRAR
- WinZip 10.0
- ZoneAlarm

TREIBER

- Ati Catalyst 6.8
- DirectX 9.0c
- Nvidia Forceware 91.47

VOLLVERSIONEN

GOTHIC 2 GOLD





Genre
Rollenspiel

Minimum
CPU mit 700 MHz, 256 MB RAM

Installationsgröße
2,9 GB

Sprache
deutsch



- **Hauptprogramm + Addon**
- **nicht-lineare Story**
- **verschiedene Lösungswege**
- **Sprachausgabe**
- **zahlreiche Nebenquests**
- **realistische Wettereffekte**
- **Tag- und Nachtwechsel**
- **über 500 NPCs**

Wo andere kleckern, da klotzen wir und packen Ihnen das geniale Gothic 2 und das obergeniale Addon Die Nacht des Raben auf eine DVD und auf ein Heft! So erhalten Sie mit einem Schlag nicht nur das mit Höchstwertungen überhäufte Hauptprogramm, bei dem Sie sich als Held in die Irrungen und Wirrungen im zerrüttenden Land Khorinis stürzen. Sondern bekommen auch die Story-Erweiterung hinzu, in der es um einen mysteriösen Ring des Wassers geht. Heldenhaft!

Minimale Systemvoraussetzungen

Windows 98/ME/2000/XP

Pentium 700 MHz oder vergleichbar

128 MB RAM

2,9 GB Festplatte

32 MB Grafikkarte

DirectX 8.1

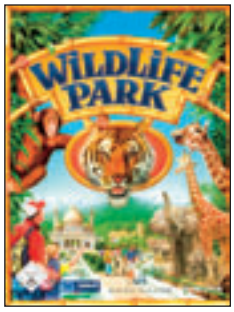
DirectX kompatible Soundkarte

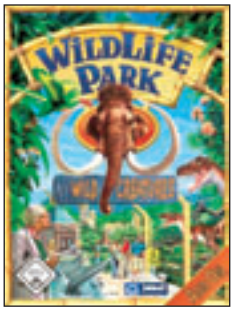
Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation der Gothic 2 Gold Edition 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.

Die Gothic 2 Gold Edition besteht aus dem Hauptprogramm Gothic 2 und dem Addon Die Nacht des Raben. Sie müssen beide Produkte einzeln installieren. Danach starten Sie das Spiel über den Startmenüeintrag von Die Nacht des Raben und können so das Hauptprogramm mit dem im Spiel integrierten Addon nutzen.

WILDLIFE PARK GOLD





Genre
Wirtschaftssimulation

Minimum
CPU mit 500 MHz, 128 MB RAM

Installationsgröße
960 MB

Sprache
deutsch



- **Hauptprogramm + Addon**
- **30 Missionen und freies Spiel**
- **60 Tierarten inkl. Urtiere**
- **10 verschiedene Personaltypen**
- **einfache Bedienung**

Erschaffen Sie Ihren ganz persönlichen Zoo, und übernehmen Sie dabei alle wichtigen Aufgaben eines Direktors. Holen Sie sich exotische Tierarten oder bringen Sie mit Hilfe eines Genlabors ausgestorbene Spezies zurück in Ihren Park. Erbauen Sie Gebäude wie Souvenirshops, um ausreichend Geld für Investitionen zu verdienen. Doch auch der Gemüts- und Gesundheitszustand Ihrer Tiere sollte Ihnen am Herzen liegen, damit Sie einen florierenden und ökonomischen Zoo erschaffen.

Minimale Systemvoraussetzungen

Windows 95/98SE/ME/2000/XP

Pentium 500 MHz oder vergleichbar

128 MB RAM

960 MB Festplatte

4 MB Grafikkarte

DirectX 5.0

DirectX kompatible Soundkarte

Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von Wildlife Park Gold Edition 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.

Die Wildlife Park Gold Edtion besteht aus dem Hauptprogramm Wildlife Park und dem Addon Wild Creatures. Beide Produkte werden automatisch installiert und können danach einzeln über zwei getrennte Startmenüeinträge gestartet werden.

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



GOTHIC 3

Genre Rollenspiel

Gothic 3 ist fertig und wird bald in den Läden stehen. Das Rollenspiel-Epos aus deutschen Landen bietet alle Vorteile der ersten beiden Teile, hat eine ganze Reihe der Nachteile eliminiert und viele gute Neuerungen hinzubekommen. Rüdiger Steidle hat für Sie und ersten Orcs und Scavenger aus Ihrem Fell geprügelt. In unserem Hires-Video können Sie ihn hautnah begleiten und erfahren im Testbericht in dieser Ausgabe alles Wissenswerte zum Spiel.

ANNO 1701

Genre Aufbau-Strategie

Das was Gothic 3 schon hinter sich hat, hat Anno 1701 noch vor sich: die Jungfernfahrt in die Spieleläden! Aber das Insel-Epos macht große Schritte auf dem Weg dahin und schon jetzt einen rundum tollen Eindruck. Lassen Sie sich von Martin Deppe die unglaublich detaillierte Grafik zeigen und erleben Sie die im Spiel neu eingeführten Charaktere, die Ihnen Aufträge erteilen und so stets für Abwechslung im Aufbau-Alltag sorgen.

INTERVIEW: SID MEIER



LEGO STAR WARS 2



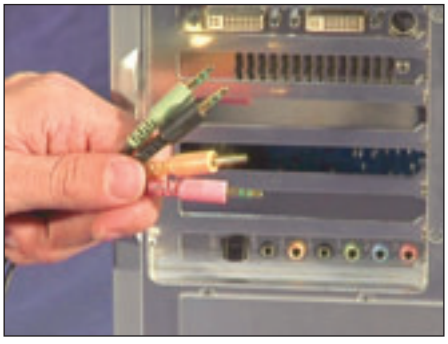
ARCHLORD



ELVEON



HARDWARE: EINBAU-RATGEBER, TEIL 4



WEITERE VIDEOS

- Armed Assault
- Company of Heroes: Einzelspieler
- Company of Heroes: Mehrspieler
- Dark Messiah
- Die Gilde 2
- Fifa 07
- Tor des Monats
- Turrican 2



AKTUELLE UPDATES

Zu vier der sechs vorgestellten Patches des Vormonats gibt es schon wieder aktuelle Versionen. Fleißig fleißig, liebe Entwickler! **Mal sehen, welche eurer Fehler ihr diesmal gefunden habt.**

Heroes of Might & Magic 5 1.3



Größe	50 MByte
Inhalt	Editor, neue Karten, Spielmodi und Features

Erst letzten Monat hatten wir Patch 1.2 in dieser Rubrik, der zusätzliche Features und weitere Karten bot. In Patch 1.3 lässt sich Ubisoft ebenfalls nicht lumpen und integriert wieder einige neue Maps (The School, Allies, Wind Rose, No Man's Land), eine Duell-Rangliste, den Dreier-Duell-Modus und den von allen lang erwarteten Karteneditor. Jetzt können Fans endlich selbst Karten erstellen oder Szenarios mit anderen tauschen. Wenn das so intensiv passiert wie bei den Vorgängern, kommt laufend Nachschub für zusätzliche Spielspaßstunden!

Die Römer 1.01



Größe	15 MByte
Inhalt	Bugfixes, neue Karten

Eigentlich trägt der Patch den Namen 1.01346. Die Annahme, dass dieser Code mit der Anzahl der Bugs zu tun hat, ist hier aber völlig falsch. Lediglich einige kleinere Fehler in der Kampagne und ein nur selten auftretender Bug beim Starten und Laden des Spieles werden im Readme-Text aufgeführt. Damit die 15 MB des Patches trotzdem ihren Sinn haben, werden zwei neue Karten mitgeliefert. Halkedonia (mittelschwer) ist eine Stadt zwischen zwei Barbarendörfern, und auf Mamertum (schwer) gibt es reichlich Rohstoffe in der Umgebung.

Anstoss 2007 Patch 3



Größe	13 MByte
Inhalt	Bugfixes

Ascaron hat den Käufern von Anstoss 2007 vier Patches versprochen, die sukzessive alle Bugs aus dem Spiel werfen sollen. Der dritte Patch ist soeben erschienen, der vierte soll am 25. September (nach Redaktionsschluss) zum Download zur Verfügung stehen. Hierbei ist vor allem interessant, dass eine große Anzahl an Fehlern bereits bekannt ist, aber nicht alle auf einmal behoben werden können. Im Sinne des Kunden gibt es deshalb eben eine Reparatur in vier Raten. Ist auch besser, als einige Wochen mit allen Fehlern leben zu müssen.

Ghost Recon 3 1.30



Größe	274 MByte
Inhalt	Bugfixes, neue Spielmodi, Karten, Optionen

Ist der dick, Mann! Nach diesem 274-MB-Patch wird Ihnen Ghost Recon wie ein neues Spiel vorkommen, denn es gibt unter anderem zwei neue Mehrspieler-Modi. Bei »Siege« müssen Sie mit Ihrem Team einen bestimmten Bereich verteidigen, den das Gegnerteam einnehmen muss. »OGR Coop« hingegen erweitert das gemeinsame Spiel gegen Computergegner um eine zusätzliche Variante. Sie müssen keinen vorherigen Patch installiert haben, da alle bisherigen Verbesserungen mitgeliefert werden.

Joint Task Force 1.1



Größe	192 MByte
Inhalt	Bugfixes, neue Karten

Achtung, eines gleich vorab: Ihre Spielstände funktionieren nach der Installation dieses Patches leider nicht mehr! Sollten Sie also im Spiel schon weiter fortgeschritten sein und bisher keine Probleme oder Abstürze erlebt haben, können Sie den Patch auch auslassen. Als Extra gibt es zwei neue Karten namens Bosnian Railway Station und Oasis, die aber nur für den Mehrspieler-Modus gedacht sind. Weitere Einzelheiten über die Bugfixes konnte uns der Hersteller allerdings noch nicht geben.

Vampire 2 Bloodlines 2.9 (inoffiziell)



Größe	112 MByte
Inhalt	zahlreiche Bug- und Questfixes

Dieses Spiel war trotz hoher Qualität kein Verkaufserfolg, wird von den Entwicklern auch kaum noch betreut. Dafür gibt es aber eine starke Community, die regelmäßig inoffizielle Updates veröffentlicht. Der aktuelle Patch 2.9 kann über jeder Versionsnummer ab 1.2 installiert werden. Dabei werden einige Dateien überschrieben. Machen Sie sich also vorher eine Sicherungskopie des Spieles, da der Patch bei Problemen nicht mehr zu deinstallieren ist.

Michael Erlwein

NEWS

KOLUMNE



Danke, Leipzig!

183.000 Besucher stapelten sich über vier Tage in den Hallen der Games Convention, darunter 2.600 Fachjournalisten. Vor allem am Messe-Samstag war es diesmal so voll, dass rund 15.000 Leute draußen warten mussten, bis in den Hallen wieder Platz war. Unglaublich!

Online und in Spieleheften taucht seitdem immer wieder »Games Convention, Leipzig« auf. Nicht nur hier, sondern auch in 37 anderen Ländern! Die GC hat es somit geschafft, zu einer der wichtigsten Treffpunkte zwischen Spielern, Presse und Industrie zu werden.

Was mich aber noch mehr freut: Die Berichterstattung war auch jenseits der Fachmedien durchwegs positiv. Viele Fernseh-, Radio- und Zeitungsbeiträge klangen fasziniert statt abgeschreckt. Selbst Journalisten, die unbedingt kritische Töne auffangen wollten, griffen ins Leere.

Auch klasse: Die Besucher blieben selbst im dicksten Gedränge freundlich. Nur ein Pärchen habe ich beim Zoff beobachtet. Aber das lag eher nicht an der GC ...

Martin Deppe

WARHAMMER ONLINE

Neues zu den Spielerschlachten

Nach einem ausführlichen Gespräch mit den Entwicklern sind wir überzeugt: **Warhammer Online** könnte der lang erwartete **World of WarCraft**-Killer werden.

Neben dem stimmig umgesetzten Fantasy-Universum, den zahlreichen Charakter-Ausbaumöglichkeiten und dem innovativen Questsystem haben uns vor allem die umfangreichen Möglichkeiten im Kampf Spieler gegen Spieler (PvP) beeindruckt. Zwar kann man die höchste Erfahrungsstufe (Rang 40) theoretisch auch im PvE erreichen, also im Kampf gegen Computergegner. Aber, wie es Community-Manager M. Weathers ausdrückt: »Der PvP-Teil ist definitiv das Spaßigste an **Warhammer Online**.«

Am oberen Ende des PvP-Parts finden sich die epischen Schlachten der beiden Fraktionen Ordnung und Chaos. Dabei versuchen beide Seiten, die Heimat der Gegner zu erobern. Um den Kampf danach wieder anzuheizen, wird die unterlegene Fraktion kontinuierlich stärker gezaubert, bis es ihr schließlich gelingt, die Eindringlinge wieder hinauszuwerfen.

Entwickler: Mythic | Termin: 2007



OBLIVION

Addon in Arbeit?

Kurzzeitig erschien das Produkt **Oblivion: Knights of the White Stallion** zum Preis von 20 US-Dollar in der Datenbank eines Online-Shops. Der Erscheinungstermin: 21.11.2006. Nachdem sich die Nachricht im Internet verbreitete, verschwand das Spiel aus dem Angebot. Bethesda äußerte sich bislang nicht dazu. Wir bleiben für Sie am Ball.

UFO: AFTERLIGHT

Bugfrei, versprochen!

Für den neuesten Teil der **UFO**-Reihe versprechen die Entwickler vor allem eines: weniger Bugs. Auch inhaltlich gibt's Neues. Frische Rassen etwa: Marsianer und ihre robotischen Verteidigungsanlagen. Wichtigster Teil des Spiels sind allerdings die Taktik-Gefechte, die noch einfacher zu steuern sein sollen.

Entwickler: Morphicon
Termin: 1. Quartal 2007



BIOSHOCK

Urlaubsbilder aus Rapture

Die fantastische Unterwasser-Enklave Rapture nimmt langsam aber sicher immer mehr Gestalt an. Auf den jüngsten Screenshots zeigen die Macher von Irrational erstmals einen neuen Gegnertyp, neue Schauplätze und gewähren uns einen detaillierten Blick auf zwei Waffen (Granatwerfer und Revolver). Das verkürzt wenigstens ansatzweise die Wartezeit auf das viel versprechende **Bioshock**: Das Spiel wird nicht vor Sommer 2007 in den Handel kommen.

Entwickler: 2K Games | Termin: 3. Quartal 2007





HAVOK-ENGINE

Blizzard lizenziert die Physik-Engine

Entwickler Blizzard hat die bekannte Havok-Physik-Engine in der Version 4.0 lizenziert. Die Software wird in künftigen Spielen der **World of WarCraft**-Macher zum Einsatz kommen. Die Entwickler wollen weiterhin Spiele in erster Linie für PC und Apples MAC produzieren; die Havok-Engine unterstützt beide Systeme.

SAM & MAX

Erstmal nicht in Deutschland

Nach einem Bericht der Website Wired.com wird der erste Teil des Episoden-Adventures **Sam & Max** von Telltale Games zunächst exklusiv über den US-Onlinedienst Gametap.com erscheinen. Der ist eigentlich auf klassische Zwischendurch-Spiele spezialisiert und bietet diese kostenpflichtig zum Download an. Der Haken bei der Sache: Gametap.com lässt sich nur von den USA aus ansurfen. Wie lange der Exklusiv-Deal mit Gametap dauern wird und wann Sie auch hierzulande die neuen Abenteuer des Kult-Duos erleben dürfen, ist derzeit noch nicht geklärt.



Entwickler: Telltale Games
Termin: 4. Quartal 2006

UNDERCOVER
Operation Wintersonne

Du bist:
John Russell, britischer Physiker, Spion wider Willen, hinter feindlichen Linien.

Ein klassisches Point- & Click-Adventure.

Ab Oktober im Handel.



www.undercover-game.de

PC DVD-ROM

Spraing

ANACONDA

LESER-CHARTS

1 ▲ (2) **GOTHIC 2**



Entwickler Piranha Bytes
Publisher Jowood

Die letzten liegen gebliebenen Quests abschließen und das Story-Wissen auf Vordermann bringen. Zur Veröffentlichung des dritten Teils der Rollenspiel-Saga stürzen sich die Fans nochmal in die **Questi Extralongi** des Vorgängers.

2 ▼ (1) **TITAN QUEST**



Entwickler Iron Lore Publisher THQ

Skandal: Käferplage in der Antike. Doch fleißige Entwickler spielen die Kammerjäger und beseitigen die letzten Bugs in Titan Quest. **Patchus Maximus!**

3 NEU



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (DT.)

Entwickler Rockstar Publisher Take 2

Durch die Hood cruisen **stinktus gewaltikus**. Finden unsere Leser und ziehen das edle Vice City dem Vorstadt-Ghetto von San Andreas vor.

4 ▼ (3) **OBLIVION**



Entwickler Bethesda Publisher Take 2

Abschied von der **Spielweltus sterilikus**. Das natürlich schöne Gothic 3 kommt, das auf Hochglanz polierte Oblivion packt seine sieben Bump-Maps.

5 ▼ (4)



SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Entwickler EA Pacific Publisher Electronic Arts

Im Spiel hauen die Elben todesmutig Trollbasen kurz und klein. Anders in der Filmvorlage: Da machen Legolas und seine Spitzohren einen auf **homo-erotikus**.

6 (6) **PREY**



Entwickler Human Head Publisher Take 2

Rauf und runter, links und rechts. Bei diesem Wirrwarr muss einem ja schlecht werden, und selbst eine robuste Rothaut treibt's zum **Lokus**.

7 ▲ (8)



NEED FOR SPEED MOST WANTED

Entwickler EA Games Publisher Electronic Arts

Da hilft auch kein siebter Sinn – mit **gepimpticus Schlitticus** durch die Pampa sausen ist zwar straftbar, aber Spaß macht's trotzdem.

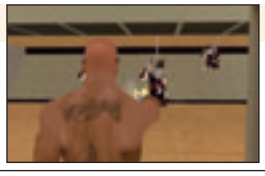
8 ▼ (7) **HITMAN: BLOOD MONEY**



Entwickler IO Interactive Publisher Eidos

Der Hitman nimmt den Omnibus. Denn er geht nicht gern zu Fuß. Wo unsereins bezahlen muss, fährt er **gratisus mit Omnibus**.

9 (9)



GTA SAN ANDREAS

Entwickler Rockstar Publisher Take 2

Nach einem anstrengenden Gangster-Tag freuen sich unsere Homies. Abends dürfen sie zu **Hippus Hoppus** abhotten und heißen Kaffee schlürfen.

10 NEU **C&C: DIE ERSTEN 10 JAHRE**



Entwickler Westwood, EA Pacific Publisher Electronic Arts

Während auf dem Schlachtfeld die Hölle losbricht, sitzen sie im Bunker und fachsimpeln über giftgrüne Mineralien: Bösewicht Kane und Doktor **Tiberius**.

STEAM

NEUES ZUM DOWNLOAD

Valves Steam gilt als eine der führenden Plattformen für Spieledownloads. Nicht weiter verwunderlich also, dass Valve jetzt mit Majesco einen Deal abgeschlossen hat. Der ermöglicht den Download der **Bloodrayne**-Spiele und von **Advent Rising** – die schon jetzt über Steam verfügbar sind. Ab Oktober gibt's dann auch Tim Schafers verrücktes Action-Adventure **Psychonauts** zum Download.

TIM SCHAFER

VERTRAG MIT VIVENDI

Tim Schafers Firma Double Fine wechselt den Publisher. Vivendi wird das nächste Spiel des Genies mit den verrückten Ideen veröffentlichen. Beide Parteien einigten sich darüber, dass das bisher namenlose Spiel über Vivendis Marke Sierra in den Handel kommt. Worum es sich bei dem Spiel handelt, ist noch nicht bekannt. Tim Schafer (**Grim Fandango**, **Day of the Tentacle**) selbst sagt aber, dass es sich um eine brandneue Idee dreht.

TODD MCFARLANE

NEUE SPIELEFIRMA

Laut der US-Website Gamasutra wollen Comic-Zeichner Todd McFarlane (**Spawn**), Schriftsteller R.A. Salvatore (**Dunkelelfen**-Saga) und Baseball-Legende Curt Schilling eine Spielemanufaktur namens Green Monster Games gründen. Über konkrete Projekte ist bis dato nichts bekannt. Momentan werden Mitarbeiter gesucht, die sich mit der Gamebryo-Engine auskennen sollen, die bereits in **Oblivion** Verwendung fand.

SAG BLOSS ...



* Die übelst übersetzte Hauptfigur Tony im Adventure Tony Tough 2.

AGGRESSION

Atombomben im Ersten Weltkrieg

Pickelhauben, Schützengräben, Atombombe. Atombombe? Richtig: Wenn Sie im Echtzeit-Strategiespiel **Aggression** fleißig forschen, können Sie diese Superwaffe bereits 1916 abwerfen. Dann halt per Doppeldecker. Die Auswirkungen konnten wir bei einer Vorführung hautnah miterleben: Der Atompilz sieht nicht nur selber heftig aus, sondern zerlegt auch die 3D-Landschaft in viele kleine Brocken. Ganz ohne »Sollbruchstellen« wie in anderen Spielen. Etwa eine Windmühle: Die Druckwelle reißt erst die Flügel, dann das Dach, schließlich das Mauerwerk weg.

Aggression spielt von 1914 bis 1950, Sie übernehmen Deutschland, Russland, England oder Frankreich. Forschung, Produktion und Truppenverschieben erledigen Sie auf einer schön bunten und detailreichen Europakarte; die Schlachten toben auf extra 3D-Levels - siehe unseren Screenshot.

Entwickler: Buka Entertainment | Termin: 4. Quartal 2007



KANE AND LYNCH

Action für Erwachsene

Die Kopenhagener Entwickler von IO Interactive wagen keine Experimente: **Kane and Lynch** wird der legitime Nachfolger der **Hitman**-Serie. Allerdings spielen Sie keinen Einzelgänger: Die zwei namensgebenden Gangster werden oft von Söldnern unterstützt. Denen können Sie ähnlich wie in **Freedom Fighters** grundlegende Kommandos wie Angriff oder Halten erteilen.

Uns haben zwei Dinge beeindruckt. Zum einen die extrem realistische Grafik, die mit zahlreichen Lichtfiltern und Spezial-Shadern den Levels individuelle Stimmungen verleiht. Zum anderen die extreme Brutalität. **Kane and Lynch** wird – wie **Hitman** – ganz klar ein Spiel für Erwachsene. Das betrifft nicht die blutigen Schusswechsel allein, sondern auch Handlung und Charaktere.

Entwickler: Eidos | Termin: 2. Quartal 2007







STRANGLEHOLD

Cineastische Inszenierung

Wir haben uns bei Midway die neuste Version von **Stranglehold** angeschaut. Der Shooter setzt die Story des Actionstreifens **Hard Boiled** fort und stellt die Kämpfe in den Mittelpunkt. Und die werden hier noch cooler inszeniert als beim Seelenverwandten **Max Payne**. Auf Knopfdruck rutscht Hauptdarsteller Chow Yun-Fat Geländer herunter oder schwingt sich an einen Kronleuchter.

Schießereien werden automatisch in Zeitlupe ausgetragen. **Stranglehold** sieht aus wie ein klassischer Hong-Kong-Actionfilm, spielt sich dabei aber wunderbar unkompliziert. Standard-Stunts wie über Hindernisse schliddern legt Chow automatisch aufs Parkett, für die meisten anderen Moves genügt ein simpler Tastendruck.

Entwickler: Midway Studios | Termin: 1. Quartal 2007





HOMM 5: HAMMERS OF FATE

Neue Fraktion

Das Addon zum Rundenstrategie-Hit **Heroes of Might & Magic 5** dreht sich um die neue Fraktion der Zwerge, die auf Krieger und Runenzauberer setzen. 15 Missionen enthält das Addon, dazu kommen fünf Einzelspieler- und zehn Mehrspielerkarten. Wieder da: die praktischen Truppen-Karawanen aus Teil 4.

Entwickler: Ubisoft
Termin: November 2006

VERKAUFS-CHARTS



1	▲	(2)	WORLD OF WARCRAFT
2	▲	(4)	COUNTER STRIKE SOURCE
3		(3)	GUILD WARS: FACTIONS
4	NEU		ANSTOSS 2007
5	▼	(1)	TITAN QUEST
6	▲	(5)	DIE SIMS 2
7	NEU		CIVILIZATION 4: WARLORDS
8	▲	(9)	DIE SIMS 2: OPEN F. BUSINESS
9	NEU		RISE & FALL
10	NEU		BATTLEFIELD 2

Verkaufscharts August 2006 von Media Control

AGATHA CHRISTIE: MORD IM ORIENT EXPRESS

Auf der Suche nach dem Mörder

In **Agatha Christie: Mord im Orient Express** rätseln Sie sich quer durch die Bahn. Ein neuer Charakter, die junge Antoinette Marceau, hilft dabei dem bekannten Detektiv Hercule Poirot. Das Adventure ist nah an die Romanvorlage angelegt. Kenner des Buches werden aber nicht wissen, welches Ende sie erwartet. Entwickler AWE Games nimmt sich die Freiheit für Änderungen, damit die Spannung nicht verloren geht.

Entwickler: CDV
Termin: November 2006



SHERLOCK HOLMES: DIE SPUR DER ERWACHTEN

Echte Ermittlerarbeit

Diesmal wird's kniffliger und realistischer. Die Spieler haben im neuen Adventure mit Sherlock Holmes vielfältige Möglichkeiten, und können etwa verdächtige Bereiche mit der Lupe absuchen, Gegenstände oder Schuhabdrücke vermessen; alles unkompliziert und erstmals komplett in 3D. Außerdem dürfen Sie Fundstücke mit dem Skalpell zerteilen und weiter untersuchen, kleine Fundstücke mit der Pinzette nach Spuren absuchen, Gegenstände in Holmes Labor analysieren, verschiedene chemische Flüssigkeiten anwenden und vieles mehr. All diese Ermittlungsschritte sind, so Entwickler Frogster, unkompliziert in die Menüführung eingebaut und verlaufen ohne störende Einzelbefehle ab. Recherchierte Ergebnisse und Analysen können bei Bedarf komfortabel im Ermittlungs-Report nachgelesen werden.

Entwickler: Frogster | Termin: November 2006

NEED FOR SPEED CARBON

Neue Bilder

Wieder gibt es neue Bilder von aufgemotzten Edelkarossen bei Nacht. Auf den Screenshots zeigt sich **Need for Speed Carbon** abwechslungsreich. Neue Karossen wie ein Ford GT stellen glänzenden Lack und blitzenden Chrom zur Schau. Der wieder stark angewachsene Fuhrpark ist aber nicht der einzige Hingucker im neuen **Need for Speed**. Hollywood-Schauspielerin Emmanuelle Vaugier (**Saw 2**) übernimmt diesmal die weibliche Hauptrolle und wird mit Sicherheit so manchem Spieler den Kopf verdrehen.

Entwickler: EA Black Box | Termin: November 2006





KURZ UND KNACKIG

Alarmstufe Rot 3

Wie wir im Interview mit C&C-Produzent Mike Verdu erfahren haben, wird Electronic Arts wahrscheinlich nach Abschluss der Arbeiten am dritten Command & Conquer-Teil direkt die Alarmstufe-Rot-Serie fortsetzen.

Duke Nukem Forever tot?

Die Newsseite Shacknews.com vermeldet, dass das Team von 3D Realms schon seit 2005 stetig kleiner wird, und sich jetzt einer Mitarbeiterzahl von 18 annähert. Damit steht die Vollendung des seit knappen zehn Jahren angekündigten Duke Nukem Forever weiterhin in den Sternen.

Lego Batman?

Die Entwickler von Traveller's Tales sind weiter fleißig: Nachdem nun die erste Trilogie der Star-Wars-Reihe mit Plastiksteinchen erhältlich ist, geht's ab ins Superhelden-Genre. Das behauptet zumindest die Internetseite computerandvideogames.com. Eine Bestätigung von Traveller's Tales steht noch aus.

Kein Jagged Alliance 3D

Game Factory Interactive, verantwortlich für die Jagged-Alliance-Reihe, hat den Vertrag mit Publisher Strategy First verloren. Ihnen ist damit untersagt, Spiele zu entwickeln oder zu veröffentlichen, die den Namen Jagged Alliance im Titel tragen. Derzeit wird über einen neuen Namen und diverse neue Inhalte für das bereits laufende Projekt nachgedacht.

Turbine erfand Eberron?

Wenn da nicht die Fetzen fliegen: Turbines James Jones behauptet, dass er und sein Team die Grundzüge der D&D-Welt Eberron entwickelt haben. Eberron-Entwickler Keith Baker hingegen sagt, er und seine Leute hätten die Turbine-Entwickler erst aufklären müssen, was Warforges überhaupt sind, bevor die Rasse in D&D Stormreach eingebaut werden konnte.



COMMAND & CONQUER 3

Schlaue Ernter – versprochen!

Wir haben **Command & Conquer 3** in Augenschein genommen und mit Produzent James Verdu geplaudert. Der verspricht für den dritten Teil der Kultserie unter anderem eine stark verbesserte künstliche Intelligenz. »Wir sind uns bewusst, dass sich die Einheiten in den Vorgängern nicht immer wie gewünscht verhalten haben. Die Ernter sind ja geradezu berüchtigt dafür, dass sie manchmal sehr abenteuerliche Routen gefahren sind.

Wir widmen diesem Bereich viel Aufmerksamkeit. Wir haben drei Leute abgestellt, die sich um KI-Programmierung kümmern. Nicht nur die Wegfindung wird verbessert, auch der Computergegner wird schlauer. Und er bescheißt nicht mehr – versprochen!«

Entwickler: EA LA | Termin: 2. Quartal 2007



DER HERR DER RINGE ONLINE

Start der Beta

Fans von Tolkiens Werken aufgepasst: In Amerika ist kürzlich die Beta-Testphase für das Online-Rollenspiel **Der Herr der Ringe Online** gestartet. Die Reaktion auf die Alpha-Testphase war laut Entwickler Turbine bereits überwältigend. In Kürze startet damit auch die Pre-Beta-Phase in Europa, zu der Sie sich auf der offiziellen Webseite unter www.lotro-europe.com weiterhin anmelden können. Mit ein wenig Glück gehören Sie dann zu den Auserwählten, die in die Beta eingeladen werden, und können schon bald Ihre eigene Heldengeschichte zu Tolkiens Meisterwerk **Die Gefährten** erleben. Allerdings nur auf der »guten« Seite – Trolle oder Orks dürfen nämlich nicht gespielt werden.

Entwickler: Turbine | Termin: 1. Quartal 2007





ALARM FÜR COBRA 11: NITRO

Jetzt in gut

Über die Qualitäten der RTL-Serie **Alarm für Cobra 11** mag man streiten, über die Güteklasse der dazugehörigen Computerspiele nicht: Die sind bestenfalls Mittelmaß. Das soll sich mit **Nitro** ändern. Für die nächste Umsetzung zeichnen nämlich die Rennspiel-Experten von Synetic verantwortlich, durch die **World Racing**-Titel bestens bekannt.

Wir haben uns den Lizenztitel angesehen. Ersteindruck: gar nicht übel. Die unseligen Shooter-Sequenzen sind weggefallen, stattdessen stehen Verfolgungsjagden im Mittelpunkt. Und die sind fernsehreif in Szene gesetzt: Zeitlupen und Replays rücken spektakuläre Crashes ins Rampenlicht. Außerdem gibt's richtige Einsätze: So sollen wir etwa einen Tanklastzug stoppen, der führerlos über die Autobahn rast.

Entwickler: RTL Enterprises GmbH | Termin: November 2006

SIMON THE SORCERER 4

Point&Click-Adventure der alten Schule

Der sympathische Zauberer hat nichts von dem Charme verloren, dem in den frühen 90ern jede Menge Adventure-Fans erlegen sind. Und falls Sie Simon von damals noch kennen, werden Sie sich freuen, dass in seinem vierten Abenteuer wieder alte Bekannte mit von der Partie sind. Entwickelt wird die neueste Episode in Deutschland, bei den Abenteuerspezialisten von Silver Style. Simons Väter, die Woodruffs, sind aber als Berater, Story-Schreiber und Rätsel-Ratgeber beteiligt.

Storytechnisch knüpft der vierte Teil an den unglücklichen dritten an, spielerisch orientiert er sich allerdings an Teil 2. Uns erwartet ein schickes (Render-Grafik mit handgezeichneten Details), humoriges und intelligentes Adventure mit Kombinations- und Inventarrätseln statt Schalterdrücken.

Entwickler: Silver Style | Termin: 9. Februar 2007



WINTERSPORT

Fusion der Ski-Giganten



Im letzten Jahr noch Konkurrenten, jetzt in trauter Einigkeit: RTL Entertainment und Jowood veröffentlichen ihre Wintersport-Spiele unter gemeinsamer Flagge. **Ski Alpin Racing 2007**, **RTL Biathlon 2007** und **RTL Skispringen 2007** stammen allesamt vom deutschen Entwickler 49 Games, der sich mit der **Skispringen**-Reihe einen Namen gemacht hat.

Zu den größten Neuerungen zählt eine aufgebohrte Präsentation. Auch das Training wurde verbessert, Einsteiger finden sich noch schneller zurecht. **Entwickler: 49 Games | Termin: November 2006**

DISCIPLES 3

Der Konkurrent von Heroes 5 geht in die nächste Runde



Runden-Strategiespiele in Moskau entwickeln zu lassen, scheint neuerdings in Mode zu kommen: Nach **Heroes 5** (Nival Interactive) entsteht in der russischen Hauptstadt seit einem Jahr der Genrekollege **Disciples 3**. Der kommt vom Entwickler mit dem merkwürdigen Namen ».dat«, Publisher ist Strategy First. Wir konnten bereits eine Tech-Demo begutachten. Fazit: Sieht toll aus, allerdings dominiert das typisch russische Depri-Braun. Dafür tragen Ihre Helden ihre erbeutete Bewaffnung, Panzerung und Artefaktsammlung schön sichtbar am Körper – sowohl bei den taktischen Quadratfelder-Schlachten als auch auf der großen strategischen Karte. **Entwickler: .dat | Termin: 3. Quartal 2007**

DIE KLEINE MOD-ECKE

Die spannendsten und genialsten Mods kurz vorgestellt!

UNREAL TOURNAMENT 2004: KILLING FLOOR 2.0

Resident Evil lässt grüssen



Das kommt ja heutzutage in jedem besseren Labor vor, dass man ein Wundermittel erfindet, es dann gleich an Menschen ausprobiert und die Sache gründlich schief geht. Die Folge? Im Regelfall mies gelaunte Zombies, die sich rasend vermehren und uns nach dem Leben und den Eingeweiden trachten. Im **UT2004**-Mod **Killing Floor** müssen Sie gemeinsam mit anderen Mitspielern solche Zombies bekämpfen.

Dabei ist Teamplay gefragt, und Sie müssen auf Ihre nur begrenzt zur Verfügung stehende Munition achten. Haben Sie den Ansturm einer Horde Untoter überlebt, erhalten Sie dafür Punkte, die Sie bei einem Händler gegen nützliche Utensilien eintauschen können. Aber bitte schnell, denn die nächste Gruppe sabbernder Monster stürmt an – und wird noch schlimmer sein! Gänsehaut pur! **www.killingfloor.freedomsnet.net**

BATTLEFIELD 2: POINT OF EXISTENCE 1.0

Altes Feindbild neu entdeckt



Die Ukraine macht Schwierigkeiten und führt einen erbitterten Krieg gegen ihre Nachbarländer. Die UN muss nun einschreiten und Truppen in den Osten Europas entsenden. Und ab hier dürfen Sie in dieser Modifikation für **Battlefield 2** einsteigen. Auf den Servern, die diese Mod unterstützen, können Sie sich auf die Seite der Ukraine, Russlands, Deutschlands oder Amerikas schlagen und aus zahlreichen neuen Waffen wählen.

Die komplette Umgebung wurde dem Szenario angepasst, alle Einheiten sind vollständig überarbeitet und nicht wiederzuerkennen. Zusätzliche Spielmodi runden das ein Gigabyte dicke Paket ab, sodass sich bereits rund 600 Server finden lassen, auf denen Sie **Point of Existence** spielen können. Go East! **www.pointofexistence.com**



TERMIN-KALENDER



WORLD IN CONFLICT

Ein Action-Feuerwerk der Extraklasse! Mit richtig viel Wumms geht's in diesem Echtzeit-Taktikspiel brandheiß zur Sache! **neu**



STRANGLEHOLD

Fans von John Woo müssen sich weiterhin geduldig zeigen, denn Stranglehold kommt erst im nächsten Jahr auf den PC. **verschoben**



ELVEON

Hoffentlich zieht den Elfen niemand die Ohren lang, weil sie in ihrem Fantasy-Epos die Gegner mit Bogen und Schwert vermöbeln. **neu**

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	POTENZIAL
	A VAMPYRE STORY	Adventure	Autumn Moon	4. Quartal 2007	–
	ANNO 1701	Aufbauspiel	Related Designs	26. Oktober 2006	HERVORRAGEND
NEU!	ANKH: HERZ DES OSIRIS	Adventure	Deck 13	30. Oktober 2006	SEHR GUT
	ARMED ASSAULT	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	30. November 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	–
	COMMAND & CONQUER 3	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2. Quartal 2007	–
	CHRONICLES OF SPELLBORN	Rollenspiel	Spellborn	1. Quartal 2007	GUT
	CRYSIS	Ego-Shooter	Crytek	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	Actionspiel	Arkane Studios	26. 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	–
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	–
	EL MATADOR	Actionspiel	Plastic Reality	Oktober 2006	GUT
NEU!	ELVEON	Actionspiel	10tacle Slovakia	3. Quartal 2007	SEHR GUT
	EMPIRE AT WAR: FORCES OF CORR.	Echtzeit-Strategie-Addon	Petroglyph	26. Oktober 2006	GUT
	FEAR: EXTRACTION POINT	Ego-Shooter-Addon	Monolith	27. Oktober 2006	SEHR GUT
	FIELD OPS	Action-Taktik	Digital Reality	Februar 2007	–
	FUSSBALL MANAGER 2007	Fußball-Manager	EA Sports	27. Oktober 2006	SEHR GUT
	GROTESQUE	Rollenspiel	Silent Dreams	1. Quartal 2007	GUT
NEU!	GUILD WARS: NIGHTFALL	Online-Rollenspiel-Addon	Arenanet	27. Oktober 2006	SEHR 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
	LOKI	Action-Rollenspiel	Cyanide	1. Quartal 2007	–
	MAELSTROM	Echtzeit-Strategie	KD Labs	1. Quartal 2007	GUT
	MAGE KNIGHT: APOCALYPSE	Action-Rollenspiel	IS Games	20. Oktober 2006	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.



GUILD WARS: NIGHTFALL

Ab Oktober geht's in den instanzierten Bereichen rund – nicht nur mit den neuen Klassen, sondern auch mit kniffligen Fallen. **neu**



DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Bald holzen wir die fiesen Orks um. Lesen Sie unsere Vorschau und freuen Sie sich mit uns auf den Test im nächsten Heft! **bestätigt**

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
	MEDIEVAL 2	Strategiespiel	Creative Assembly	November 2006	HERVORRAGEND
	NEED FOR SPEED: CARBON	Rennspiel	EA Black Box	2. 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	27. Oktober 2006	SEHR GUT
NEU!	RAINBOW SIX VEGAS	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	2007	–
	RUNAWAY 2	Adventure	Pendulo Studios	27. Oktober 2006	SEHR GUT
	SACRED 2	Action-Rollenspiel	Ascaron	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	SILVERFALL	Action-Rollenspiel	Monte Cristo	November 2006	SEHR GUT
	SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	Schleich-Shooter	Ubisoft Shanghai	November 2006	GUT
	SPORE	Strategiespiel	Electronic Arts	2007	SEHR GUT
	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	STRANGLEHOLD	Actionspiel	Midway Studios	1. Quartal 2007	GUT
	STRONGHOLD LEGENDS	Echtzeit-Strategie	Firefly	13. Oktober 2006	GUT
	SUPREME COMMANDER	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	2007	SEHR GUT
	TABULA RASA	Online-Rollenspiel	Destination Games	nicht bekannt	SEHR GUT
	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve Software	1. Quartal 2007	–
	TEST DRIVE UNLIMITED	Rennspiel	Eden Games	November 2006	GUT
NEU!	THE ABBEY	Adventure	Alcachofa Soft	3. Quartal 2007	–
	THE WITCHER	Rollenspiel	CD Projekt	2007	SEHR GUT
	THEATRE OF WAR	Echtzeit-Taktik	Maddox Games	1. Quartal 2007	–
	TIMESHIFT	Ego-Shooter	Saber Interactive	2007	SEHR GUT
	TONY TOUGH 2	Adventure	Prograph	26. Oktober 2006	GUT
	TWO WORLDS	Rollenspiel	Reality Pump	4. Quartal 2006	SEHR GUT
	UT 2007	Ego-Shooter	Epic Games	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	WAR FRONT	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	WARHAMMER: MARK OF CHAOS	Strategiespiel	Black Hole Entertainment	November 2006	–
	WARHAMMER ONLINE	Online-Rollenspiel	Mythic Entertainment	2007	SEHR GUT
NEU!	WORLD IN CONFLICT	Echtzeit-Strategie	Massive Entertainment	Sommer 2007	SEHR GUT
	WOW: THE BURNING CRUSADE	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	1. Quartal 2007	SEHR GUT



Praktisch: Wenn wir dieses **Sägewerk** anwählen, erscheinen am Bildrand Symbole für die Städte, die Holz brauchen (links, oben, Mitte).



Diese Lok schaufelt sich ihr eigenes Grab: Bald wird die Eisenbahn immer unwichtiger und verliert gegen das **Auto**. Aber nicht im Spiel!



Alle paar Jahre wird eine neue Lokomotive **entwickelt**. Doch neuer ist nicht immer besser – manches Dampfross hat hohe Betriebskosten.



Ruckzuck ist ein neuer **Fahrplan** fertig oder ein bestehender geändert. Selbst Routen mit zehn Stationen und vielen Waren sind kein Problem.



RAILROADS

Altmeister Sid Meier legt einen seiner ersten Titel wieder auf. Die bisherigen Bilder sprühten schon vor Modelleisenbahn-Charme. Doch wie spielt sich das Schienenwerk wirklich?

FAKTEN

Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler	Firaxis
Version	Beta
Termin	31. Oktober 2006

Mal ganz ehrlich: ICE-Fahren ist doch was für Luschen! Einsteigen, auf den reservierten Polsterplatz flätzen, abfahren. Mit 250 km/h, von denen man nichts merkt, weil der Zug schallgedämpft über die Spezialschienen saust! Das Aufregendste an so einer Reise: Der Schaffner, der die Karten kontrolliert und (nur in der ersten Klasse) den Kaffee bringt.



Früher, im 19. Jahrhundert, da war Bahnfahren noch ein echtes Abenteuer. Da mussten die Fahrgäste schon mal auf freier Strecke aussteigen, damit der Zug den Berg schafft. Oder um Brennholz zu sammeln, weil die Kohle alle war. Oder um einen Indianerangriff abzuwehren!

Flieg, Adler, flieg!

Railroads beginnt denn auch mit den Klassikern der Eisenbahn: Die »Rocket« ist dabei – die legendäre Dampflok, die 1829 das Rennen zwischen Manchester und Liverpool gewann, mit der damals unglaublichen Höchstgeschwindigkeit von 48 km/h. Oder der »Adler«: die erste deutsche Lokomotive, die zwischen Nürnberg und Fürth schnaufte.

Und wie bringen wir die Dampfrösser in Bewegung? Dafür brauchen wir erstmal eine Strecke; bleiben wir einfach beim Beispiel Liverpool-Manchester. Auf der farbenfrohen Landkarte im Modellbahnlook haben wir bereits ein winziges Schienenstück und einen Bahnhof in Liverpool. Einfach auf den Gleis-Knopf klicken,

WEIZEN, WEICHEN, WETTRENNEN: **SO SPIELT SICH RAILROADS**



1 Hinter den Knöpfen verbergen sich Aktienbörse, Statistiken, Siegbedingungen. Drunter gibt's **Textnachrichten**: »Ihr Zug steckt in Dresden fest, legen Sie ein Doppelgleis!«

2 Welches Jahr schreiben wir, wie viel Geld ist auf dem Konto? Darunter der Aktienkurs. Praktisch: Mit zwei Klicks können wir eigene und fremde Papiere **handeln**.

3 Pech gehabt: Der Passagierzug hinten muss warten, bis der Güterzug (4) die Weiche passiert hat. Wir können Zügen drei **Prioritätsstufen** geben: langsam, normal, schnell.

4 Der Güterzug bringt **Bierfässer** nach München. Blöd: Von vier Waggons ist nur einer mit Gerstensaft beladen. Da hätte der Befehl »warte, bis voll« geholfen!

5 Getreide ist eigentlich zum Brotbacken da. Aber die Bäckerei muss warten – **Bier** ist süffiger und gerade sehr gefragt, also karren wir die Gerste lieber in eine Brauerei.

6 Ausklappbar: die Zug- und Güterliste. Der gelbe Name »Hamburg Rocket« zeigt, dass der Zug einen **Geschwindigkeitsrekord** geholt hat und viel Gewinn einfährt.

7 Übersichtskarte und Baumenü. Vorbildlich: Die Buttons rechts reichen völlig, um auch komplexe Strecken zu legen, **Bahnhöfe** zu bauen und Züge zusammenzustellen.

8 Hier können wir die Statistik des angewählten Zuges anschauen und den **Fahrplan** ändern. Oder eine modernere Lok einsetzen, sobald ein neues Modell erfunden wurde.

und eine Strecke vom vorhandenen Abschnitt nach Manchester ziehen. Was der Spaß kostet und wie die Gleise verlaufen, wird dabei immer angezeigt – solange wir nicht mit einem weiteren Klick bestätigen, können wir beliebig rumprobieren. Gebaut und bezahlt wird erst mit dem Abschlussklick. Klingt simpel? Ja, erlaubt aber trotzdem komplexe Strecken: Brücke über einen Fluss, dann ein Tunnel, dann enge Kurven zur Zielstadt? Kein Problem. Oder doch lieber nur die Brücke, und den Berg weiträumig umfahren, weil der Tunnel so teuer ist? Auch das ist kein Problem!

Grosser Bahnhof

Die Strecke liegt. Jetzt noch einen Bahnhof in Manchester hinstellen – unsere Passagiere wollen ja nicht auf den fahrenden Zug springen. Wir nehmen erstmal die kleinste und günstigste Bahnhofsvariante (von insgesamt drei).

Fehlt nur noch der Star des Spiels: unser erster Zug! Ein Klick auf den Lok-Knopf (hat nichts mit Jim zu tun ...), und das Programm schaltet auf eine 2D-Übersichtskarte – hier sind Manchester und Liverpool als weiße Kreise markiert, später werden hier viele weitere Kreise zu sehen sein. Hoffentlich. Denn jeder steht für einen unserer Bahnhöfe und Stationen.

Ein Klick auf Liverpool, und in einem Fenster können wir die Waggons auswählen. Praktischerweise werden hier nur solche angezeigt, die wir auch wirklich brauchen können. In diesem Fall Passagier- und Postwaggons. Wir nehmen zweimal Passagier, einmal Post. Die Lok wird automatisch vorgegeben: immer das modernste Modell. 1830 gibt's halt nur die Rocket, später können wir zwischen verschiedenen, mittlerweile erfundenen Dampfrössern wählen, auch mal das vorgeschlagene ablehnen und ein anderes wählen (aus Sparsamkeit, oder weil wir lieber eine ältere, aber kräftige Güterlok statt der flotten Passagiermaschine wollen).

Wenn der Postzug zweimal klingelt

Wir klicken auf Manchester, den Zielbahnhof. Weil auch hier Passagiere und Briefe warten, lassen



Dreiecksbeziehung: Oben eine Kohlemine, rechts unten ein Stahlwerk (siehe Stahlsymbol), links am Rand eine Autofabrik, die Stahl braucht.



Herrje, ein **Gammelfleisch-Skandal**: Zeitungen verkünden besondere Ereignisse wie Steuersenkungen, Stahl-Boom, Depression.



Da klopft das Eisenbahnerherz! Über 30 verschiedene Loks sollen im Spiel fahren, die Sie **bemalen** und mit einem Logo bekleben können.



Rauchverbot an der Ostküste der USA: Dampf ist out, Diesel in. Hier eine Lok der legendären **GP-Serie** – eigentlich für Personenzüge gedacht.

wir den Zug unverändert. Fertig! Das Spiel schaltet wieder auf die 3D-Landschaft. In Liverpool erscheint unsere Rocket. Zieht ein Stück vor, der erste Passagierwaggon ist da. Dann der zweite. Dann der rollende Briefkasten. Wir klicken den Zug an, drücken die A-Taste – die Kamera springt ganz nah heran, schaltet auf die Verfolgeransicht. Dampf steigt aus der Rakete. Erst senkrecht, dann leicht schräg. Denn die Lok bewegt sich, schiebt sich langsam aus dem Bahnhof. Wir fühlen richtig mit, wie sich der Oldtimer bergauf quält, bergab alles rausholt!

Kurz darauf: Ankunft in Manchester. Bei jedem Waggon klingelt's in der Kasse, grüne Zahlen mit Pfundzeichen schweben empor, füllen unser Konto. Je schneller wir eilige Transporte wie Post und Passagiere durchführen, desto größer diese Zahlen.

Auf der Überholspur

Unser erster Zug pendelt brav hin und her. Trotzdem warten noch Passagiere. Länger können wir den Zug aber nicht machen, das packt die Rocket nicht. Also muss ein zweiter her. Wir wiederholen das Fahrplanprozedere von vorhin, stellen einen zweiten Zug zusammen, der in Manchester steht. Und steht. Und steht! Ein Blick auf unseren ersten Zug: Verdammt, der wartet schon ewig in Liverpool, diesmal schweben rote Zahlen empor. Kosten!

Des Rätsels Lösung: Wir haben nur ein Gleis zwischen beiden Städten, deshalb blockieren sich die beiden Züge gegenseitig, weil sie nur auf freien Abschnitten fahren dürfen. Entweder bauen wir also eine Schlaufe an jedes Bahnhofsende. Oder legen am Bahnhof Doppelgleise an – dann muss ein Zug aber immer noch warten, bis der andere die Strecke freimacht. Die (teure) Ideallösung: Wir machen die ganze Strecke doppelgleisig. Hier holpert die Betaversion allerdings etwas: Wir können nicht einfach die vorhandene Strecke »verdoppeln«, sondern müssen die zweite Spur von Hand verlegen, außerdem in den Bahnhöfen Verbindungen zwischen beiden Spuren bauen. Bei so einfachen Strecken wie unserer ist das halb so wild, bei größeren Bauvorhaben (noch) etwas fummelig. Das soll im fertigen Spiel natürlich leichter von der Hand gehen.

Zuglektüre

Post und Menschen sind nur zwei Güter, mit denen wir Kohle machen können. Auch Kohle bringt Kohle! Wenn wir sie in ein Stahlwerk befördern. Oder in ein Heizkraftwerk – wo sie allerdings sofort verheizt wird, also nur einmal Geld bringt. Also lieber Stahlwerk, denn dann kriegen wir nicht nur Geld für die Kohle, sondern auch den fertigen Stahl, auf den wiederum die Autofabrik bei Manchester wartet, auf deren Autos wiederum die Liverpooler Bürger warten ...

Das klingt kompliziert? Ist es nicht, denn im Spiel sehen Sie schnell, woraus sich Profit schlagen lässt. Nehmen wir ein anderes Beispiel: Auf der Karte steht ein Sägewerk, wo vollautomatisch und schön animiert Bäume umfallen, per Kran in die Säge wandern und als Bretter enden. In der Nähe eine Papierfabrik, ein Stück weiter ein Verlagsgebäude, mit übergroßer, rotierender Weltkugel auf dem Dach. Supermanns Daily Planet lässt grüßen! Holz, Bretter, Papier, Zeitung, Leser – diese profitable Fünferkette funktioniert nicht nur



Gleisbau leicht gemacht: Wir **ziehen** Strecken einfach ins Gelände. Der Verlauf wird in grau dargestellt – erst auf Bestätigung wird die Strecke sofort gelegt.

bei unserer PC PowerPlay, sondern eben auch bei **Railroads**.

Oktoberfestzug

Für größere Planungen können wir auch einfach auf eine Stadt oder Produktionsstätte klicken: Dann sehen wir Symbole für diejenigen Güter, die angeboten oder gewünscht werden. Und am Bildschirmrand erscheinen Symbole mit Entfernungsangaben, gleich nach Richtung platziert – wenn wir etwa eine Brauerei anklicken, schwebt am linken Rand ein Weizensymbol (plus »15 km« darunter), am rechten Rand ein Bierglas (»München, 30 km«). Prost!

Auf der Minikarte links unten können wir darüber hinaus gezielt Güter einblenden lassen, inklusive Lieferanten und Abnehmern. Genial einfach, einfach genial! Und nicht zu vergleichen mit dem wirren **Railroad Tycoon 3**.

Nostalgiefahrt

Klar, das Rad erfindet Sid Meier nicht neu, **Railroads** spielt sich grundsätzlich wie sein Original **Railroad Tycoon** von 1990 (!). Neuerungen gibt's nur wenige, etwa das Ersteigern von Patenten, mit denen Sie etwa Brücken oder Tunnel fortan billiger bauen können. Das Fehlen neuer Ideen war uns beim stundenlangen Probespielen aber völlig egal – denn **Railroads** macht auch genauso süchtig wie das Original!

Nur eins hat uns gefehlt, und ob es eingebaut wird, steht noch nicht fest: das manuelle Schalten von Signalen. Durch gewagtes Auf-grün-Schalten haben wir 1990 den Zugverkehr drastisch beschleunigt. Und drastische Unfälle fabriziert. Automatische Signale sind halt was für ICE-Luschen ...

Martin Deppe



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- farbenfroher Modellbahn-Look
- einfaches, gutes Warensystem
- auch komplexe Strecken leicht zu bauen
- viele Karten und Loktypen

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Civilization 4 (11/2005: 91)
- Pirates (01/2005: 77)

FAZIT

»Mensch Meier, Sid hat es wirklich drauf. Sein neues altes Eisenbahnspiel setzt mich wieder unter Dampf. Hier noch ein Gleis, da ein neuer Güterzug, schon ist wieder eine Stunde rum. Und bei der genial-simplen Steuerung verstehe ich nie Bahnhof. Nur das Doppelgleis-Legen, das muss besser werden. Und bitte – ich will steuerbare Signale!«

Potenzial SEHR GUT





Alles Gute kommt von oben: Die **Hubflappflapps** aus dem Original sind wieder mit von der Partie – mitsamt ihren gefürchteten Minenwerfern.



In der Höhle der **Ameisenlöwen**: Wir statten dem Insektenbau einen Besuch ab. Dabei unterstützen uns freundliche Vortigonen im Kampf.

HALF-LIFE 2 **EPISODE 2**

Der nächste Akt des besten Shooters schlechthin erzählt nicht nur Gordons Geschichte weiter, sondern schlägt gleich zwei komplett neue Kapitel auf: Team Fortress 2 und Portal.

FAKTEN

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

GENIALER COMIC

www.hlcomic.com erzählt zweimal wöchentlich die Abenteuer von Gordon Frohman (nicht Freeman), einem leicht vertrottelten Bürger von City 17. Dort erfahren wir etwa, warum die Gravity Gun zur Superwaffe wurde.

Drei Spiele zum Preis von einem – wer lässt sich da zweimal bitten? Wenn **Episode 2** kommendes Frühjahr **Half-Life 2** weiterführt, dürfen sich Action-Fans auf Extras freuen: den Multiplayer-Shooter **Team Fortress 2** und das Puzzlespiel **Portal**.

Beide haben uns auf der Games Convention begeistert. **Team Fortress 2** mit Comic-Look und der bewährten Spielmechanik des Vorgängers. Der bewies vor **Battlefield**, wie spaßig Mehrspieler-Matches sind, wenn jeder in eine andere Rolle schlüpft. Spion gegen Scharfschütze, Sani gegen Raketensoldat. Und **Portal** mit der genialen Idee, per Spezialwaffe Dimensionstore zu öffnen, die zwei beliebige Punkte miteinander verbinden. In den Boden springen und an der Decke wieder rauskommen, in die eine Wand eintauchen, aus der anderen auftauchen. Klasse!

Viva la Pampa

Der eigentliche Star ist aber **Episode 2** selbst. So cool der Vorgänger auch war – vielen Fans ist sauer aufgestoßen, dass **Episode 1** wie schon das Hauptprogramm in den Straßen von City 17 spielte, statt neues Gebiet zu erschließen. Wir erinnern uns: Im Finale von **Episode 1** fliehen Alyx und Gordon per Eisenbahn aus der Combine-Stadt, nur Sekunden, bevor dort die Zitadelle der Invasoren in die Luft fliegt. Jetzt setzt **Episode 2** ein: Von der Druckwelle der Explosion getroffen, strandet das Heldenduo irgendwo im Nirgendwo – mitten im Wald. Beton-gestählte **Half-Life**-Fans werden sich angesichts derart geballter Natur wohl ängstlich im nächsten Astloch verkriechen.

Gute Mine zum guten Spiel

Wir treffen auf frische Feinde, etwa dreibeinige Mini-Strider, die wie eine Mischung aus Windhund und Spinne durch die Pampa galoppieren. Netterweise erweitern die Entwickler auch unser Arsenal. Gegen die großen Brüder haben wir eine Haftmine im Rucksack, die die Riesen auf einen Schlag zerlegt – wenn wir das Ding ans Cockpit kleben und es dort per Pistole zur Explosion zu bringen.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- endlich ein neues Schlachtfeld
- neues Equipment
- die meisten Gegner altbekannt
- Fortsetzung kommt recht spät

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Half-Life (erschienen: 1998)
- Half-Life 2 (09/2005: **94**)

FAZIT

»Es wird verdammt schwierig, Episode 1 zu übertreffen. Aber wenn es irgendjemand schafft, dann Valve selbst. Ich bin wahnsinnig gespannt darauf, welche Gegner, Abenteuer und Geschichten mich außerhalb von City 17 erwarten. Auch Team Fortress 2 und Portal werden wohl mehr als nur nette Dreingaben – die würde ich mir sogar einzeln kaufen.«

Potenzial **HERVORRAGEND**



Zweieiige **Zwillinge**: Ein kleiner Strider (vorne) und sein großer Bruder (im Hintergrund) greifen an.



Das Recht des Stärkeren: Im Kampf gegen andere **Kreaturen** zeigt sich, ob unsere Schützlinge fit für das Abenteuer Leben sind.



Aus dem Maxis-Genlabor: Diese schnuckeligen **Viecher** wurden allesamt von den Entwicklern mit der Vorabversion des Editors erschaffen.

SPORE

Haben Sie 2007 schon etwas vor? Sagen Sie es ab! Mit Spore bringt Sims-Erfinder Will Wright die umfassendste Lebenssimulation, seit es Computerspiele gibt.

FAKTEN	
Genre	Strategiespiel
Entwickler	Maxis
Version	Alpha
Termin	2007

Schon viele Spieldesigner haben sich daran versucht, virtuelles Leben auf dem Computer zu erschaffen. Die Entwickler bei Maxis wagten sich schon sehr früh an diese monumentale Aufgabe und schufen mit Titeln wie **Sim Ant**, **Sim Life** und natürlich den beiden **Die Sims**-Spielen Meilensteine des Genres. Eigentlich logisch, dass die Macher um Will Wright nun den nächsten Schritt tun, und mit **Spore** das wohl ambitionierteste Computerspiel aller Zeiten in der Mache haben.

Es war einmal ... das Leben

Anders als andere Titel beschränkt sich **Spore** nämlich nicht auf eine streng begrenzte »Teilansicht« einer Zivilisation oder eines Individuums. Das Spiel beginnt vielmehr dort, wo auch das reale Leben auf der Erde seinen Anfang nahm: in der Ursuppe. In diesem ersten Spielabschnitt steuern wir simple Einzeller und kämpfen mit anderen Mikroben ums Futter. In Phase zwei entwickeln sich unsere Viecher zu Mehrzellern, die den Schritt aufs Trockene wagen, in Phase drei steuern wir bereits die Geschicke eines ganzen Stamms, und so weiter. Am Ende unserer Bemühungen steht die Expansion ins Weltall, bei der wir mit fremden Rassen freundlich Kontakt aufnehmen oder sie vernichten können.

Will Wright persönlich präsentierte uns die Vorabversion des Spiels, die schon erstaunlich komplett und funktionstüchtig ist. Besonders interessant: Der mächtige Editor, in dem wir aus zig Einzelteilen Kreaturen entwerfen. Die Fantasie des Spielers ist dabei die einzige Grenze, denn die Kombinationsmöglichkeiten sind quasi unbegrenzt. Zusätzlich können wir alle Körperteile mit ein paar Mausklicks zerren, verschieben oder drehen und so unser ganz persönliches Lieblingswesen erschaffen und auf Überlebensfähigkeit testen.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- absolute Handlungsfreiheit
- offenes Spielprinzip
- mächtiger, unkomplizierter Editor
- belebtes Online-Universum

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Die Sims 2 (12/2004: 87)
- Sim City 4 erschienen: 2003

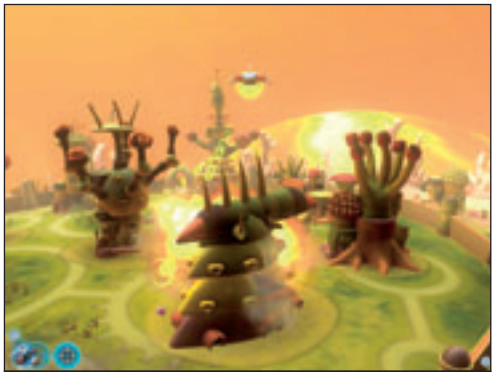
FAZIT

»Eins ist sicher: Wenn Spore erscheint, brauche ich einen ganz langen Urlaub. Wenn das Spiel nur die Hälfte dessen bietet, was die Macher versprechen, könnte es das ultimative und erste echte Gott-Spiel werden. Vom Einzeller zum Weltraumeroberer – das gab's noch nie!«

Potenzial **SEHR GUT**



Wir spielen in einem riesigen Universum. Im späteren Verlauf verlassen wir unseren **Planeten**.



Ab einer bestimmten Entwicklungsstufe bauen und verwalten wir die **Städte** unseres Volkes.

ANNO 1701

E = m·c²? Zeit ist relativ? Kapiert doch kein Mensch! Wir erklären Ihnen Einsteins Relativitätstheorie am Beispiel von Anno 1701, ganz ohne physikalische Formeln!





FAKTEN	
Genre	Aufbaustrategie
Entwickler	Related Designs
Version	Beta
Termin	26. Oktober 2006

Ladebalken können grausam sein. Vor allem, wenn so ein Balken den Download-Status einer Betaversion anzeigt, auf die die gesamte Redaktion wartet. Auf **Anno 1701**! Trotz Standleitung scheint es ewig zu dauern, bis das letzte Byte sicher auf unserer Platte gelandet ist. Endlich! Jetzt schnell entpacken – Balken Nummer zwei erscheint auf dem Bildschirm, braucht wieder eine gefühlte Ewigkeit. Dabei sind es nur 50 Sekunden ...

Oh nein. Eine Setup.exe lacht uns an. Oder aus? Wir müssen die Beta noch installieren. Wieder so ein grausamer Balken. Wieder eine Ewigkeit.



Feuer frei: Während wir uns links um die **Marine** kümmern, greifen unsere Truppen rechts das Marktgebäude an, um es zu erobern.



1 Im **Diplomatiemenü** parlieren wir mit Mitspielern, Königin, Händler und den Urvölkern. Der graumelierte Herr im Sky-Dumont-Look, das sind übrigens wir.

2 **Randolph McCrane** ist eine expansive, aber friedliche Seele. Darum hortet er auch Unmengen an Ziegeln, um seine Städte laufend auszubauen.

3 Das Stimmungs-Thermometer ähnelt dem Steuersatz-Setzen bei unseren Untertanen: Hier sehen wir vorher, wie sich geplante Aktionen **auswirken** würden.

4 Handelsvertrag, Allianz, Kriegserklärung leiern wir über diese drei **Buttons** an. Je besser das Verhältnis, desto eher klappen Handel und Bündnis.

5 Unser Spion hat einen guten Job gemacht und liefert eine **Momentaufnahme**, wie's bei Randolph McCrane so aussieht. Nützlich, aber auch riskant!

6 **Hendrik Jorgensen** ist unser Liebling: ständig unsicher, aber enorm hilfsbereit. Da er nachts Gedichte schreibt, braucht er viel Lampenöl.

7 Die **Königin** hat ein wachsames Auge auf uns. Je nachdem, wie wir unsere Sache meistern, schickt sie uns Hilfe und Belohnungen. Oder ihre Armada.

8 Poxacóatl ist trotz seines Namens kein Bayer, sondern **Azteke**. Verflucht seine Gegner mit Montezumas Rache – was ihre Kampfkraft mindert.

9 Ramirez ist **Piratenboss** und mit Vorsicht zu genießen. Allerdings können wir seinen Respekt gewinnen – und dann sogar seltene Waren mit ihm handeln.

Palast-Stoffe

Ein paar Minuten später wünschen wir uns die Balken zurück. Aber diesmal aus Holz bitte, und ganz viele davon. Weil wir unbedingt noch die Schaffarm bauen müssen, um die Wolle für unsere Schneiderei zu bekommen, die daraus Stoffe webt, die fertig sein müssen, bevor die Königin die Nachbarinsel verlässt, zu uns segelt, unsere Siedlung inspiziert, ihren Palast besichtigt. Kurz: Die Zeit rast uns davon!

Anno und Hektik vertragen sich nicht, meinen Sie? Dann spielen Sie lieber ein Endlosspiel ohne Piraten und Computernachbarn. Und bloß nicht eines der mitgelieferten Szenarios. Vor allem nicht das mit der Königin, die eine befreundete Insel besuchen will. Deren Herrscher uns um Hilfe bittet,



Walfänger schleppen ihre Beute längsseits zur Transiederei; nebenan wir aus dem Tran Lampenöl gemacht, das als Luxusgut gilt.



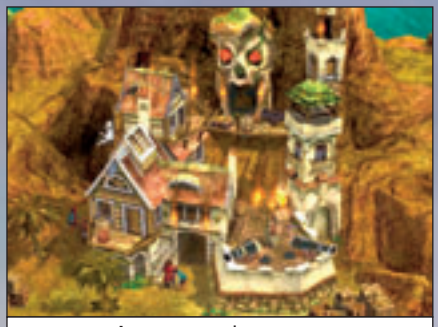
Wir haben einen Zivilisationssprung gemacht – prompt fordern die neureichen Untertanen weitere Güter, deshalb die roten **Blitzsymbole**.



So ein **Vulkanausbruch** sieht toll aus. Aus der Distanz. Wenn wir nah daran gebaut haben, ist er nicht mehr so toll. Sondern gefährlich, weil er Gebäude und sogar Schiffe zerlegen kann!



Das **Rattensymbol** über dem Lager zeigt an, dass hier zu viele Waren gebunkert sind.



Die **Piratenbasis** ist rundum mit Kanonentürmen gesichert und kaum zu knacken.

weil kurz vor der königlichen Stippvisite alles im Argen liegt: Die Fischer fischen nicht, die Jäger jagen nicht, die Holzfäller holzfällern nicht. Und der einst stolze Sommersitz-Palast der Königin müsste auch mal wieder dringend renoviert werden!

In der Patsche

Diese Rettungs-Mission bringt Ihnen viele Kniffe bei, die über das ebenfalls vorhandene Tutorial hinausgehen. Dass Sie Produktionsstätten zeitweilig stilllegen können etwa. Oder dass sich ein Wald mit einem Klick aufforsten lässt, damit der Fäller mehr Holz vor der Hütte hat. Das Ganze gibt's nicht per trockenem Textfenster, sondern per »Bildtelefon«: Oben rechts am Bildrand meldet sich ständig Ihr panischer Freund Hendrik Jorgensen, dem Sie aus seiner Patsche helfen sollen. Der ist klasse animiert, spricht auch klasse – und weiß natürlich genau, was auf seiner heruntergewirtschafteten Chaos-Insel zu tun ist. Theoretisch zumindest. Praktisch müssen Sie nämlich selber ran.

Solche Kommentare, Reaktionen, Angebote seitens der Computerspieler tragen sehr viel zur neuen, dichteren **Anno**-Atmosphäre bei. Wir bauen nicht mehr still vor uns hin, sondern sind Teil einer Inselwelt. Da stoßen wir auf ein bereits besiedeltes Eiland und werden begrüßt. Der Freie Händler kommt vorbei und hat einen Auftrag für uns. Wir entdecken die Azteken, die uns prompt einen Handel vorschlagen. Wenn unsere Untertanen eine neue Stufe erreichen, gratulieren uns die Nachbarn. Oder drücken uns einen neidischen Spruch rein – je nachdem, mit wem wir es zu tun haben.

Eile oder Weile?

Eine Endlos-Partie können wir uns nach eigenem Gusto zusammenstellen: Dürfen's Piraten sein? Nachbarn? Wie viele? Welche? Denn die Computer-Mitspieler sind sehr unterschiedlich: Igor Yegorov ist aggressiv, Agatha von Thielen fährt auf die neuen Pralinen ab, für die sie Höchstpreise abdrückt. Und unser Freund Hendrik Jorgensen zahlt uns nicht nur fast jeden geforderten Tribut, sondern fragt noch ängstlich, ob wir »auch wirklich ganz sicher« sind, dass das Schutzgeld reicht.

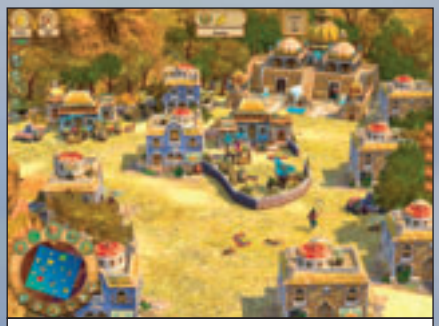
Weil wir möglichst viel für Sie ausprobieren wollten, haben wir eins nicht ausprobiert: ob sich **Anno 1701** wirklich der jeweiligen Spielweise anpasst. Wer eher gemächlich baut, dessen Einwohner



Alles in Butter: Am Dorfzentrum **strahlt das Denkmal** gülden, daneben besucht uns ein Kapitän als Ehrengast und beschleunigt den Schiffsbau.



Alles im Argen: Das **Denkmal ist eingeknickt** und gammelig, die Marktstände sind verschwunden, Demonstranten protestieren wütend.



Die **Inder** sind eins der vier Urvölker in Anno 1701; sie handeln mit teurem Elfenbein.



Zwischensequenz in Spielgrafik: Die Königin legt ab, um unsere Insel zu inspizieren.



Der **Freie Händler** lebt jetzt auf einer eigenen Insel und hat einen Job für uns: Wenn wir einen Piraten versenken, bekommen wir 1.521 Goldstücke und Werkzeug oder Rum.

sind leichter zufrieden, so Entwickler Related Designs. Wer hingegen Gas gibt, stößt auf ebenbürtige Computerspieler, die ihre Inseln ebenfalls zügig bebauen.

Und falls Sie zu der großen Gattung der »gemütlichen Schönbauer« gehören, schalten Sie einfach Piraten, Konkurrenten, Pest, Tornados, Vulkane und Erdbeben ab. Die Suchtgefahr bleibt aber!

Jäger des verlorenen Schatzes

Die zehn Szenarios drehen sich rund um die Mitsiedel-Charaktere. Da sollen wir ein Handelsschiff des Grafen von Schallert kapern, damit wir bei der Bande von Piratenkäpt'n Ramirez mitmachen dürfen. Klar, dass das in heftigen Seeschlachten ausartet, schließlich hat der Graf eine dicke Flotte. Gemütlicher ist da die Jagd nach einem Artefakt, auf die uns der Freie Händler schickt. Eine Insel mit zwei Steinköpfen sollen wir suchen. Die ist zwar schnell gefunden, aber um den Schatz ausbuddeln zu können, müssen wir uns erstmal dorthin siedeln.

Und das ist noch eine der leichteren Missionen, es gibt nämlich auch Szenarios mit mittlerem und hohem Schwierigkeitsgrad.

Haben wir Sie mit dem **Anno**-Virus angesteckt? Prima: Dann lernen Sie gleich selber die Relativitätstheorie kennen: Anno **1701** soll am 26. Oktober in den Läden aufschlagen. Das sind noch ein paar Wochen hin, wenn dieses Heft erscheint. Eine Ewigkeit!

Martin Deppe



Wenn wir unten die **Steuern** erhöhen (Schieber nach rechts schieben), sehen wir die Auswirkungen vorher.



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- lebendige Computerspieler
- phantastische Grafik
- intuitive Steuerung
- Anno bleibt Anno

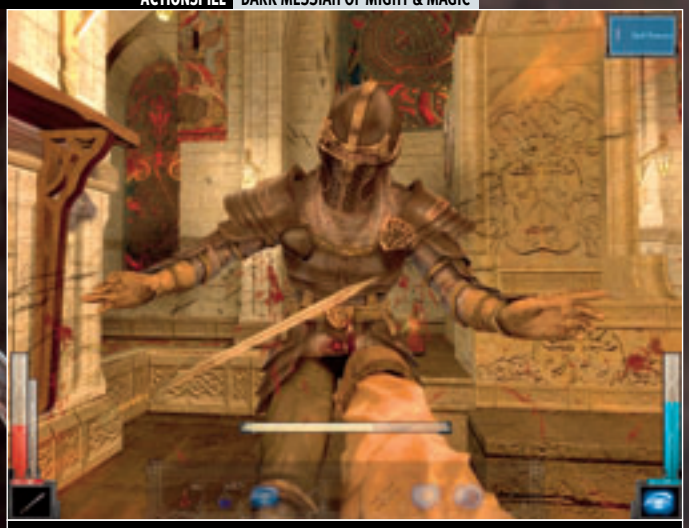
BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Castle Strike (erschienen 2004)
- No Man's Land (erschienen 2003)

FAZIT

»Ich hasse Related Designs und Sunflowers! Da schicken die uns kurz vor Redaktionsschluss eine Beta-Version – wie sollen wir uns denn da auf die Arbeit konzentrieren? Und dann dieser Soundtrack. Furchtbar. Versuchen Sie mal, den wieder aus den Ohren zu kriegen! Mein Tipp: Schlafen Sie bis zum 26. Oktober ganz viel. Essen Sie richtige Mahlzeiten. Treffen Sie Freunde. Es könnte das letzte Mal sein ... «

Potenzial HERVORRAGEND



Abgestochen: einer der zahlreichen **Todesstöße**. Nur wenn unser Adrenalinbalken voll ist, können wir zum finalen Rettungsstoß ausholen.



Das **Inventar**. Links unten: der Rucksack mit Items, darüber die Schnellzugriffsleiste. Rechts: die Charakterwerte und die Spezialfähigkeiten.

VIDEO

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Für unsere garantiert letzte Vorschau zu Dark Messiah haben wir uns durch die Fantasy-Stadt Stonehelm gekämpft, Riesenspinnen gemeuchelt und literweise Orkblut vergossen!

FAKTEN

Genre	Actionspiel
Entwickler	Arkane Studios
Version	Presse-Demo
Termin	31. Oktober 2006

MULTIPLAYER-VIDEO

Die Mehrspielergefechte laufen über Valves Steam-Service. Dieser Modus erinnert an Spiele wie Battlefield 2: Zwei Teams mit verschiedenen Klassen balgen sich um Flaggenpunkte. Der Unterschied: Das Schlachtfeld besteht aus fünf Einzelkarten, auf denen der Krieg hin- und herwogt. Im Moment läuft auf Steam noch der offene Betatest, in dem letzte Bugs ausgemerzt werden sollen.

Die schlechte Nachricht: Eigentlich sollten Sie an dieser Stelle einen Test zu **Dark Messiah of Might & Magic** lesen. Da Entwickler Arkane aber noch mehr Zeit für den letzten Schliff braucht, wird daraus diesen Monat nichts. Die gute Nachricht: Das Spiel kommt definitiv Ende Oktober. Selbst Valve-Boss (und bekennender **Might & Magic**-Fan) Gabe Newell ist schon ungeduldig. Auf einer Ubisoft-Pressekonferenz feuerte er die Entwickler an: »Bitte beeilt euch: Ich will das Teil endlich spielen!«

Immerhin: Auch wenn's noch keine Testversion gibt, hat Ubisoft wenigstens eine so genannte Presse-Demo geschickt, um uns die Wartezeit etwas zu versüßen. Was die Story angeht, ist diese Version allerdings ziemlich bruchstückhaft: Sie beginnt mit einem Tutorial, macht weiter mit einer der ersten Missionen in Stonehelm und springt dann in ein Szenario aus dem mittleren Teil der Kampagne. Das stört uns aber nicht weiter, denn was zu sehen ist, zeigt schon sehr viele der optischen und spielerischen Gimmicks und gibt einen umfassenden Ausblick auf das fertige Spiel.

Bloss nicht festlegen

Dark Messiah setzt zwar vordergründig auf Action, bietet aber einen umfangreichen Rollenspiel-Part inklusive Talentbaum. Wir schlüpfen in die Haut von Sareth, seines Zeichens Zauberlehrling und aufstrebender Schwertkämpfer. Was für Rollenspiel-Fans wie ein krasser Widerspruch klingt, gehört in **Dark Messiah** zum Konzept. Wir müssen uns zu keiner Zeit festlegen, in welche Richtung sich die Talente des Helden entwickeln, sprich: Feste Charakterklassen (Kämpfer, Zauberer, Dieb) gibt es nicht. Die typischen Fähigkeiten dieser »Berufe« finden wir aber dennoch im Charakterbildschirm. Der besteht aus drei Untermenüs, in denen Erfahrungspunkte für neue Talente getauscht werden.

Wer etwa ein Faible für Schwerter hat, steckt seine Punkte zunächst ins Nahkampftraining. Dadurch lernt Sareth neue physische Attacken, mit denen wir beispielsweise Gegner lähmen oder entwaffnen. Heimlichtuer hingegen klicken auf das Zahnrad-Symbol und gelangen so ins Untermenü für die Diebtalente. Hier können wir unserem Helden das Schleichen, Fallensuchen oder Meuchelmorden beibringen. Auch wenn wir bei der Wahl der Fähigkeiten fast freie Hand haben: So ganz ohne Regeln geht es hier nicht ab. Einige Begabungen lassen sich etwa erst dann



Mittendrin: Während wir mit zwei aggressiven **Orks** die Klingen kreuzen, unterstützt uns der Zauberer im Hintergrund mit Feuerbällen.

aktivieren, wenn wir ein anderes Talent auf höchster Stufe beherrschen. Und natürlich kosten mächtigere Fertigkeiten wie der Telekinese-Zauber oder die Gift-Resistenz deutlich mehr Erfahrungspunkte als einfache Begabungen.

Die richtige Taktik

Natürlich hat der weit verzweigte Talentbaum maßgeblichen Einfluss auf unser Spielerlebnis. Als Schwertkämpfer stürmen wir mit blankem Stahl in der Hand durch die Levels und kämpfen die Gegner mit mächtigen Kombos nieder.

Wer sich allerdings für den Pfad des Diebs entscheidet, muss anders vorgehen und entwickelt folgerichtig einen anderen Blick für seine Umgebung. Dann sind nämlich Schleichwege und düstere Ecken immens wichtig, da Diebe den direkten Feindkontakt meiden und aus dem Hinterhalt zuschlagen sollten. Dabei hilft uns ein simpler Tarnanzeiger: Wenn wir fast unsichtbar sind (etwa im Schatten), leuchtet ums Fadenkreuz herum ein kompletter, weißer Kreis auf. Ein Schritt ins Licht, und ein Viertel des Kreises erlischt. Noch einen Schritt mehr, und ein weiteres Viertel ist futsch, und so weiter.

Viel Abwechslung

Ein weiterer Vorteil des Talentsystems: Es erhöht den Wiederspielwert von **Dark Messiah** deutlich. Laut Aussage der Entwickler werden wir nämlich im Verlauf der Story nicht genügend Erfahrungspunkte ergattern können, um alle Talente zu erwerben oder gar aufs Maximum zu treiben. Das bedeutet, dass wir unser Alter Ego entweder zu einem ausgewiesenen Spezialisten (Magier, Kämpfer) oder zu einem Allrounder machen können, dem dann allerdings die richtig heftigen Spezialfähigkeiten fehlen. Auch wenn wir die Story mehrfach durchspielen, sollte also keine Langeweile aufkommen, da sich der Magie-Spezialist Sareth deutlich anders anfühlt als der Meisterdieb Sareth.

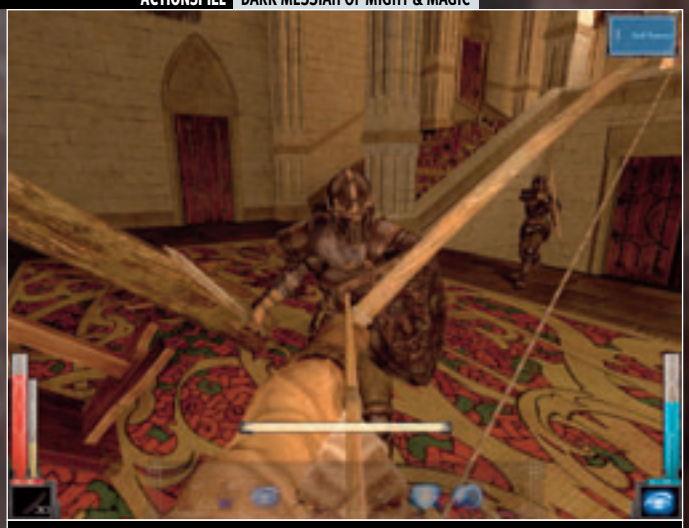
Gerade in der ersten Mission der Presse-Demo wird deutlich, wie unterschiedlich sich ein- und derselbe Level anfühlen kann. Zu Beginn werden wir in der Stadt Stonehelm von einem Diener unsanft aus dem Schlaf gerissen. Die Black Guards – gedungene Söldner der finsteren Nekromanten – sind in unser Haus eingedrungen und trachten uns nach dem Leben. Während wir uns aus dem Bett aufrappeln, erkennen wir am unteren Bildrand die Beine und den Kör-

DIE VIRTUELLE KEN-PUPPE: SARETH MACHT SICH SCHICK.



Der Blick nach unten zeigt den **Heldenkörper**. Dabei erkennen wir, welche Klamotten Sareth gerade trägt. Diese Zaubererkluft erhöht unseren Manavorrat.

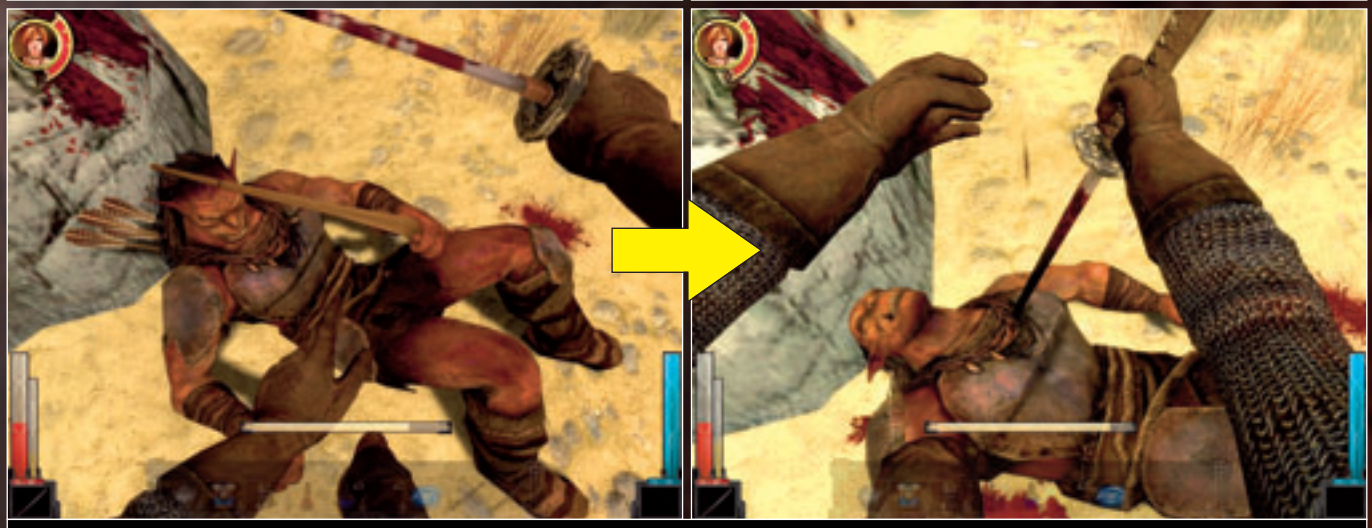
Wie im Rollenspiel: Diese **schwere Rüstung** und das Katana-Schwert können wir nur tragen, wenn Held Sareth bestimmte Kriegertalente beherrscht.



Falsche Strategie: Mit dem **Bogen** sollten wir die Gegner nicht so nah heranlassen. Der dunkle Schütze im Hintergrund macht es besser.



Interaktion: Viele Objekte können wir im Kampf zu unserem Vorteil nutzen. Hier haben wir gerade einen der Feinde ins **Feuer** geschubst.



Effizient: Orks sind zähe und ausdauernde Kämpfer. Daher haben wir diesen einfach mit einem kräftigen Tritt zum **Stolpern** gebracht ... und setzen zum tödlichen Stich an. So ersparen wir uns ein langwieriges Geplänkel, denn diese **Attacke** überlebt auch der fitteste Gegner nicht.

per des Helden. Cool: **Dark Messiah** packt mit Sareth also eine komplette Figur in die virtuelle Welt und nicht – wie viele andere Ego-Shooter – einfach eine körperlose, schwebende Kamera. Dabei zeigt uns das Spiel sogar die Ausrüstung und die Klamotten an, die der Held gerade trägt.

Offensichtlich

Zurück nach Stonehelm: Nachdem unser treuer Diener dahingemeuchelt wurde, stehen wir unserem ersten Feind gegenüber. Wir zücken das Schwert und stellen uns dem Kampf. Mit der linken Maustaste schlagen, mit der rechten parieren wir. Für einen heftigere Attacke drücken und halten wir die linke Taste. Je nachdem, in welche Richtung wir dabei steuern, nimmt Sareth eine andere Habacht-Stellung ein und führt einen anderen Schwerthieb aus, sobald wir die Taste loslassen.

Nach einigen Treffern sieht der dunkle Wächter gar nicht mehr gut aus. Seine prächtige, schwarze Rüstung ist blutverschmiert, seine Bewegungen wirken unkoordiniert. Er dreht uns den Rücken zu, ruft um Hilfe und humpelt davon. Zu spät: Da wir einige gute Treffer gelandet haben, ist unser Adrenalinspiegel auf Maximum. Der Bildrand glüht hell auf und verschwimmt: das Signal für unseren Gnadenstreich. Wir halten die linke Maustaste, Sareth hebt das Schwert über den Kopf – und der Gegner verliert selbigen, als der tödliche Schlag fällt.

Hinterhältig

Obwohl die Schwertkämpfe an Intensität, Spannung und blutigem Realismus kaum zu überbieten sind, entscheiden wir uns beim nächsten Gefecht für ein anderes Vorgehen. Wir schleichen durch die nächtliche Stadt und kommen an einen größeren Platz. Der ist von lodernden Lagerfeuern spärlich erleuchtet, also halten wir uns zunächst im Schatten. Da! Am Feuer stehen drei Wachen und erzählen sich Lügengeschichten über ihre Kampfkünste. Wir zücken die Dolche (die Waffen des Diebs) und schleichen näher an die unvorsichtigen Bösewichte heran.

Mit einer Vase, die wir an die richtige Stelle schleudern, lenken wir die Kerle ab. Einer ist tatsächlich unvorsichtig genug und geht dem Geräusch nach. Während er die Scherben betrachtet, haben wir uns in seinen Rücken geschlichen, die Klingen in Lauerstellung. Jetzt! Sareth hebt einen Dolch in die Luft, und dann geht alles ganz schnell. Wir greifen an, und unser getarnter Held schnappt sich automatisch die Wache, rammt ihr die Klinge in den Hals und lässt den leblosen Körper vorsichtig zu Boden gleiten. Als alles vorbei ist, liegt der Feind tot zu unseren Füßen, während wir unentdeckt im Schatten lauern und schon den Meuchelmord an seinen beiden Kollegen planen.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- variables Kampfsystem
- motivierende Rollenspielelemente
- detailverliebte Grafik
- großer Hardwarehunger

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Arx Fatalis (erschienen: 2002)

FAZIT

»Meckermodus: Die Vorabversion hat einen gesegneten Hardware-Appetit. Mit weniger als 2,0 GByte RAM ist an flüssiges Spielen derzeit nicht zu denken. Das scheint weniger an der Grafik als am Sound zu liegen – ein altes Source-Problem. Das kriegen die Entwickler bis zum Release hoffentlich hin. Angesichts der unglaublich detaillierten Texturen, der lebensechten und schlauen Gegner und des umwerfend hübschen Leveldesigns ist aber wenigstens klar, wohin die ganze Rechenpower fließt.«

Potenzial HERVORRAGEND



Das ist die Stärke von Armed Assault: **Riesige Feuergefechte** mit mehreren Dutzend Panzern, Transportern, Fußsoldaten und Hubschraubern.

VIDEO

ARMED ASSAULT

Gigantische Schlachten mit Infanterie, Hubschraubern und Panzern, eine riesige, frei erforschbare Insel – was Flashpoint zum Hit gemacht hat, funktioniert auch im Nachfolger.

FAKTEN

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Bohemia Interactive
Version	Beta
Termin	30. November 2006

Der Dritte Weltkrieg beginnt ganz entspannt. Wir nehmen im Fond eines amerikanischen Militärjeeps Platz und lassen uns gemütlich über das pittoreske Eiland Sahrani kutschieren. »Habt ihr die Nachrichten gestern gesehen?«, will einer der Kameraden wissen. Gemeint ist der TV-Beitrag, den wir als Render-Intro vor der Fahrt bestaunt haben. Tenor: Sahrani, das Urlaubsparadies. Die GIs sind da anderer Ansicht. »Ich wünschte, wir würden endlich nach Hause kommen«, fasst einer den sehnlichsten Wunsch der Soldaten in Worte.

Bomben statt Böller

Vorerst wird daraus allerdings nichts, denn ein rätselhafter Funkspruch schreckt die Patrouille auf, die die einheimischen Streitkräfte vor Ort ausbilden und unterstützen soll: »Wir haben da Berichte über Schüsse aus dem Nachbarort Corazol. Schaut euch das doch mal an!« »Wahrscheinlich nur Feuerwerk«, beruhigen sich die Kameraden gegenseitig. Auf Sahrani passiert doch nie etwas. Falsch gedacht. Als wir am Ortsrand aussteigen, pfeifen uns tatsächlich Kugeln um die Ohren. Wir erleben den Beginn einer Invasion: Der sozialistische Norden will seinem demokratischen Bruder im Süden an den Kragen.

Operation Flashpoint 1.5

Ganz ähnlich begann vor rund sechs Jahren **Operation Flashpoint**, der millionenfach verkaufte Taktik-Shooter. Die Urheber des Welterfolgs sitzen bei Bohemia Interactive in Prag und planen seitdem einen Nachfolger, der den Rekord des Originals brechen soll. Aus namensrechtlichen Gründen wird der **Armed Assault** heißen, obwohl **Operation Flashpoint 1.5** passender wäre.

Warum nicht **Flashpoint 2**? Weil **Armed Assault** im Wesentlichen eine Neuauflage des Vorgängers darstellt. Logisch: Das Szenario ist neu, die Technik deutlich besser. Grundlegende Änderungen am Spielablauf gibt's allerdings nicht. Das freut die Fans, die seither keinen Taktik-Shooter mehr spielen durften, der ihrem Idol das Wasser reichen konnte.



Neben Gewehren, Maschinenpistolen und leichten MGs finden sich auch gelenkte **Raketenwaffen** gegen Panzer und Flugzeuge im Arsenal.



Ob Lastwagen, **Hubschrauber** oder Panzer: Sie dürfen alle Vehikel in Armed Assault selbst lenken oder als Passagier besteigen.



Auch Jets wie dieser **Harrier** sind wieder mit von der Partie. Die Steuerung mit Maus und Tastatur gestaltet sich allerdings äußerst schwierig.



Als **Panzerkommandant** geben wir lediglich die Ziele vor; ein KI-Kamerad richtet dann die Kanone automatisch auf sie aus.

Der Tod kommt schnell

Als wir da so mit unserem Helden im Shader-Gras bei Corazol liegen, fühlen wir uns jedenfalls genau wie in **Operation Flashpoint**. Die Funksprüche mit Roboter-Intonation (»Sieben! Zum Haus auf elf Uhr vorrücken! Neun! Ziel bei zwölf Uhr anvisieren!«), das erschöpfte Schnaufen unseres Alter Ego nach einem kurzen Sprint, der Blick durchs Laservisier, das trockene Knattern der Sturmgewehre, alles fast genau wie damals. Nur deutlich schöner.

Und noch was erinnert uns an früher – leider. Wir überleben im ersten Feuergefecht gerade mal fünf Minuten. In **Armed Assault** kommt der Bildschirmtod schnell. Ein Treffer reicht oft aus, um die Laufbahn zu beenden. Was ärgerlich ist, denn pro Mission haben wir nur einen einzigen Speicherstand zur Verfügung (den wir allerdings immerhin jederzeit überschreiben dürfen).

Mittlere Reife

Da freuen wir uns schon beinahe, dass sich unsere Gegner nicht gerade als Intelligenzbolzen entpuppen. Zwei staksen mitten im Kugelhagel aufrecht durchs Gelände, ein anderer plättet mit der Panzerfaust seinen Vorgesetzten statt den anvisierten Jeep.

Okay, verglichen mit den hirnamputierten Bots der meisten anderen Taktik-Shooter stellen sich die Computersoldaten recht clever an. Trotzdem eine kleine Enttäuschung, dass die Künstliche Intelligenz seit dem alten **Flashpoint** wenig dazu gelernt hat. Allerdings versprechen uns die Programmierer, dass sie an diesen Routinen eifrig schrauben und den Gegnern noch den einen oder anderen Trick eintrichtern wollen.

Keiner hört auf mein Kommando

Wo wir gerade am Meckern sind: Die Vehikelsteuerung sollten die Bohemiens auch noch überarbeiten. So lange wir selbst auf dem Fahrersitz Platz nehmen, ist alles in Butter. Dank glaubwürdiger Spielphysik lenken sich die Trucks, Schützenpanzer und Geländewagen sogar angenehmer als ihre Pendants in der **Battlefield**-Serie.

Wenn wir allerdings zum Panzerkommandanten befördert werden, kontrollieren wir Fahrzeug und Kanone nicht mehr selbst, sondern erteilen unseren KI-Kollegen Befehle. Was in der Praxis immer wieder für Verzögerungen sorgt: »Stopp! Stopp hab ich gesagt!« Rumms! Tot.

Richtig fies wird's in der Luft. In Hubschraubern wie der AH-1 Cobra haben wir die Wahl. Möglichkeit eins: Wir fliegen selber und lassen den KI-Waffenoffizier feuern. Klingt praktisch, bedeutet aber, dass wir uns mit der komplizierten Steuerung und der durchwachsenen Intelligenz unseres Bordschützen herum schlagen müssen. Die Alternative: Wir ballern selbst, müssen uns aber den Flugkünsten des Computerpiloten anvertrauen. Keine der Lösungen ist wirklich ideal.

Hinterhältiger Hinterhalt

Abgesehen von der etwas enttäuschenden (aber immer noch ordentlichen) KI funktioniert der spielerische Kern von **Armed Assault** perfekt: der Infanteriekampf. Kein anderer Shooter vermittelt eine derart intensive Schlachtfeld-Atmosphäre. Die ständigen Funksprüche, die Kombination von Fußtruppen, Luftstreitkräften und Fahrzeugen und nicht zuletzt der schiere Maßstab der Gefechte machen **Armed Assault** zu einem echten Erlebnis: Manchmal prallen Dutzende Soldaten und Vehikel aufeinander und es scheppert an allen Ecken und Enden. Wow!

Obendrein haben die Missionsdesigner wieder ganze Arbeit abgeliefert und ebenso spannende wie abwechslungsreiche Einsätze

geschaffen. Da sollen wir alleine einen Fahrzeugkonvoi aufhalten. Pirschen uns an Patrouillen vorbei durch den Wald, verminen eine Kreuzung, verschanzen uns hinter einem Baum, die Panzerfaust im Anschlag. Dann geht alles ganz schnell: Ein Schützenpanzer fährt auf den Sprengsatz, wird von der Explosion durch die Luft geschleudert. Den nachfolgenden Truck erwischen wir gerade noch mit einer Rakete, bevor die Soldaten absitzen können. Das letzte Fahrzeug, ein Jeep, zersieben wir mit Dauerfeuer aus unserem M4-Gewehr, bevor Verstärkung anrückt und wir uns aus dem Staub machen müssen.

Umschulung per Tastendruck

In einem anderen Szenario kutschieren wir unter Zeitdruck eine Gruppe Soldaten per Blackhawk-Heli zum Einsatzort, nur um kurz vor dem Ziel einer Luftabwehrstellung zum Opfer zu fallen. Nach der Bruchlandung rächen wir uns per Pedes und Granaten. Dann wieder absolvieren wir einen typischen **Flashpoint**-Auftrag, in dem wir mit mehreren Infanterie-Platoons den Weg für eine Tank-Formation ebnen. Ziel: Die gegnerischen Panzerfaustschützen möglichst schnell ausschalten, bevor unsere Verbündeten anrücken und unter Feuer geraten.

Danach erleben wir eine der Neuerungen: Wir dürfen uns aussuchen, ob wir zu Fuß weiter machen oder in die Uniform eines Panzerschützen wechseln wollen. In manchen Missionen steuern wir abwechselnd bis zu drei verschiedene Soldaten. Etwa erst einen Scharfschützen, danach einen Saboteur und schließlich den Helikopterpiloten, der die beiden wieder ausfliegt. Das funktioniert natürlich nur, so lange auch alle Beteiligten am Leben sind.

Missionen basteln leicht gemacht: Der Editor



Einer der Gründe für den überragenden Erfolg von Operation Flashpoint war sicher der umfangreiche Bastelkasten, mit dem neue Einsätze im Handumdrehen erstellt waren. Auf Fanseiten im Internet finden sich heute Hunderte Missionen und Kampagnen, außerdem Mods, die neue Fahrzeuge und Waffen, teils komplette Armeen einführen.

Auch bei Armed Assault legen die Entwickler Wert darauf, dass Sounds, Grafiken und Modelle möglichst einfach verändert werden können; ältere Aufträge sollen sich mit wenigen Arbeitsschritten importieren lassen. In unserer Beta konnten wir erstmals den Missionseditor in Augenschein nehmen. Der gibt sich äußerlich wie der alte, sodass erfahrene Bastler gleich loslegen können. Ein Gefecht erstellen wir in wenigen Minuten – schließlich ist das Schlachtfeld Sahrani schon aufgebaut. Einfach die gewünschten Einheiten platzieren, vielleicht noch Wegpunkte, damit die Streitkräfte tatsächlich aufeinanderprallen – fertig. Umfangreiche Einsätze mit mehreren Schauplätzen, Patrouillen und vielleicht einem Intro mit Kamerafahrten dauern natürlich länger, sind aber nicht sehr viel schwieriger zu erstellen. Ein tolles, mächtiges Werkzeug!

Ein weites Feld

Während uns die älteren Betas (siehe Vorschauberichte in PC PowerPlay Mai und Juli 2006) grafisch nicht vollständig überzeugt haben, beeindruckt die aktuelle Version auch in dieser Hinsicht. Der ehemals fast nackte Boden wird jetzt von allerhand Gräsern und Büschen überwuchert, Siedlungen begeistern durch architektonische Vielfalt und Detailreichtum, die Fahrzeugmodelle sind bis zur kleinsten Schraube ausgearbeitet. Und dann diese Fernsicht: Voll aufgedreht, sind bis zu zehn Kilometer drin – ohne Nebel.

Allerdings hat die Pracht ihren Preis. Unser Testrechner (Athlon 64 4000+, Geforce 7800 GTX, 2,0 GByte RAM) ging bei maximalen Details und aktiviertem HDRR (High Dynamic Range Rendering, sorgt für schicke Überblendeffekte) häufig in die Knie. Vor allem die dichten Wälder überfordern selbst modernste Rechenknechte. Auch in dieser Beziehung geloben die Entwickler allerdings noch Besserung bis Release.

Rüdiger Steidle



Typische Situation: Irgendwo in der Pampa **im hohen Gras** liegen, um uns herum schlagen Kugeln ein, und wir haben keine Ahnung, wo der Gegner ist. Dauerfeuer ins Unterholz hilft wenig, ist aber beruhigend.



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- spannende, variantenreiche Missionen
- intensive Schlachtfeld-Atmosphäre
- Fahrzeuglenkung zu umständlich
- KI verbesserungswürdig

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Operation Flashpoint (2001)

FAZIT

»Mit jeder Beta macht Armed Assault erstaunlich große Fortschritte. An der aktuellen Version hatte ich schon fast genauso viel Freude wie seinerzeit mit Operation Flashpoint. Wenn die Entwickler noch die Vehikelsteuerung verbessern, ein bisschen an der Künstlichen Intelligenz und dem Speichersystem drehen, wird Flashpoint auf lange Sicht bestimmt mein Lieblings-Taktik-Shooter. Falls nicht, werden es eingefleischte Fans wohl trotzdem vergöttern – und Einsteiger sich vergrault fühlen.«

Potenzial **HERVORRAGEND**



Große Monster, kleine Helden: Die Gegner-Palette reicht von feigen Söldnern bis hin zu riesigen **Dämonen**. Bis wir es mit diesem gewaltigen Beelzebub aufnehmen können, müssen wir unseren Charakter erst entsprechend stählen.

VERSIONSVIELFALT

Two Worlds soll in drei Versionen auf den Markt kommen. Die normale Version enthält Einzel- und Mehrspielermodus. Dazu gibt es eine Special Edition mit Soundtrack, T-Shirt und weiteren Extras. Für überzeugte Solisten soll aber auch eine abgespeckte Variante bereitstehen, die lediglich den Einzelspielermodus enthält.

FAKTEN

Genre	Rollenspiel
Entwickler	Reality Pump
Version	Pre-Alpha
Termin	4. Quartal 2006

TWO WORLDS

Tolles Spielprinzip, starke Technik und viele frische Ideen: Lesen Sie, warum Two Worlds Oblivion und Gothic 3 knacken könnte.



Eine Taverne, mitten im Wald. Draußen ein Plakat, »Rollenspielhelden-Veteranentreffen«. Wir kehren ein. Im Innenraum sehen wir lauter bekannte Gesichter: Da hinten in der Ecke, genüsslich ein Pfeifchen paffend, hockt Gandalf. Neben ihm Diablo, furchtbare Laune, gerade mal wieder besiegt. Und vorne, lässig am Tresen lehnend, erblicken wir fünf individuell erstellte, strahlend schöne **Oblivion**-Helden. Einer arroganter als der andere.

Plötzlich: Die Tür geht auf. Ein Mann kommt rein. Groß, staatlich, kräftige Rüstung. Ebenfalls ein Fest fürs Auge. »Ei, wer seid denn Ihr?« rufen die **Oblivion**-Helden im Chor. Der Neue erwiedert mit fester Stimme: »Ich komme aus **Two Worlds**, und stecke Euch alle in die Tasche!«

Die **Oblivion**-Helden schauen erst verblüfft, dann zornig. Sie ziehen ihre Schwerter, stürmen heran und brechen kopflos auf dem Holzboden zusammen. »Tja«, meint der **Two Worlds**-Recke, während er das blutige Schwert mit einer herumliegenden **Ultima**-Stoffkarte abwischt, »im Gegensatz zu Euch Flaschen muss ich halt was draufhaben, um gegen starke Gegner zu bestehen.«

PLASTISCH SCHÖN

Szenenwechsel: Ein Hinterzimmer, mitten auf der Games Convention. Die Entwickler zeigen uns eine weit fortgeschrittene Version ihres neuen Rollenspiels **Two Worlds**. Das erste, was uns auffällt: Es spielt sich wie **Oblivion**, wahlweise aus der Ego-, oder der Verfolgerperspektive. Und es kann optisch durchaus mit Bethesdas Rollenspielkracher mithalten. Es gibt saftig grüne Wälder, abwechslungsreiches Terrain, eine üppige Vegetation und beeindruckende Glanzeffekte. Während **Oblivion** aber eher auf eine möglichst realistische Mittelalter-Umgebung setzt, sieht **Two Worlds** mehr nach einer richtigen Fantasy-Welt aus. Zwar spielt es zur Zeit der Bauern und Fürsten. Doch bunte Farben sowie hübsch geratene Tag- und Nachtwechsel geben dem Spiel eine eigene Note. Das leicht kitschige, an Plastik erinnernde Aussehen ist allerdings nicht jedermanns Sache.

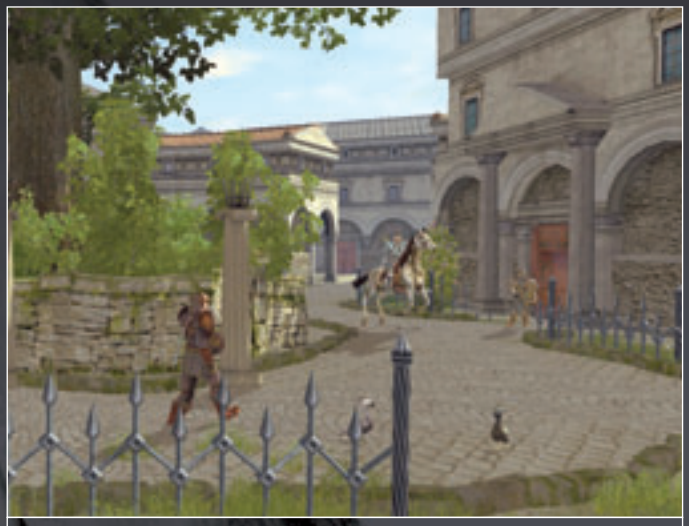
Ein weiterer Unterschied zu **Oblivion**: Häuser sind keine geschlossenen Umgebungen, sondern in die Spielwelt integriert. Im Klartext: Wenn wir aus dem Fenster schauen, sehen wir, was draußen vorgeht. Theoretisch könnten wir auch Pfeile herausschießen. Daher gibt es beim Betreten eines Hauses keine Nachladezeiten. Die sollen sich auf der rund 35 virtuelle Quadratkilometer großen Spielwelt eh in Grenzen halten, da der Rechner ständig im Hintergrund frische Daten in den Arbeitsspeicher schaufelt. Klar, dass bei diesen Aus-



Fehlt nur noch eine Wandergitarre, dann ist die Lagerfeuer-Romantik komplett. Die **Engine** ist eine Eigenentwicklung von Reality Pump.



Wölfe und orkähnliche Kreaturen: keine gute Kombination. Im Multiplayer-Modus sollen Sie auch finstere Charaktere spielen dürfen.



In Two Worlds haben Sie schon früh im Spiel ein **Hottehü**. Das scheut artgerecht vor Hindernissen zurück. Zum Wiehern!



Nein, diese Viecher sind keine Zerglinge, haben aber trotzdem einen Riesenhunger. Hier helfen starke **Zaubersprüche**.

maßen ein magisches Teleportationssystem zum Überbrücken weiter Strecken vorhanden ist.

Stark, aber schwach

Spielerisch unterscheidet sich **Two Worlds** vom großen Vorbild deutlich. Wie wir vorhin in der Rollenspieler-Veteranenkneipe erleben konnten, passen sich die Gegner nicht der Stärke unseres Helden an. Das heißt, dass wir ihn erst aufpäppeln müssen, bevor er sich den dicken Fieslingen stellen kann. Weil der Charakter wegen der dichten Story vorgegeben ist, halten wir uns nicht mit Klassen oder Rassen auf, sondern sammeln mit dem Erfüllen von Quests Skillpunkte. Die verteilen wir auf vier Eigenschaften: Geschicklichkeit, Lebenskraft, Stärke und Magie. Ein starker Held kann viele Gegenstände tragen und kräftig austeilen. Wenn wir dafür beim Punkt Lebenskraft sparen, reichen wenige Gegnerhiebe, und der Recke streckt alle Viere von sich.

Neben den drei Hauptberufungen gibt es Sonderfähigkeiten, die verbessert werden können. Darunter etwa Pferdereiten, das dann fixer vonstatten geht. Außerdem ist es möglich, bei Gilden in die Lehre zu gehen.

Doppelt hält besser

Waffen verbessern sich, indem sie übereinander gestapelt werden. Sprich: Zwei gleiche Äxte ergeben eine stärkere Axt. Dieses Spielchen lässt sich weitertreiben, indem weitere Äxte dazukommen. Das funktioniert auch bei anderen Kampfprügeln. Bei Bögen macht das Sammeln besonders viel Spaß: Je stärker er ist, desto mehr Pfeile kann er gleichzeitig verschießen.

Spezielle Zauber oder Spezialangriffe stellen wir uns aus einem Kartendeck zusammen. Rund 400 Sprüche soll es geben. Auch hier kommen irgendwann Gilden ins Spiel. Die Mitgliedschaft macht neue Fähigkeiten verfügbar.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH
Experte für Rollenspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- ausgeklügeltes Skillsystem
- Waffen stapelbar
- atmosphärische Spielwelt ...
- ... die allerdings etwas kitschig ist

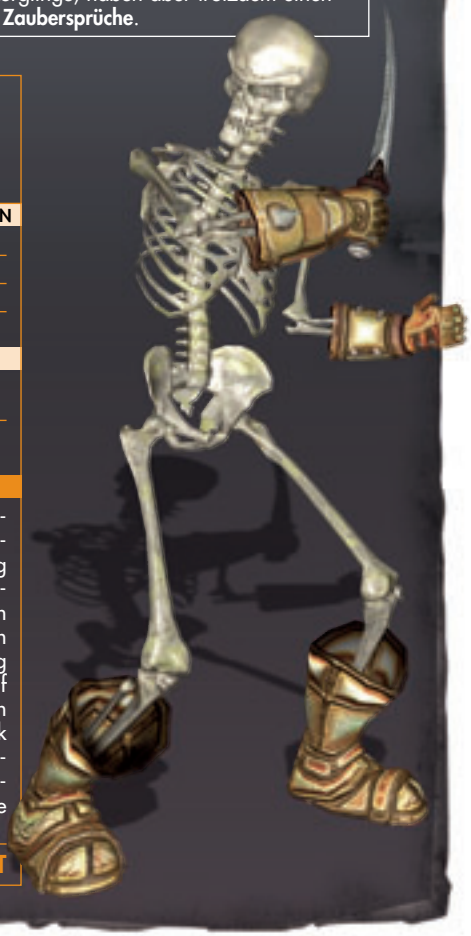
BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Earth 2160 (07/2005: **79**)
- Heli Heroes Erschienen: 2004

FAZIT

»Natürlich wird es sich erst anhand von Story und Quests zeigen, ob Two Worlds das Zeug zum Oblivion- oder gar Gothic-Killer hat. Ihre Hausaufgaben haben die Entwickler in den Punkten Präsentation, Bedienung und Fähigkeitensystem aber auf jeden Fall gemacht. Für mich passt die etwas kitschige Grafik sogar extrem gut zur Fantasy-Thematik. Ich kann es kaum erwarten, Two Worlds auf eigene Faust zu erkunden.«

Potenzial **SEHR GUT**





Der **Paragon**, eine der neuen Klassen, unterstützt die Kämpfer in seiner Gruppe mit stärkenden Schlachtrufen und Zaubern.



Der **Derwisch** ist ein sehr starker Nahkämpfer, der nicht nur Flächenschaden austeilt, sondern sich auch in Avatare der Gottheiten Elonas verwandelt.

GUILD WARS **NIGHTFALL**

Ein neuer Kontinent, zwei neue Klassen und ein neues Heldensystem werden vor allem den Gildenkampfmuffeln viel Spaß in der Welt der Gildenkriege bringen!

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel-Addon
Entwickler	Arenanet
Version	Präsentation
Termin	27. Oktober 2006

Hoppla, schon vier Monate nach Erscheinen von **Factions**, der ersten Erweiterung zum Online-Rollenspiel **GuildWars**, steht bereits das nächste Addon auf der Matte. Ein Schelm, wer da an die Massenproduktion von Monstern und Abenteuern denkt. **Nightfall** heißt die neueste allein lauffähige Erweiterung, die im Oktober in den Läden steht. Und nach dem Abstecher nach Asien in **Factions** finden wir uns diesmal auf dem afrikanisch angehauchten Kontinent Elona wieder. Hier blühen in ödesten Gegenden die wundervollsten Oasen und Städte im heißen Wüstensand. Und damit nicht genug: Es gibt zwei neue Klassen, auf die wir später zu sprechen kommen. Außerdem wollen sich die Entwickler von Arenanet ein wenig bei den Spielern anbie-



Die **Monster** in Elona sind noch fantastischer als auf Cantha. Unser Derwisch wird ihm schnell einheizen.



Traumhafte **Landschaften** erwarten uns auf dem afrikanisch angehauchten Kontinent. Die Grafikanforderungen an den Heim-PC bleiben aber gleich.



Mit der Sense (der bevorzugten Waffe) macht der Derwisch seine Gegner schnell platt – und Geschwindigkeit ist vor allem in **PvP-Kämpfen** gefragt.

dern, die nicht auf die Kämpfe gegen andere Spieler und Gilden stehen, sondern lieber Monster kloppen. Der *PvE*[1]-Part wird mit einigen spannenden und lustigen Ideen aufgepeppt.

Auf Safari

In 20 Story-Missionen und hunderten weiterer Quests erfahren Sie die Geschichte von Elona: Die wahnsinnige (und bisher noch namenlose) Herrscherin des Kontinents will einen alten Gott entfesseln, um das Land in eine ewige Dunkelheit zu tauchen. Und Sie dürfen das nicht zulassen.

Der Start in die Geschichte wird Ihnen einfach gemacht. Wie schon in **Factions** landen Sie zuerst auf einer so genannten Tutorial-Insel, auf der Sie sich mit der Steuerung, Ihrer Charakterklasse und den Fähigkeiten vertraut machen können. Wenn Sie genug geübt haben, geht's ab in die erste Stadt, in der Sie erstmals auf andere Spieler treffen. Denn wie im Hauptprogramm und im ersten Addon wird von jeder Landschaft eine Kopie für Sie erstellt, in der Sie sich alleine tummeln. Oder Sie nehmen andere Spieler mit, die die gleichen Missionen erledigen müssen.

Online-Rätseln

Doch bevor wir in der Stadt den neuesten Klatsch und Tratsch verfolgen können, müssen wir nach Verlassen der Startinsel die erste Storymission erfüllen. Und da warten einige spannende Neuerungen auf uns. Damit wir nicht einfach alle Gegner kurz und klein hauen, die uns im Weg stehen, und nach gefühlten zehn Minuten unsere Belohnung einsacken, gibt es nun Fallen und kleine Rätsel.

Ein Beispiel für eine Kopfnuss: Wir befinden uns in alten Ruinen, um dort einen Bossgegner zu bekämpfen. Vorher müssen wir allerdings ein Tor öffnen, um zu dem Obermotz zu gelangen. Dafür brauchen wir kleine Steinplatten, die in den alten Gemäuern verteilt sind, und müssen sie auf Podesten ablegen. Gesagt, getan. Wir greifen uns die erste Platte, bringen sie zum Tor und legen sie dort ab. Auf zur nächsten. Doch als wir die zum Tor tragen, ist der erste Stein verschwunden! Wie das? Wir legen die zweite Tafel ab und verstecken uns hinter einer Säule. Da kommt doch tatsächlich ein Geist angelaufen und klaut die Platte. So ein Schuft! Die Lösung: Wir legen die Tafeln vor den Podesten ab, bis wir alle haben. Liegen die Platten nämlich nicht auf den Podesten, stibitzt sie auch niemand.

Recken für jede Gelegenheit

Haben wir den Endgegner besiegt und die Mission abgeschlossen, wartet eine weitere Neuerung auf uns. Bereits im Hauptprogramm sowie in **Guild Wars Factions** treffen wir immer wieder computergesteuerte Charaktere, die uns bei Quests begleiten.

Der Clou: Wenn wir eine Aufgabe mit Hilfe dieser Charaktere gemeistert haben, werden sie quasi freigeschaltet, und wir können sie dann überall mit hinnehmen. Und noch viel besser: Wir dürfen diesen so genannten Helden Befehle erteilen, etwa »hier stehen bleiben« oder »zuerst den Hintermann angreifen«. Zusätzlich bestimmen wir die Ausrüstung und die Fähigkeiten unserer Helfer. Wie Arenanet ein so komplexes System allerdings genau einbauen will, konnten uns die Entwickler noch nicht erklären.

Solo geht's auch

Diese Helden stehen uns auch in einem neuen *PvP*[2]-Modus zur Verfügung. Bis zu drei dieser Helden können wir zum »Hero-PvP« mitnehmen. Darin kämpfen wir mit unseren Heroen gegen einen anderen Spieler und seine Helfer. Je nachdem, wie die einzelnen Recken mit Rüstungen, Waffen und Fähigkeiten ausgestattet sind, ergeben sich so taktische Schlachten, die niemals gleich ablaufen. Dieser Modus wird vor allem unter den Spielern Freunde finden, die die Nase von Gildenkämpfen gestrichen voll haben.

Noch mehr Klassen

Eine der eingangs erwähnten beiden neuen Klassen, die mit **Guild Wars Nightfall** spielbar sein werden, ist der Derwisch. Das ist ein starker Nahkämpfer, der nicht nur einzelne Ziele angreift, sondern mit seiner Sense gleich mehrere Gegner erledigen kann.

Der Paragon hingegen hält sich im Hintergrund und unterstützt seine Kampftruppe mit Rufen, um die Angriffkraft und die Fähigkeiten seiner Gruppenmitglieder erheblich zu steigern.

Für die neuen Klassen gibt es natürlich auch neue Fähigkeiten. Der Derwisch kann sich zum Beispiel in den Avatar einer elonaischen Gottheit verwandeln und teilt so noch mehr Schaden aus. Übrigens wird für **Nightfall** wieder die Grafik überarbeitet, damit nicht nur die Landschaften wie aus dem Ei gepellt wirken. Auch spezielle Schadenseffekte sollen bildlich dargestellt werden. Wenn wir zum Beispiel Giftschaden nehmen, sehen wir nur noch grün – bis wir wieder geheilt sind.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Rollenspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- sieht, wie gewohnt, sehr gut aus
- neue Klassen
- Rätsel und Fallen
- spannende Geschichte

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Guild Wars Factions (06/2006: 87)
- Guild Wars (06/2005: 84)

FAZIT

»Die Idee mit den Helden, die ich selber steuern kann, klingt beim ersten Mal sehr gut. Beim zweiten Mal frage ich mich allerdings, wie ich die Herrschaften ausrüsten und steuern soll, wenn ich bei meinem eigenen Charakter schon den Überblick verliere. Viel versprechend sind allerdings die Rätsel und Fallen, die mich in dem erweiterten PvE-Part erwarten, und die die Geschichte spannender machen.«

Potenzial **SEHR GUT**

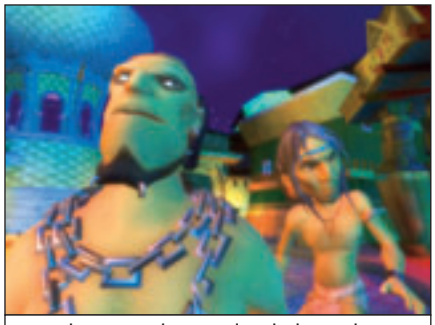
[1] *Player vs. Environment, Spieler kämpfen gegen computergesteuerte Gegner* [2] *Player vs. Player, Spieler kämpfen gegen andere Spieler*



Neben Assil lenken Adventure-Freunde bei Herz des Osiris auch **Tharas** Geschicke – sobald die beiden wieder vereint sind. An manchen Rätseln muss das Duo mit vereinten Kräften tüfteln.



Osiris kann's nicht lassen, er strebt erneut nach Ankh und Weltherrschaft.



Da schaut man kurz mal nicht hin, schon mopsen zwei **Bösewichte** das Ankh.

ANKH **HERZ DES OSIRIS**

Knapp ein Jahr, nachdem sie mit ihrer Premiere sämtliche Adventure-Preise abgeräumt haben, betreten Sprücheklopfer Tassil und Freundin Thara erneut die Rätsel-Bühne.



FAKTEN

Genre	Adventure
Entwickler	Deck 13
Version	Präsentation
Termin	30. Oktober 2006

Der zweite Akt der turbulenten altägyptischen Komödie spielt teils vor bekannten Sets mit neuer Beleuchtung, teils in gänzlich frischen Bühnenbildern. Rätselfreunde dürfen sich auf ein Wiedersehen mit zahlreichen alten Freunden freuen, manche in alten, manche in neuen Rollen. Dickerchen Bulbul beispielsweise verdient sein Brot immer noch als Türsteher, hat allerdings das Etablissement gewechselt. Und der blinde Schneider aus dem Vorgänger versucht sich jetzt als Friseur – Spezialität: rasieren.

Duo mit zwei Fäusten

Die Story von **Herz des Osiris** knüpft direkt an den Vorgänger an. Nach einem Krach mit der süßen Thara torkelt Held Assil von einer Kneipe in die nächste, um seinen Herzschmerz zu erleichtern. Erleichtert wird er stattdessen um das sauer verdiente Ankh – der schurkische Osiris hat schon wieder zugeschlagen. Klar, dass der Glücksbringer schnellstmöglich wieder seinem mehr oder weniger rechtmäßigen Besitzer zugeführt werden muss. Und zwar nicht nur mit Hilfe Assils selbst, denn auch Thara versucht sich jetzt Abschnittweise als Kopfnussknackerin.

(Kein) Laufbursche

Neben aufpolierter Technik (Mimik, Lippensynchronisation, Effekte und Ausleuchtung) versprechen die Entwickler für **Herz des Osiris** mehr Spielzeit (zirka zehn Stunden) durch mehr Rätsel und mehr Lösungswege (aber weniger Laufarbeit).

Beispiel: Damit uns eine Bardame flüstert, wer die beiden finsteren Gestalten waren, die Assil das Ankh gemopst haben, müssen wir mehr als die Hälfte der Gäste auf unsere Seite ziehen. Die Sympathien erkaufen wir uns mit kleinen Gefälligkeiten, besorgen beispielsweise ein paar Kameltreibern eine Wasserpfeife. Allerdings: des einen Freud, des anderen Leid. Was uns beim einen Gast Bonuspunkte verschafft, trübt die Stimmung des anderen. So müssen wir genau abwägen, welche Aufgaben wir in welcher Reihenfolge angehen.

Rüdiger Steidle

DER **PREISBRECHER**

Ankh hat nicht nur Presse und Spieler begeistert: Das Adventure war auch DER Abräumer beim Deutschen Entwicklerpreis 2005 (quasi der deutsche Spiele-Oscar). Die Frankfurter Entwickler durften sich über gleich zwei erste Plätze freuen, nämlich für bestes deutsches Spiel und den besten Soundtrack, plus über einen zweiten Rang für die Story.



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Rollenspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- längere Spielzeit, kürzere Laufwege
- mehr Lösungswege für die Puzzles
- Wiedersehen mit alten Freunden
- einige Abschnitte nur runderneuert

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Ankh (11/2005: **88**)
- Stealth Combat (erschienen 2002)

FAZIT

»Als Stratege und Actionfan bin ich nur selten zu Gast in Abenteuerwelten. Eine der Ausnahmen war Ankh, das mich mit seinen liebenswerten Charakteren in seinen Bann gezogen hat. Ich freue mich auf das Wiedersehen mit Assil und Thara auf Rätseltour durchs alte Kairo.«

Potenzial **SEHR GUT**



Mit dem **Stab** sollten wir eigentlich nicht so nah an die Gegner herangehen. Diese Waffe braucht Platz und eignet sich für Kämpfe im Freien.

VIDEO

ELVEON

Bombastische Optik, episches Szenario, fesselnde Zweikampfe. Elveon erweckt mit der ultramodernen Unreal-3-Technik ein eigens geschaffenes Elben-Universum zum Leben.

FAKTEN

Genre	Actionspiel
Entwickler	10tacle Slovakia
Version	Demoversion
Termin	3. Quartal 2007

Vorurteile sind dafür da, widerlegt zu werden. Nicht erst seit den blondmähnigen männlichen Unterwäschemodels, die uns Peter Jackson in der **Herr der Ringe**-Trilogie als Elben präsentierte, herrscht die landläufige Meinung, dass die spitzohrigen Waldgeschöpfe vom anderen Ufer des Anduin stammen. Im Klartext: Elben sind stockschwul!

Ein neu gegründetes Entwicklungsteam aus der Slowakei tritt mit **Elveon** den Gegenbeweis an. Das Fantasy-Epos dreht sich ausschließlich um die Kämpfer mit den schnellen Bögen. Die treten hier als harte, zähe Krieger auf, tragen schwere Rüstungen und ziehen ihren Gegnern im Nahkampf das Schwert über die Birne. Davon konnten wir uns beim ausführlichen Probespiel überzeugen.

Entwickler 10tacle Slovakia hatte eine erstaunlich polierte Vorabversion für uns, die sie bescheiden als »Tech-Demo« bezeichnen. Hört sich schwer nach einer langweiligen – weil automatischen – Vorführversion ohne Interaktion an; ist es aber nicht. Gleich zu Beginn der Präsentation drückt uns Entwicklungsleiter Slavo Hazucha das Gamepad in die Hand und erklärt das Kampfsystem.

KÄMPFEN LEICHT GEMACHT

Obwohl die Demo-Version natürlich noch nicht optimiert ist, läuft sie doch schon erstaunlich flüssig, und gerade die Kämpfe gehen mit etwas Übung ganz locker von der Hand. Das heißt allerdings nicht, dass es uns die Gegner leicht machen, das Gegenteil ist der Fall. Die Künstliche Intelligenz hat zwar (logischerweise) noch Aussetzer – wenn sie aber funktioniert, erweisen sich die Feinde als ziemlich hartnäckige Gegner, nutzen Schwächen eiskalt aus und fallen uns im Team in den Rücken.



Obwohl die Arbeiten an der **Optik** noch auf Hochtouren laufen, begeistert der Look des Spiels schon jetzt – Unreal-Technik sei Dank.



Sprachgewandt: **Untertitel** sind Pflichtprogramm. Die Charaktere parlieren nämlich in einer eigens für das Spiel entwickelten Kunstsprache.



Die Außenlevels sind riesig. Neben dieser **Gebirgslandschaft** konnten wir in der Demo bereits einen düsteren Wald in Augenschein nehmen.

Einfach, aber nicht simpel

Wie aber kämpft es sich in der Welt von **Elveon**? Ganz einfach: Wir haben zwei Attacken (leicht und schwer), die wir durch die Bewegungstasten zu unterschiedlichen Angriffen kombinieren. Zusätzlich können wir gegnerische Schläge mit einer anderen Taste blocken. Wenn wir das im richtigen Moment tun, passt unser Held seine Parade automatisch dem Schlag des Gegners an, und wir nehmen keinen Schaden.

Todschicke Kombination

Wirklich interessant werden die Gefechte allerdings durch das Kombo-System. Das erinnert entfernt an die Kämpfe aus dem Klassiker **Severance**. Sprich: Wir teilen zunächst einen relativ normalen Schlag aus. Während der Charakter den ausführt, lösen wir – mit dem richtigen Timing – durch eine weitere Eingabe den eigentlichen Angriff aus. Dann »verlängert« der Held seine ursprüngliche Attacke zu einer mächtigen Kombo, mit der wir besonders viel Schaden anrichten oder alle Feinde in der unmittelbaren Nähe treffen.

In **Elveon** funktioniert das schon richtig gut. Nach kurzer Zeit entwickeln wir ein Gefühl für den Kampffluss und passen unsere Technik dem Gegner an. Dabei spielen aber nicht nur die Feinde und unsere Waffen eine Rolle. Da etwa Gegenstände und Wände unsere Schläge blockieren, sind unhandliche Waffen wie der zweihändiger Stab in engen Räumen für den Helden gefährlicher als für die Gegner. Mit solchen Prügeln kommen wir hier schlicht nicht zur Entfaltung, da die ständig irgendwo hängen bleiben und wir unsere Schläge nicht ins Ziel bringen.

In der ersten Reihe

Waffenwechsel: Mit Kurzschwertern oder einem Paar Dolche kämpft es sich auf engem Raum effizienter. Auch mit diesen Waffen beherrscht der Held eine Vielzahl spektakulärer Komboattacken und so genannten Finishing Moves (also besonders mächtige Angriffe, die den Gegner den Todesstoß versetzen).

Die fleißig hereinzoomende Kamera sorgt dabei für zusätzliche Dramatik und eine filmreife Sicht aufs Kampfgeschehen. Wie das aussieht, zeigen wir Ihnen in unserer Video-Vorschau. Die letzte Waffe in unserem Arsenal ist natürlich der Elben-Bogen, mit dem wir die Fernkämpfe bestreiten. Dank Pfeilphysik können wir auch Feinde attackieren, die hinter Ecken oder in Deckung lauern.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- cooles Kampfsystem
- atmosphärisch dicht
- technisch brillant
- Gesichter noch nicht optimal

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- keine (neu gegründetes Team)

FAZIT

»Von der Story gab's nichts zu sehen, aber alleine Technik und Kampfsystem sind mir genug, um Elveon ganz oben auf meine Ich-freu-mich-drauf-Liste zu schreiben. Unglaublich detaillierte Rüstungen und Charaktere, Außenlevels zum Niederknien und eine Schlagtechnik, die mir sofort in Fleisch und Blut übergeht. Wenn jetzt noch die Story gut wird, kommt 2007 mit Elveon ein echtes Highlight.«

Potenzial **SEHR GUT**



An den **Gesichtern** wird derzeit am ehesten klar, dass die Entwicklung noch nicht abgeschlossen ist. Die werden derzeit kräftig überarbeitet.



Die Bewegungsabläufe im Kampf sind butterweich und wirken sehr realistisch. Schick: Beim Komboschlag zieht unsere **Klinge** eine Spur.



Die Grafik, speziell Licht- und **Explosionseffekte**, sieht phantastisch aus. Zeit zum Sightseeing lässt uns das hohe Spieltempo aber nicht.



Hier rücken zwei Spieler gemeinsam vor. **Teamwork** bestimmt die Mehrspielerschlachten. Über die Solokampagne ist noch nichts bekannt.

WORLD IN CONFLICT

Kalter Krieg heiß serviert: World in Conflict inszeniert die temporeichsten Echtzeit-Schlachten seit C&C Generäle. Wir erklären, wie der Mehrspielermodus funktioniert.

FAKTEN

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

Kein Basenbau: Das kennen wir aus diversen Echtzeit-Strategiespielen. Kontrollpunkte erobern: Zumindest in Mehrspielerpartien freuen sich auch Hobby-Generäle über diese Variante. Verschiedene Charakterklassen: bitte was?

Der Mehrspielermodus von **World in Conflict** mutet an wie eine Symbiose aus Strategie und Multiplayer-Shooter. In den teambasierten Schlachten treten maximal 16 Spieler in zwei Teams an: Amerika und Russland, denn nachgespielt wird der Kalte Krieg. Innerhalb der Teams gibt es klare Aufgaben. Klaus fährt die Panzer, Karl-Heinz schickt Infanterie ins Gefecht, Hugo kümmert sich um die Luftwaffe, und Peter päppelt angeschlagene Einheiten auf. Genau wie in **Battlefield 2** und Konsorten sollten Sie sich auf eine »Charakterklasse« spezialisieren, denn jede erfordert etwas Einarbeitungszeit und eine ganz eigene Spielweise.

Anpassungsfähig

Mit der fest im Spiel integrierten Sprachkommunikation sind schnelle Absprachen problemlos möglich. Und die werden Sie im Kampf um die Schlüsselpositionen auf den Karten auch brauchen. Das Stein-Schere-Papier-Prinzip ist unerbittlich. Sofern nicht schnell genug ein Trupp MG-Schützen zu Hilfe eilt, können wenige Bazooka-Schützen die dicksten Panzer binnen Sekunden demontieren. **World in Conflict** spielt sich rasend schnell und verzeiht keine Fehler.

Wenn Sie dann aber erst einmal Kontrollpunkte besitzen, regnet es Punkte auf Ihr Konto. Die gibt's auch für das Zerstören gegnerischer oder das Reparieren eigener Einheiten. Diese Punkte investieren Sie dann in diverse Superwaffen – die reichen von Fallschirmjägern bis hin zu Napalmbomben. Je zerstörerischer die Waffe, desto höher die Kosten.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- interessante »Charakterklassen«-Idee
- geniale Grafik
- taktisch anspruchsvoll
- mitunter sehr hektisch

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Ground Control 2 (12/2004: 82)
- Ground Control (erschienen 2000)

FAZIT

»20 Minuten Multiplayer-Schlacht mit der Alphaversion von World in Conflict, das sind 20 Minuten Hochspannung. Während auf dem Bildschirm die Hölle los ist, rattert das Hirn. Ständig muss ich mir mit meinen Teamkameraden neue Vorgehensweisen überlegen. Taktisch anspruchsvoll und bombastisch.«

Potenzial **SEHR GUT**



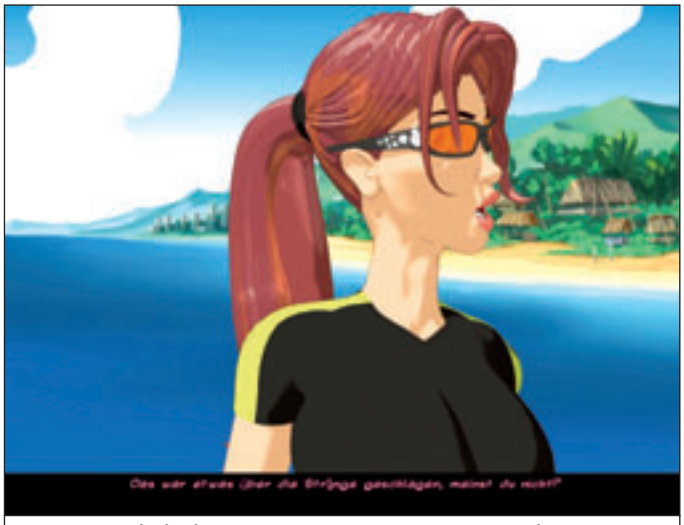
Bomber können Sie als Superwaffe anfordern und damit den Gegner ganz gehörig überraschen.



Schnee bis Wüste: Die Levels sind abwechslungsreich und bieten sogar **Wetterwechsel**.



Lustige und komische **Sprüche** stehen wieder auf der Tagesordnung – inklusive Seitenhieb auf Kino-Inselmann Tom Hanks.



Da ist sie noch da, kurze Zeit später ist sie weg: **Gina** und Brian machen einen Kurzflug, doch das Flugzeug stürzt ab, Gina verschwindet.

RUNAWAY 2

Frauen gehören weggeschubst! Meint auch Protagonist Brian, und schubst seine Liebste aus einem Flugzeug! Das ist der spannende Auftakt zur nächsten lustigen Suche nach Gina.

FAKTEN	
Genre	Adventure
Entwickler	Pendulo Studios
Version	Beta
Termin	27. Oktober 2006

Im Oktober erscheint der Nachfolger zum erfolgreichen Adventure **Runaway**, mit Namen **Runaway 2: The Dream of the Turtle**. Darin machen Gina und Brian Urlaub auf Hawaii, um mal so richtig auszuspannen. Und was ist entspannender, als eine kurze Flugreise anzutreten und einen malerischen Wasserfall zu besuchen? Doch ein Unfall macht den beiden einen Strich durch die Rechnung: Das Flugzeug stürzt ab. Brian kann Gina grade noch mit dem einzigen Fallschirm aus der Tür schubsen, schon bruchlandet der Flieger unsanft mitten im dichten Dschungel.

Nun begibt sich Brian auf die Suche nach seinem Herzblatt. Aber nicht allein! Auf seinem Weg rund um den hübschen Comic-Erdball trifft er in Alaska und auf Hawaii auf skurrile und altbekannte Charaktere, die ihm helfen. Diese beiden Schauplätze (von insgesamt sechs) haben wir für Sie schon einmal besucht.

Ein Bierchen in Ehren ...

Die logischen Rätsel, auf die wir treffen, lösen wir in gewohnter Point&Click-Manier. Bei einem Linksklick auf ein benutzbares Objekt sehen wir uns den Gegenstand an, mit einem Rechtsklick verändern wir die Interaktion von »Anschauen« in »Benutzen«.

So benutzen wir auch das kleine Rauscheäffchen, das Brian im Dschungel Hawaiis gefunden hat. Little Demon nennt er den kleinen Knirps, der schwer alkoholabhängig ist. Und ohne Rauschmittel rein gar nix macht. Damit der Affe einen Bezahlchip für einen Fotoautomaten unter den Holzplanken am Strand findet, braucht Brian für ihn erstmal ein kühles Blondes. Das er erst dann von der Strandbardame bekommt, wenn er ihr haarklein berichtet, welche die Namen ihrer geschätzten 35 Exfreunde sind. Fast genauso wie damals beim Banjo-Merkspiel in **Monkey Island 3**. Und definitiv genauso lustig!

Susanne Braun



Die Suche nach Gina führt Brian auf eine Reise um die halbe Welt – nach **Alaska** zum Beispiel.



Der betrunkene Affe Little Demon begleitet uns auf Hawaii und hilft beim Lösen der **Rätsel**.



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- knifflige Kopfnüsse
- lustige Dialoge
- tolle Schauplätze
- sehr hübsche Comic-Grafik

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Runaway (12/2004: **82**)
- Hollywood Monsters (erschienen: 1997)

FAZIT

»Das erste Runaway-Adventure war und ist immer noch grandios, und der zweite Teil verspricht genauso klasse zu werden. Angefangen bei den liebevoll gestalteten Schauplätzen, über die Gags und Seitenhiebe bis hin zu den logischen Kopfnüssen, die ich lösen muss.«

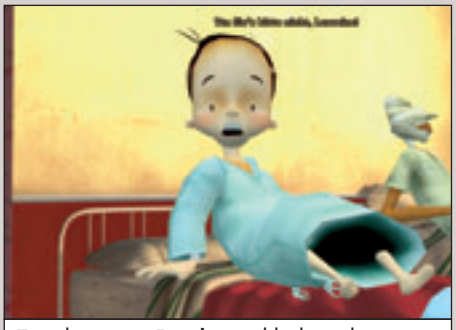
Potenzial **SEHR GUT**



Wie Tony sind auch alle anderen Charaktere im fiktiven Washington liebevoll animiert und glänzen mit real wirkenden **Gesten**.



Humor, der sich jedem Anspruch entzieht: Wenn Tony und Co. deutsche Witze reißen, sind sie selten komisch, sondern eher dämlich.



Tony hat einen **Frosch** verschluckt und muss nun vor seinem Vater flüchten, dem Chefarzt.



Fred ist Tonys bester Freund und steht ihm mit Rat, Tat und dummen Sprüchen zur Seite.



Man nehme Rollstuhl und Tür, betätige die Klingel – das Gefährt saust durchs **Fenster**.

FAKTEN

Genre	Adventure
Entwickler	Prograph
Version	Beta
Termin	26. Oktober 2006

TONY TOUGH 2

Mit aschenbecherdicken Brillengläsern und chronischer Neugierde geht's für den jungen Tony Tough mitten in der amerikanischen Pampa auf Verbrecher- und Ufojagd.



Der kleine Streber, den Sie auf unseren Bildern sehen, ist Tony Tough in seinen Jugendjahren. Denn im Point&Click-Adventure **Tony Tough 2** treten wir eine Reise in die Vergangenheit an – ins Jahr 1953 nämlich. Die perfekte Zeit für mysteriöse Diebereien und Alienforschung. Und die perfekte Zeit, dass Meisterdetektiv und Schlaumeier Tony auf den Plan tritt und seinen allerersten Fall löst.

In den ersten 3D-Schauplätzen treffen wir dabei auf skurrile Charaktere, lustige und logische Knobeleien. Aber auch auf Holzhammer-»Humor«, der mit zu vielen Worten wie Schei***, Ar*** und Kack* extrem nervt. Die deutschen Texte sind momentan definitiv zu viel des Guten.

Wegweiser bitte!

Wir steuern unseren kleinen Helden mit der Maus – können wir mit einem Gegenstand interagieren, dann wechseln wir per rechten Mausklick von »Anschauen« zu »Benutzen«. Ganz so wie bei **Runaway**. Glücklicherweise ist das amerikanische Städtchen Washington (ein fiktives Dorf in New Mexico) nicht sehr groß, die Anzahl der benutzbaren Dinge überschaubar. Wir müssen also nicht jeden Pixel stundenlang absuchen, um einen Gegenstand zu finden.

Trotzdem laufen wir, nachdem wir trickreich einer Nachsitzstunde entkommen sind, völlig planlos durch das Dorf. Helfen Schulkameraden bei einem Streichholzrätsel. Labern mit Familie und Nachbarn. Ärgern Tonys besten Freund Fred ein wenig. Und haben doch keinen Plan, was wir eigentlich tun sollen, oder worum's geht. Ein wenig mehr »an die Hand nehmen« darf es da schon sein.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

Expertin für Adventures

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- hübsche Grafik
- knobelige Rätsel
- keine Hilfen, wo's weitergeht
- zu viel Fäkalhumor

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Tsunami 2265 (erschienen: 2002)
- Tony Tough (erschienen: 1997)

FAZIT

»Tony hat mir besser gefallen, als er noch Englisch gesprochen hat. Da waren seine Kommentare nicht so platt, sondern lustig. Hoffentlich werden die deutschen Texte noch überarbeitet, damit man das Spiel auch beruhigt jüngeren Rätselfreunden in die Hand drücken kann.«

Potenzial GUT



Da haben wir uns übernommen: Wenn wir sterben, landen wir automatisch im nächsten **Dorf** – ohne, dass wir dafür bestraft werden.



Beim jedem **Levelaufstieg** bekommen wir vier Talentpunkte, die wir in Nah- und Fernkampf oder magische Sprüche investieren.



Wie in World of WarCraft sind Questgeber am **Ausrufezeichen** zu erkennen. Anders als in WoW gibt's in Silverfall auch fette Goblins.



Tiefkühl-Troll: Mit unserem Spruch **»Frost Circle«** frieren wir unsere Gegner kurzzeitig ein. Und der Zauber sieht auch sehr hübsch aus.

SILVERFALL

Die Sucht schlägt uns in ihren Bann: Sucht nach Rüstungen und Quests, und die Sucht nach putzigen Comic-Helden!

FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Monte Cristo
Version	Beta
Termin	November 2006

Im Action-Rollenspiel **Silverfall** schlüpfen wir als Goblin, Mensch, Elf oder Troll in die klassische Heldenrolle – die Stadt Silverfall wird von comichaften Untoten überrannt! Und wir müssen sie mittels Quests-Erledigen wieder aufbauen. Spannend: Wie in **Gothic 3** gibt's es Fraktionen, denen wir uns anschließen können: Die Natur- und die Technik-Freunde.

Während wir brav unsere zahlreichen Aufträge erledigen, entscheiden wir uns für eine Seite. Dementsprechend wird sich auch das neu aufgebaute Silverfall unserer Gesinnung anpassen: Wenn wir für die Natur-Anhänger streiten, wird die Stadt zum Baumdorf. Auf der Gegenseite hingegen zum Techno-Palast.

Ein bisschen hiervon, ein wenig davon

Die vier oben genannten Rassen bilden keinerlei Einschränkung in der Klassenwahl – denn festgelegte Klassen gibt es nicht. Für das Erschlagen von Monstern bekommen wir Erfahrungspunkte, mit denen wir nach und nach insgesamt 99 Stufen aufsteigen. Pro Aufstieg bekommen wir Talentpunkte, die wir in Nah- und Fernkampf oder magische Fähigkeiten investieren, um Zombies einfacher zu plätten. Die lassen wie in **Titan Quest** Rüstungen und Waffen unterschiedlicher Qualität zurück, wenn sie den Lebensatem ausgehaucht haben.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Rollenspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- putzige Comic-Grafik
- actionreiche Kämpfe
- keine Klassenbeschränkung
- beeindruckende Zauber

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Fire Department 3 (05/2006: 72)
- City Life (05/2006: 77)

FAZIT

»Allein schon das übersichtliche Interface und die Comic-Charaktere haben bei mir einen dicken Bonus. Nachdem ich mich schon durch die Gegner metzeln konnte, freue ich mich noch mehr auf die Auswirkungen, die meine Gesinnung bald in Silverfall hervorrufen wird.«

Potenzial SEHR GUT

RAINBOW SIX VEGAS



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

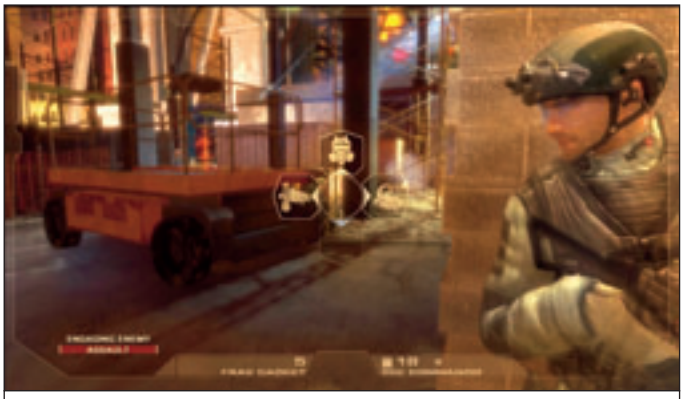
Entwickler Ubisoft Montreal	Quelle Ubisoft Montreal
Datum der Bilder September 2006	Termin November 2006

FAZIT

»Zwischen Pokertischen und einarmigen Banditen bietet die Rainbow-Six-Einheit dem internationalen Terror die Stirn. Das ist eine ganz eigene Atmosphäre, die pompös in Szene gesetzt ist. Mir gefallen vor allem die Hightech-Spielereien, die an die Splinter-Cell-Reihe erinnern.«



Auf Kommando seilen sich unsere Männer **todesmutig** selbst an den höchsten Gebäuden ab und dringen dann durch die Glasfassade ein.



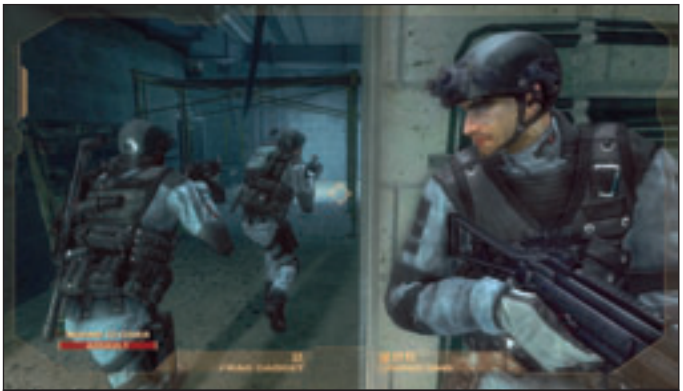
Sobald wir uns an eine Wand lehnen, wechselt die Kamera für bessere **Übersicht** die Perspektive. Und wir lugen um die Ecke.



Für die spannenden **Mehrspieler-Duelle** im Internet kann jeder Spieler seinen ganz eigenen Terroristen oder Friedensretter erstellen.



Dank des neuen Befehlssystems werden selbst brenzlige **Sturm-Kommandos** rasch und vor allem unkompliziert ausgeführt.



Vorauskommando: Diese zwei KI-gesteuerten Teamkollegen erkunden auf Knopfdruck einen Trakt. Wir geben ihnen Rückendeckung.

JACK KEANE



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Entwickler
Deck 13

Quelle
CDV

Datum der Bilder
August 2006

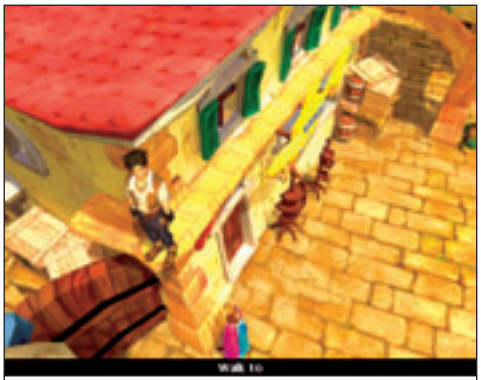
Termin
1. Quartal 2007

FAZIT

»Fantastisch! Jack Keane sieht noch viel bunter, knuffiger und hübscher aus als Ankh. Und die Geschichte um den verrückten Professor, der Ende des 19. Jahrhunderts das britische Imperium stürzen will, klingt auch klasse. Ich bin gespannt, wie Jack diese Pläne vereiteln wird.«



Seebär Jack macht sich nicht allein auf die Jagd auf den verrückten Wissenschaftler – diese Schönheit namens **Amanda** wird von dem Gejagten angeheuert, um Jack und Geheimagent Montgomery auszuschalten. Doch Amanda durchschaut den bösen Plan des Professors und läuft zur guten Seite über.



Wie in Ankh kraxelt unser Protagonist Jack an den seltsamsten Stellen herum, um die logischen **Kombinationsrätsel** zu lösen.



Geheimagent **Montgomery** ist voll verplant: Was er anpackt, geht schief. Jack muss oft einspringen, damit die Welt gerettet wird.



Die bunte **Comic-Grafik** ist zurück – und jetzt noch viel farbenprächtiger. Hier entfleucht Jack gerade zwei gierigen Geldeintreibern.



SETUP

Installation:
Gothic 3 belegt 4,44 GB auf der Festplatte. Die maximal 15 Spielstände liegen unter Eigene Dateien\Gothic 3 und sind je zirka 3 MB groß.

Einstellmöglichkeiten:
Gothic 3 lässt sich recht detailliert an die Leistungsfähigkeit des Rechners anpassen, sogar das Shader-Modell ist verstellbar (1.4 bis 3.0). Es sollten die aktuellsten Grafiktreiber verwendet werden.

Kopierschutz:
Es kommt Securom zum Einsatz. Die DVD muss beim Spielstart eingelegt sein.



Im Schwertduell ist der **Dämon** links eine harte Nuss. Mit dem Bogen geht's schnell: In einem Haus verkriechen, er passt nicht durch die Tür.



Die **Barbaren** im Norden leiden als eines der wenigen Völker noch nicht vollständig unter der Knute der Orks, dafür unter Wildtieren.

VIDEO

GOTHIC 3

Gothic 2 dominiert seit Jahren unsere Top 10 der beliebtesten Spiele, der Nachfolger die Wunschlisten unserer Leser. Doch Gothic 3 verspielt die Vorschusslorbeeren durch Bugs.

CYNAMITE.DE my entertainment network
Aktuelle Infos zur Verkaufsversion

Was für eine Welt! Was für eine Saga! Wenige Spiele haben uns in so epische Abenteuer entführt wie die **Gothic**-Reihe. Die Geschichte um den Namenlosen könnte ganze Fantasy-Zyklen füllen. Stattdessen belebt sie zwei der besten Rollenspiele, die je erschienen sind. Und nun, dreieinhalb Jahre nach Teil 2, bescheren uns die Essener Entwickler von Piranha Bytes endlich die Fortsetzung.

Wir erinnern uns: In **Gothic 1** büxen wir aus einem magischen Mega-Knast aus, nur um im Nachfolger festzustellen, dass wir schon wieder gefangen sind – auf einer drachenverseuchten Insel. Aber auch diese Herausforderung meistert unser Alter Ego und segelt im Abspann zusammen mit fünf treuen Gefährten einer ungewissen Zukunft entgegen.

Mittenmang ins Vergnügen

Wie sollte es anders sein, auch in **Gothic 3** erwartet uns nicht das erhoffte Gelobte Land. Der Krieg zwischen Orks und Menschen, der seit Beginn der Saga im Königreich Myrtana tobt, steht kurz vor der Entscheidung – und zwar zugunsten der Grünhäute. Als unsere Recken landen, laufen sie den neuen Herrschern direkt in die Arme. Mitten in einen Sklavenaufstand im Dörfchen Ardea.

So wirft uns **Gothic 3** schnurstracks ins Abenteuer – aber nicht ins kalte Wasser. Bevor wir angesichts der Horde aufgebrachter Orks in Panik ausbrechen, beruhigt uns ein Hilfe-



Aus **70 Talenten** dürfen wir uns frei diejenigen aussuchen, die uns am besten gefallen. Festgefügte Klasseneinteilungen gibt es nicht.



Langsame **Kolosse** wie dieser Troll sind oft einfacher zu besiegen als vermeintlich leichte Gegner wie Wölfe, die blitzschnell angreifen.



Massenschlachten sehen spektakulär aus, funktionieren aber hinten und vorne nicht, weil wir ständig unsere Verbündeten verletzen – und sie uns.

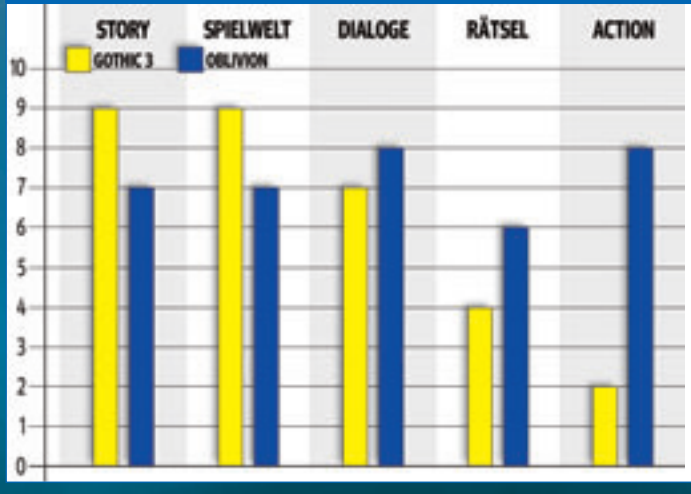
Fenster. Wir sollen erst einmal das Schwert zücken und abwarten, bis der erste Gegner heranstürmt. Nächster Tipp: zuhauen! Am besten kombiniert mit schnellen Schlägen (rechte Maustaste), Blocks (gedrückt halten) und kraftvollen Hieben (linke Taste). Na, das klappt doch schon ganz gut! Der erste Angreifer geht prompt zu Boden. Wir danken im Geiste unseren Mitstreitern, die uns nach Kräften unterstützen. Und stürzen uns ins nächste Duell.

Ding! Ding! Ding!

Diesmal haben wir nicht so viel Glück. Bevor wir's uns versehen, bekommen wir die Hucke voll und landen auf dem Hosenboden. Schon wollen wir die Schnellade-Taste bemühen, da schaltet sich der Touristenführer wieder ein: Alles nicht so schlimm, der Ork hat uns nur eine Abreibung verpasst, aber keinen Gnadenstoß versetzt. Und tatsächlich: Nach einigen Sekunden hat unser Held ein paar Gesundheitspunkte zurück gewonnen und rappelt sich wieder auf. Sieg um Sieg gewinnen wir Erfahrung und verdienen uns prompt unseren ersten Levelaufstieg. Ein toller Start!

Wenige Minuten später ist der Spuk schon vorüber, die überle-

DIREKTVERGLEICH: GOTHIC 3 vs. OBLIVION



Story: Gothic punktet mit epischer Hauptquest und vielen Nebenschauplätzen. Oblivions Kernstory ist zu kurz.

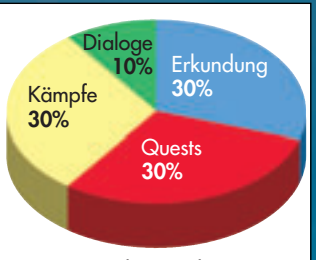
Spielwelt: Oblivion ist technisch schöner, dafür hat Gothic die glaubwürdigere Welt.

Dialoge: Gothics Dialoge sind besser vertont, bieten aber weniger Wahlmöglichkeiten.

Rätsel: Klassische Puzzles sind bei Gothic 3 selten zu finden. Bei Oblivion auch; die wenigen, die drin sind, sind aber gelungen.

Action: In Oblivion fühlen sich Kämpfe deutlich echter an und gehen besser von der Hand.

Spielelemente



Wenn Sie nicht gerade Quests lösen, verbringen Sie in Gothic die meiste Zeit damit, die Welt kennen zu lernen, zu reisen und Schätze, Waffen und Pflanzen zu sammeln. Kämpfe sind zwar ein wichtiger Bestandteil vieler Aufgaben, aber meistens schnell erledigt.



In **Büchern** finden wir oft nützliche Informationen, die uns auf der Level-Leiter weiter bringen. Vor allem Magiern hilft das Studium weiter.



Die stolzen **Assassinen** haben ihre Heimat mitten in der Wüste gefunden. Unschön: der gezwungene Akzent der Synchronsprecher.



Menschliche **Sklaven** wie diese finden sich in jedem Städtchen. Die Orks lassen sie für sich schuften. Manchen schenken wir die Freiheit.



Kämpfe gegen **Gegnergruppen** gehen leichter von der Hand, als wir zunächst befürchten, weil unsere Schwünge mehrere Ziele treffen.

benden Grünhäute geben Fersengeld. Und wir machen erstmal Beute: Die Burschen haben allerhand Kriegsgerät zurückgelassen. Einigen unserer Opfer nehmen wir Heiltränke, Gold und andere Kleinigkeiten ab. Anderswo im Dorf finden wir Schmuck, Pokale, Waffen sowie Lehrbücher, die unsere Kampfkunst verbessern – die dankbaren Einwohner haben doch bestimmt nichts dagegen, wenn wir uns bei ihren Habseligkeiten bedienen ...

Steuerung



1	Standard-Attacke oder Wucht-Hieb
2	Parieren oder schneller Schlag
Rad	Kameraentfernung regulieren

Geliebter Feind

Haben sie doch! Die Bürger sind von unserer spontanen Befreiungsaktion alles andere als begeistert. »Was habt ihr angerichtet?«, mault einer. »Die haben uns doch gut behandelt.« Aha. Mal was Neues: Sind die Orks doch nicht die tumben Schlächter, als die wir sie in den Vorgängern hassen gelernt haben?

Die Lage ist tatsächlich etwas komplizierter, wie wir in den anschließenden Dialogen erfahren (wie gewohnt von Profisprechern exzellent vertont). Die Invasoren haben die Streitkräfte des Königs fast aus dem ganzen Land vertrieben, nur wenige Widerstandsnester halten sich noch. Die Orks führen zwar ein hartes, aber kein unfaires Regiment. Wer in ihre Dienste tritt, wird fürstlich entlohnt. Wer sich allerdings gegen sie auflehnt, findet sich schnell als Sklave in Ketten gelegt wieder. Oder schlägt sich in die Wälder, um sich einer der zahlreichen Rebellengruppen anzuschließen.

Rotkäppchen und der Wolf

Das soll auch unsere erste Aufgabe sein: Kontakt mit den Widerständlern knüpfen, die nicht weit entfernt ihr Lager aufgeschlagen haben. Also machen wir uns auf die Socken, eine recht vage Wegbeschreibung in der Tasche.

Vor den Toren Ardeas haben wir zum ersten Mal Gelegenheit, die Welt von **Gothic 3** zu erforschen. Vor uns erstreckt sich eine Hügellandschaft, bedeckt von saftig grünen Wiesen, Büschen und Sträuchern, überall Kräuter und Blumen, mit denen wir uns die Taschen voll stopfen – die werden wir später für Heiltränke und andere Elixiere brauchen, wie wir noch aus **Gothic 2** wissen. In der Ferne machen wir einen dichten Wald aus, dort irgendwo müssen sich die Königstreuen verstecken. Immer noch bestaunen wir die bildschöne Umgebung, da werden wir unsanft aus unserem Tagtraum gerissen: Ein Rudel Wölfe überrascht uns beim Pilzesammeln. Bevor wir unser Schwert ziehen können, sind die Biester auch schon über uns, und wir sterben unseren ersten Bildschirmtod.

Ständiger Begleiter Tod

Anders als etwa **Oblivion** nimmt **Gothic 3** keine Rücksicht auf unbedarfte Abenteurer. Wir können von Anfang an fast das komplette Fantasy-Reich frei erforschen. Laufen dabei aber auch Gefahr, auf Gegner zu treffen, die uns schlichtweg über sind. Und gerade in den ersten Spielminuten sind das eine Menge.

Ganz so schnell geben wir uns aber nicht geschlagen. Schließlich wissen wir jetzt, wo sich die Isegrims tummeln. Wollen doch mal



Überall in der Welt treffen wir auf **Händler**, bei denen wir Beute zu Gold machen und uns mit Nachschub eindecken können.



Steht unser alter Mentor **Xardas** wirklich auf unserer Seite – oder ist er ein Verräter am eigenen Volk und der Krone, wie der König erzählt?

sehen, was sie unserem stählernen Begleiter zu erwidern haben.

So einiges. Leider. Zwar ziehen wir einem der fünf Wölfe das Fell über die Ohren, doch seine Begleiter rächen sich bitter. Biss um Biss lassen sie unseren Helden straucheln, wir können nicht einmal mehr blocken, geschweige denn zuschlagen. Schon wieder tot.

Wir haben den Bogen raus

Beim nächsten Versuch lassen wir das Schwert stecken und packen stattdessen den Bogen aus. Mit der linken Maustaste spannen wir die Sehne ... zielen ... schätzen die Flugkurve des Pfeils ab ... Treffer! Schon schicken wir das nächste Projektil auf den Weg, bevor die Biester auf uns zustürmen, und wir uns zum nächsten Hügel zurückziehen, um sie von dort erneut aufs Korn zu nehmen. Das Spielchen wiederholen wir einige Male, bis zwei der Wölfe ihren Atem ausgehaucht haben.

Mit Pfeil und Bogen reißen wir zwar keine so tiefen Wunden wie mit dem Brotmesser, dafür ist der Fernkampf vergleichsweise sicher. Was wir nicht nur unserem Können zuschreiben, sondern auch dem seltsamen Verhalten unserer Kontrahenten. Die reagieren nämlich gelegentlich gar nicht auf Beschuss. Und wenn, dann finden sie manchmal nicht den Weg zu uns, verheddern sich ineinander oder bleiben an Objekten wie Baumstümpfen oder Felsen hängen.

Katastrophen-Kampf

So lernen wir schon in der ersten Spielstunde eine der großen Schwächen von **Gothic 3** kennen: Das Kampfsystem ist furchtbar unausgegoren. Kurz gesagt, haben es Fernkämpfer ungleich leichter als Nahkämpfer (mehr noch als in **Gothic 2**). Zum einen wegen der fehlerhaften Künstlichen Intelligenz der Gegner. Zum anderen, weil wir nicht reagieren können, wenn wir getroffen werden. Unser Held taumelt dann zurück. Bevor wir Schild oder Schwert zur Parade erheben oder zurückschlagen können, kommt schon der nächste Angriff. Das gilt umgekehrt auch für unsere Kontrahenten.

Schnelle Gegner wie die Wölfe sind viel schwieriger zu besiegen als langsame. Mal hauen wir drei Golems hintereinander aus den Latschen, ohne einen Kratzer davonzutragen. Und dann wieder macht uns irgend so ein popeliges Wildschwein alle, ohne dass wir uns wehren können. Mehr zu dem Thema gibt's im Extrakasten »Fehler, Schnitzer, Nervigkeiten«.

Quid pro quo

Genug geärgert, konzentrieren wir uns wieder auf die Stärken von **Gothic 3**. Etwa die Sache mit den Fraktionen, die schon die Vorgänger so interessant gemacht hat. Zwei davon – Orks und Rebellen – haben wir bereits kennen gelernt. Später stoßen wir noch auf eine dritte Partei: die Assassinen. Und dann gibt's da noch diverse kleinere Gruppierungen. Etwa die Waldläufer, die Nomaden und die Clans des Nordens.

Um bei **Gothic 3** weiterzukommen, sind wir auf die Hilfe dieser Leute angewiesen. Und wie in der wirklichen Welt funktioniert auch im Spiel vieles nach dem alten Prinzip »wie du mir, so ich dir«. Als wir uns beispielsweise endlich zum Rebellenlager durchgeschlagen haben, finden wir dort einen

Boxen-Check

1 Standard-Edition (zirka 50 Euro)
2 Collector's Edition (zirka 70 Euro)
3 Spiel-DVD (beide Editionen)
4 Handbuch, 56 Seiten (beide Editionen)
5 Stoffkarte der Spielwelt (Collector's Edition)
6 DVD »Making Of« (Collector's Edition)
7 Leder-Halskette (Collector's Edition)
8 Artbook mit Zeichnungen (Collector's Edition)



GOTHIC 3: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... falls Sie darauf vertrauen, dass die Entwickler es schaffen, alle Bugs noch rechtzeitig zu beheben – oder falls Sie sehr leidensfähig sind

... wenn Sie die Vorgänger kennen und lieben und unbedingt wissen wollen, wie die Geschichte weitergeht

... wenn Sie sich als eingefleischten Rollenspieler sehen und über Oblivions Komfortfunktionen nur lachen können

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... damit Publisher endlich mal lernen, keine unfertigen Spiele mehr auf den Markt zu werfen

... falls Diablo, Sacred und Titan Quest die komplexesten Rollenspiele sind, die Sie kennen

... wenn Sie nur über einen Mittelklasse-Rechner verfügen und keine Lust haben, im Spiel die Details runterzudrehen



www.cynamite.de

FEHLER, SCHNITZER, NERVIGKEITEN

Zum Test erhielten wir von Jowood die eigentlich fertige Version von Gothic 3. Nachdem wir beim Spielen allerdings zahlreiche Fehler entdeckten und monierten, entschied sich der Publisher kurzfristig, den bereits am 14. September voreilig gemeldeten Mastertermin um eine Woche zu verschieben. Einen Teil der Fehler haben wir für Sie unten aufgelistet, die komplette Aufzählung würde den Rahmen dieses Tests sprengen.

Update im Anmarsch

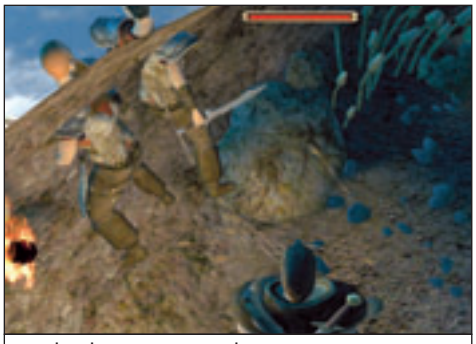
Die rechts aufgelisteten Bugs und Ungereimtheiten haben wir Jowood gemeldet. Fast alle sollen angeblich noch bis zur Veröffentlichung behoben werden. Die meisten noch rechtzeitig für das Goldmaster (also die Version, die an die Läden ausgeliefert wird), der Rest per Patch am Erscheinungstag. Da der jedoch erst am 13. Oktober ist, also nach Erscheinen dieser Ausgabe, können wir in diesem Test nicht überprüfen, ob die Fehler tatsächlich entfernt werden. Deshalb haben wir entschieden, erst ein abschließendes Urteil in der kommenden PC PowerPlay zu fällen.

Nachtest in der nächsten Ausgabe

Einige Bugs sollten sich relativ leicht beheben lassen (Charaktere, die wilde Tiere angreifen und sich verlaufen), andere dürften schwieriger auszumerzen sein, etwa bei der Wegfindung. Wir werden also in der nächsten Ausgabe Gothic 3 noch einmal unter die Lupe nehmen und Sie in der Zwischenzeit auf unserer Webseite www.cynamite.de auf dem Laufenden halten.

Nachfolgend eine Liste mit den zehn schwerwiegendsten Problemen, auf die wir im Test gestoßen sind.

1. Kampfsystem nicht ausbalanciert. Fernkampf ist viel einfacher als Nahkampf, weil man im Nahkampf kaum auf Angriffe reagieren kann. Dazu kommen KI-Probleme (siehe Punkt 3).
2. Defekte Spielstände. Im Test kam es mehrmals vor, dass sich Schnellspeicherstände nicht laden ließen. Um auf der sicheren Seite zu sein, haben wir etwa alle fünf Minuten abgespeichert.
3. KI-Schwächen. Gegner reagieren manchmal nicht auf Angriffe. Außerdem bleiben sie oft an Gegenständen oder aneinander hängen. Insbesondere in engen Räumen (Dungeons).
4. Quests nicht erfüllbar. Gelegentlich wurden wichtige Monster von NPCs (Nichtspieler-Charakteren) getötet oder vertrieben, weshalb die Quests nicht mehr abgeschlossen werden konnten.
5. Getötete NPCs. Manchmal wurden wichtige Charaktere von umherstreifenden Monstern getötet.
6. Falsche Warenwerte. Für manche Waren bezahlen die Händler viel weniger, als vorgesehen.
7. Bugs im Autofokus. Gelegentlich lassen sich wichtige Gegenstände nicht anvisieren, um sie zu benutzen oder aufzuheben. Außerdem dauert es generell zu lang, viele Items einzusacken.
8. Defektes Questlog. Für einige Quests listet das Log falsche Infos auf oder »vergisst« Details.
9. Vermeintlicher Diebstahl. Gelegentlich bezichtigen uns NPCs unrechtmäßig des Diebstahls, sind plötzlich ohne erkennbaren Grund sauer auf uns oder greifen uns sogar an.
10. Abstürze. Wir verzeichneten im Test regelmäßig Abstürze, die mit zunehmender Gesamtspieldauer häufiger wurden. In seltenen Fällen fror Gothic 3 das ganze System ein.



Die beiden Herren attackieren einen Gegner, der sich außerhalb der **Höhle** befindet.



In Dörfern kommt es aufgrund der schlechten Wegfindung oft zu solchen **Aufläufen**.



Eher witzig als störend: Getöte Gegner betten sich in luftiger **Höhe** zur ewigen Ruhe.

Händler, der schicke Rüstungen im Angebot hat. Doch als wir ihn darauf ansprechen, winkt er ab: »Sorry, aber wir kennen dich ja kaum, du könntest genauso gut ein Spion der Orks sein.« Wir müssen uns sein Vertrauen erst verdienen.

Ruf reisst's raus

Egal, ob wir einen Lehrer suchen, bei dem wir unsere beim Levelaufstieg verdienten Punkte gegen eine Ausbildung zum Schwertmeister, zum Schmied oder Jäger eintauschen wollen. Ob wir eine Torwache überzeugen müssen, uns zum Dorfchef durchzulassen. Oder ob wir einfach nur bessere Ausrüstung brauchen. Immer müssen wir erst irgendjemandem irgendeinen Gefallen tun. Unser Handeln wirkt sich unmittelbar auf unseren Ruf aus. Einmal direkt vor Ort. In **Gothic 3** gibt es über 20 verschiedene Siedlungen, Städte und Festungen. Je mehr wir beispielsweise den Bürgern von Ardea helfen, desto weiter klettern



Das **Questlog** schreibt manchmal wichtige Infos nicht mit. Stift und Papier oder ein gutes Gedächtnis gehören zur Gothic-Erfahrung dazu.



In **Truhen** finden wir manchmal wertvolle Gegenstände (zufallsabhängig). Allerdings sollten die Besitzer beim Öffnen nicht zugegen sein ...

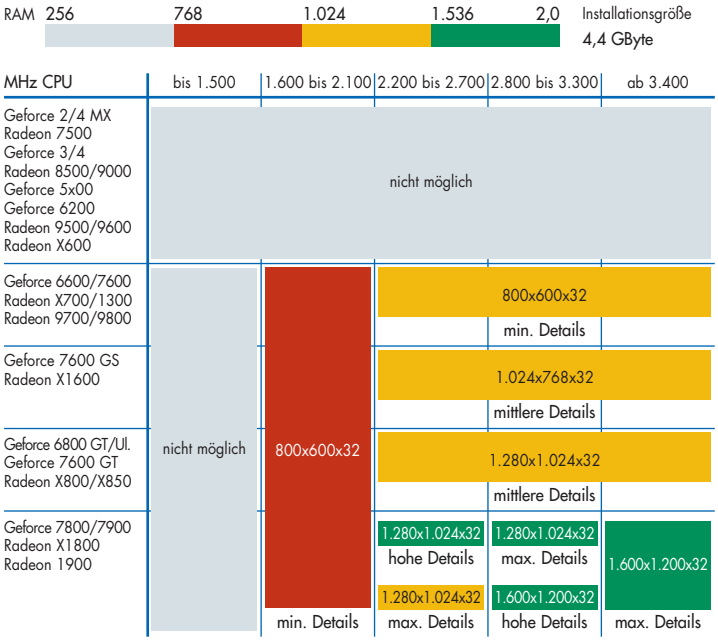
TECHNIK-CHECK



1.280x1.024, 32-Bit-Farben, **minimale Details**, Shader-Modell 1.4.



1.280x1.024, 32-Bit-Farben, **maximale Details**, Shader-Modell 3.0.



- Offiziell setzt Gothic 3 mindestens eine ATI Radeon 9700 oder NVidia Geforce 6600 voraus und verweigert auf DirectX-7-Karten den Start. Wir haben es auch mit älteren Modellen zum Laufen, aber nicht in einen wirklich spielbaren Zustand gebracht, deshalb »nicht möglich«.
- Mit 1 GByte RAM kommt es zu häufigen Nachlade-Rucklern. 1,5 GByte bringen spürbare Verbesserungen, aber selbst mit 2 GByte kommt das Spiel noch gelegentlich ins Stottern.
- Die Ladezeiten sind mit über zwei Minuten (Programmstart, Spielstand laden) und rund 30 Sekunden (Spielstand aus dem Spiel heraus laden) auf 2-GByte-Maschinen noch akzeptabel.
- In der niedrigsten Detailstufe leidet die Spielbarkeit deutlich (Fernsicht). Außerdem treten teils einfach hässliche, teils spielerisch relevante Grafikfehler auf.

wir dort im Ansehen. Ziehen wir dann weiter nach Faring, fangen wir dort allerdings wieder als unbeschriebenes Blatt an.

Zumindest fast, denn es gibt auch noch so etwas wie einen globales Renommee. Das ist deutlich schwieriger zu steigern, hat aber auch größere Auswirkungen. Anfangs können wir frei zwischen Ork-Camps und Rebellendörfern pendeln, mal hier, mal dort einen Job erledigen. Gelegentlich sogar die eine gegen die andere Seite ausspielen. Zum Beispiel die Königstreuen über ihre Angriffspläne ausfragen und dann die Grünhäute alarmieren. Irgendwann müssen wir uns allerdings entscheiden, wem unsere Sympathien gelten. Dann hat sich herumgesprochen, dass wir als Söldner für die Invasoren arbeiten oder zu den Assassinen im Süden halten.

Kurier und Kämpfer

Womit wir bei den Quests wären, einer weiteren Stärke der **Gothic**-Serie. Da gibt es simple Botendienste. »Hey, bring doch mal eben das Brennholz zum Quartiermeister!« Da gibt es die obligatorischen Gefechte. »Ich schaffe die drei Trolle da hinten alleine nicht – hilfst du mir?« Und dann gibt's da noch die richtig umfangreichen Aufgaben, die sich oft über mehrere Stationen hinziehen. Allen voran natürlich die Hauptstory, die sich in **Gothic 3** erst langsam entfaltet, dann aber rasch an Tempo und Spannung gewinnt.

Anfangs wissen wir nur, dass wir Xardas finden müssen. Den alten Erzmagier, der uns schon durch die ersten beiden Episoden begleitet hat. Als wir ihn dann endlich aufgespürt haben, erfahren wir, dass hinter der Invasion und Xardas' Parteiergreifung für die Orks nicht weniger als ein Krieg der Götter steckt – und natürlich spielen wir das Zünglein an der Waage. So viel sei verraten: Die epische Geschichte ist einer der größten Motivationsfaktoren.

Persönlichkeiten statt Puppen

Was noch für **Gothic 3** spricht: Der fantastische Kosmos, der optisch genauso stimmig wirkt wie inhaltlich. Kein klar getrenntes Hell und Dunkel, Gut und Böse, sondern eine Welt aus Grautönen mit menschlichen Charakteren, die lügen und betrügen oder zu Freunden und treuen Begleitern werden. Die einem Beruf nachgehen, morgens zur Arbeit und abends in die Kneipe tapern. Selbst die Fauna führt ein Eigenleben. Wölfe jagen Rehe, Büffelherden ziehen übers Land. Kein Dorf gleicht dem andern, jede Höhle ist einzigartig. Die Zeltstädte im san-



GEORG VALTIN
Experte für Rollenspiele

So verbuggt wie befürchtet

Nach dem Spielen der Preview-Version hatte ich es ja befürchtet: Gothic 3 ist momentan noch zu sehr verbuggt, als dass ich es bewerten könnte. Es hat ein großes Potenzial, keine Frage. Doch wie bei den Vorgängern werde ich wohl zunächst die ersten zwei bis drei Patches abwarten, ehe ich mich ins Abenteuer stürze.

Ob ich dann allerdings mehr Spaß haben werde als im Vorgänger, weiß ich noch nicht. Die Nahkämpfe sind nicht wirklich gelungen, obwohl die Entwickler ja eigentlich genau hier einen großen Schritt vorwärts machen wollten. Immerhin bleibt der Trost, dass ich mich auch als Fernkämpfer oder Magier durchschlagen kann. Was ich jetzt schon sagen kann: Spielwelt, Charaktere und Quests sind auf absolutem Topniveau.

Meine Wertung nicht möglich



MARTIN DEPPE
Experte für Rollenspiele

Nichts dazugelernt!

Es war bei Gothic 1 so, und es war bei Gothic 2 so: Beide Titel kamen verbuggt in die Läden, erst mehrere Wochen und Patches später waren beide vernünftig spielbar. Und richtig, richtig gut!

Man sollte eigentlich denken, dass Entwickler und Publisher aus solchen Fehlern lernen. Schließlich lässt sich der zahlende Kunde (nämlich Sie!) nicht beliebig oft abzocken, sondern erwartet ein möglichst fehlerfreies Produkt. Klar, jedes Spiel hat Bugs, und komplexe Rollenspiele sind kaum fehlerfrei zu halten. Verstehe ich.

Aber was ich nicht verstehen will, ist die Menge und Größe der Bugs, Schnitzer, Schlampigkeiten! Hallo, wenn wir die nach zwei Minuten schon gefunden haben – was hat dann die Qualitätssicherung solange gemacht?

Meine Wertung nicht möglich



Bevor uns die **Gargoyles** hier zerfleischen, verwandeln wir uns mithilfe eines magischen Rings in ein Wildtier – einen grünen Snapper.



Teleportsteine sind das Mittel der Wahl, um schnell von einem Ort zum andern zu gelangen. Pferde wie in Oblivion stehen nicht zur Wahl.

digen Süden, die Clan-Hütten im verschneiten Norden. Mit der Zeit lernt man die Umgebung wie seine Westentasche kennen.

Wenn ich gross bin, werde ich ...

Dann die Charakterentwicklung: Wir bilden unseren Recken zum Magier aus, der Feuerblitze schleudert und Tränke braut. Wir schaffen uns einen Jäger, der seine Beute häuten und die Felle teuer verkaufen kann. Wir gehen bei Langfingern in die Lehre, sacken ein, was nicht niet- und nagelfest ist, und wenn wir mal erwischt werden, reden wir uns mit unseren Rhetorikfertigkeiten einfach heraus. Oder wie wäre es mit einem Paladin, der ebenso gute Schwerter schmiedet wie Lammkoteletts kocht? Nur **Oblivion** lässt uns ähnlich viele Freiheiten, unseren Wunschhelden zu basteln.

Hallo! Bedienung!

Allerdings, es existieren auch eine Menge Gründe, **Gothic 3** nicht zu spielen. Über die technischen Fehler und Unzulänglichkeiten klären wir Sie im Extrakasten auf. Aber auch wenn es die Entwickler noch schaffen sollten, die Bugs zu beheben, bleiben einige Eigenheiten, die manchem Rollenspieler sauer aufstoßen werden. Beispielsweise entpuppt sich die große spielerische Freiheit bald genauso als Segen wie als Fluch. Vor allem Einsteiger werden eine gewisse Führung, einen roten Faden durch das Spiel vermissen. Es fehlt eine zentrale Anlaufstelle wie die Stadt Khorinis, die in **Gothic 2** für die ersten Spielstunden zur Heimat für den Helden wurde.

Dann das Interface: Deutlich komfortabler als früher, aber immer noch nicht so unkompliziert, wie es **Titan Quest** oder **Oblivion** vormachen. Im unbegrenzten Inventar herrscht trotz automatischer Sortierung schon bald ein dermaßen großes Gedränge, dass manche wichtigen Gegenstände einfach untergehen. Die Landkarte taugt bestenfalls, um sich einen groben Überblick zu verschaffen. Und das Questlog ist nicht nur unübersichtlich, sondern vergisst oft auch wichtige Informationen – und das in einem Rollenspiel, das Abenteuer für locker 100 Stunden verspricht. Von Kleinigkeiten wie der hässlichen Schriftart fangen wir gar nicht an.

Rüdiger Steidle



SIMON FISTRICH
Experte für Rollenspiele

Bitterer Bugcocktail

Zwei Minuten hat es gedauert, bis ich über den ersten Fehler gestolpert bin: Ein Ork haut mich um, mein Schwert fliegt aus der Hand und aufgrund einer fehlerhaften Berechnung im Physiksystem ins Level-Nirvana. Unauffindbar. Und das ist nur der Beginn eines langen Abenteuers voller Bug-Stolperfallen, die mit fortschreitender Spieldauer eher zu- als abnehmen.

Zwar lässt sich ausmachen, dass Gothic 3 eine stimmige, erwachsene Fantasy-Welt voller aufregender Quests und Gegner liefert. Im ungepatchten Zustand ist eine ehrliche Wertung aber unmöglich; zwischen 55 und 95 ist alles drin. Tipp: Warten Sie ab und lesen Sie auf www.cynamite.de, ob die gröbsten Schnitzer in der Verkaufsversion noch bereinigt wurden. Wir halten Sie auf dem Laufenden!

Meine Wertung nicht möglich



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Rollenspiele

Peinliche Vorstellung

Mag sein, dass irgendwo in Gothic 3 ein Abenteuer steckt, das ich gerne erleben würde. Ich finde es nur vor lauter Bugs nicht. Mag sein, dass es die Entwickler schaffen, die Unstimmigkeiten bis zur Veröffentlichung zu beheben. Ich glaube nur nicht dran. Was sie in drei Jahren nicht fertig gebracht haben, werden sie wohl kaum in ein paar Tagen nachholen können.

Was ich noch trauriger finde: Selbst wenn ich Gothic 3 dereinst spielen kann, ohne mich alle fünf Minuten über Bugs zu ärgern, bezweifle ich, dass es mir genauso viel Spaß machen wird, wie seinerzeit der Vorgänger. Die Macher haben viele Entwicklungen verschlafen, die das Genre seither vorangetrieben haben. Sehr gut wird es vielleicht. Brillant? Eher nicht. Nächsten Monat wissen wir mehr.

Meine Wertung nicht möglich



Genre: Rollenspiel
Verkaufsstart: 13. Oktober 2006
Entwickler: Piranha Bytes
Hersteller: Jowood

Webseite: www.gothic3.com
Hotline: 0900/180 72 07 (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; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

Ideal für: stoische Bug-Ignorierer

Alternative Vollpreis: Oblivion (ca. 40 €, 05/2006: 87)
Alternative Budget: Gothic 2 (ca. 5 €, 12/2004: 91)

PRO
- riesige, lebendige Spielwelt
- fantastischer Soundtrack
- gute, toll vertonte Dialoge
- spannende, epische Story
- große Handlungsfreiheit
- zahlreiche, meist motivierende Quests
- interessantes Fraktionssystem
- Wiedersehen mit alten Freunden

KONTRA
- Unmengen technischer Fehler
- zahlreiche Abstürze
- teils umständliche Bedienung
- Questlog zu ungenau
- wenig Hilfen für Einsteiger
- hohe Hardwareanforderungen

RÜDIGER STEIDLE	–
GEORG VALTIN	–
MARTIN DEPPE	–
SIMON FISTRICH	–

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAS POWER-TEAM

Absolutes Lieblingsspiel (Computer):
POPULOUS

Absolutes Lieblingsspiel (Non-Computer):
EIERSCHAUKELN

Lieblingsbands:
THE HAUNTED, SODOM, KREATOR, SLIPKNOT, SYSTEM OF A DOWN

Lieblingsland:
KANADA

Deine Top-3-Bücher?
MEIN NOCH ZU VOLLENDENDER TATSACHENROMAN
CARL VON CLAUSEWITZ: VOM KRIEGE
WLADYSLAW SZPILMAN: DER PIANIST

Was kannst du besser als die meisten Menschen?
BLASEN (TRÜBSAL)

Welche Charaktereigenschaft schätzt du an anderen?
OBERWEITE?

Was kannst du an dir selbst nicht leiden?
ICH BIN MAKELLOS

Was machst du mit 1 Million Euro?
MEIN CHEF LIEST MIT ...

Dein schönster Lustkauf:
GISELA

Deine Henkersmahlzeit wäre:
DER HENKER













Ein Team für alle Fälle: Wir verstecken uns nicht hinter Kürzeln, Pseudonymen oder Künstlernamen. Sondern stehen zu unserer Meinung.

Sie wollen wissen, mit wem Sie's in unserem Heft zu tun haben? Bittesehr, hier sind wir! Auf dieser Doppelseite können Sie unser Team besser kennenlernen. Wir verraten nicht nur, was wir gerade besonders gerne spielen – sondern auch, was wir gucken, hören, lesen. Bis hin zu philosophischen Theorien über die Entstehung der Welt! Das reicht Ihnen nicht? Dann besuchen Sie doch einfach unsere Webseite www.cynamite.de! Hier finden Sie unsere Redakteure und Layouterinnen auch online, können Erfahrungen austauschen und sogar in den PowerPlay-Club eintreten. Wir freuen uns auf Sie!



Spielt gerade:
DIE PREVIEW-VERSION VON RAILROADS. SCHUHUUU!
Hört gerade:
SCHUUUHUHUHU (TUNNEL)
Wartet auf:
DAS TUNNELENDE
Retrospiel-Empfehlung:
RAILROAD TYCOON



Spielt gerade:
ARCHLORD
Hört gerade:
WWW.LAST.FM/USER/THE_X
Wartet auf:
WOW: THE BURNING CRUSADE
Retrospiel-Empfehlung:
COMMAND & CONQUER: DER TIBERIUMKONFLIKT



Spielt gerade:
TITAN QUEST
Hört gerade:
DEN KOPIERER KOPIEREN
Wartet auf:
GOTHIC 3
Retrospiel-Empfehlung:
BAPHOMETS FLUCH

Absolutes Lieblingsspiel (Computer):
WORLD OF WARCRAFT
Absolutes Lieblingsspiel (Non-Computer):
SHADOW OF THE COLOSSUS
Lieblingsbands:
DEPECHE MODE, U2, IN EXTREMO
Deine Top-3-Filme?
JAGD AUF ROTER OKTOBER, SPY GAME, SCHINDLERS LISTE

Was kannst du besser als die meisten Menschen?
NÖRGELN UND ZU KOMPLIZIERT DENKEN
Welche Charaktereigenschaft schätzt du an anderen?
ZUVERLÄSSIGKEIT
Was kannst du an dir selbst nicht leiden?
MEIN SCHLECHTES GEDÄCHTNIS

Was machst du mit 1 Million Euro?
GANZ VIEL URLAUB
Dein Berufswunsch als Kind:
EISVERKÄUFERIN
Dein schönster Lustkauf:
PS2
Deine Henkersmahlzeit wäre:
LACHS-LASAGNE MIT SPINAT UND KREBSSAUCE
Dein Lebensmotto lautet:
MÖP



Spielt gerade:
EVERQUEST 2
Hört gerade:
KATZENSCHNURREN
Wartet auf:
WELTFRIEDEN
Retrospiel-Empfehlung:
CASTLE OF ILLUSION (MEGA DRIVE)



Spielt gerade:
PARAWORLD
Hört gerade:
PAIN OF SALVATION: BE
Wartet auf:
HALF-LIFE 2: EPISODE 2
Retrospiel-Empfehlung:
SYSTEM SHOCK 2

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

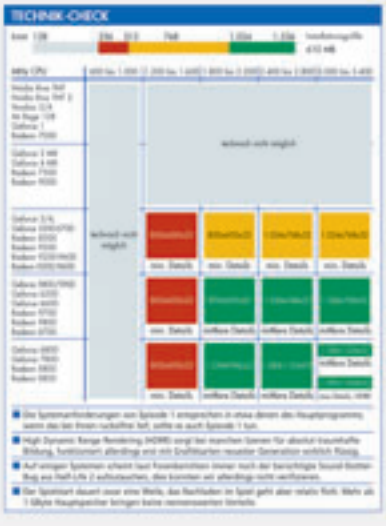
Einfach nur wow!

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	Durchschnitts-Wertung der Tester
DAVID BERGMANN	92	92
SIMON FISTRICH	91	
MARTIN DEPPE	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.

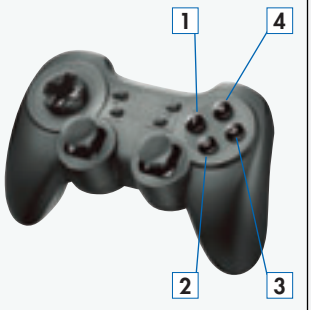
Im Wettbewerb

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.

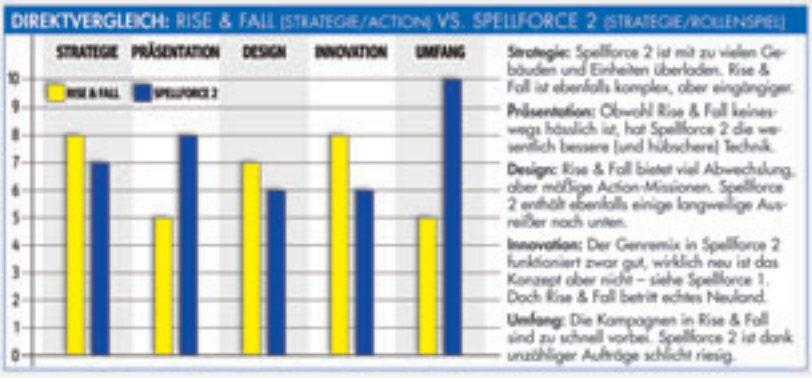
Hier muss sich der getestete Titel mit ähnlichen Spielen vergleichen lassen: Was machen die anderen besser oder schlechter? Ein optimaler Überblick mit Titeln, die jeder ambitionierte Spieler kennen sollte. Der Augenblick der Wahrheit für viele Spiele!

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	80	Genialer Ego-Shooter mit toller Grafik und Physikrätseln
2	GTA SAN ANDREAS	92	02/2006	86	Das beste GTA aller Zeiten – umfangreich und motivierend
3	PSYCHONAUTS (dt.)	90	02/2006	83	Abgedrehtes Action-Adventure mit schwarzem Humor
4	VAMPIRE 2 BLOODLINES	90	09/2005	85	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	87	Der Vorzeige-Shooter mit umfangreichen Multiplayer-Paket
7	DARKSTAR ONE	88	06/2006	80	Dramatische, einsteigerfreundliche Weltraumsaga
8	FAR CRY	88	09/2005	88	High-Tech-Shooter in atemberaubender Kulisse
9	SPLINTER CELL 3	88	09/2006	79	Spannende Schleich-Action mit tollen Missionen
10	LEGO STAR WARS 2	88	10/2006	–	Lego-Luke und seine Plastikfreunde stürmen Herzen und Charts
11	MAX PAYNE 2	87	12/2004	87	Düsterer Action-Thriller: kurz, aber spannend
12	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	12/2004	68	Mit Gandalf und Co.durch filmreife Szenen kloppen
13	BATTLEFIELD 2	87	08/2005	85	König der Multiplayer-Shooter, ständige Addon-Erweiterung
14	REPUBLIC COMMANDO	87	03/2005	82	Starke Story, gute Missionen und Star-Wars-Flair
15	MAFIA	86	12/2004	86	Immer noch aktuell: der GTA-Klon in den wilden 1920ern
16	FEAR	86	05/2006	86	Erwachsener Grusel-Shooter mit schöner Zeitlupenfunktion
17	TRIBES VENGEANCE	86	12/2004	78	Sehr gute Solo-Umsetzung des Multiplayer-Klassikers
18	SWAT 4	86	02/2006	77	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 6	86	01/2006	84	Düsteres Action-Adventure für Gamepad-Akkrobaten
21	PREY	85	08/2006	84	Geradlinig, aber nicht 08/15: Prey bringt Wind ins Genre
22	CONDEMNED	85	04/2006	79	Atmosphärische Gruselaction in Ego-Perspektive
23	HITMAN 4	85	06/2006	87	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	79	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.cynamite.de



Lego Star Wars 2: Ab ins nächste Sternenkrieg-Abenteuer mit den knuddeligen Bauklötzchen! Dafür den verdienten zehnten Platz!



Dark Messiah of Might & Magic: Ob Dark Messiah Actionspiele wie Vampire Bloodlines schlagen kann? Im nächsten Heft erfahren Sie es!

TOP 30 STRATEGIESPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	WARCRAFT 3	93	12/2004	87	Perfektes Balancing und Fantasy-Flair in Echtzeit
2	CIVILIZATION 4	91	11/2005	85	Der bislang beste Teil der Runden-Strategie-Legende
3	SPELLFORCE 2	90	04/2006	86	Epischer Mix aus Rollenspiel und Strategie
4	SCHLACHT UM MITTELERDE 2	90	03/2006	81	Imposante Echtzeit-Schlachten nach J.R.R Tolkien
5	COMPANY OF HEROES	90	10/2006	–	Authentisch umgesetzte Weltkriegs-Strategie mit Edelgrafik
6	C&C GENERÄLE	89	12/2004	87	Echtzeit-Strategie mit vorbildlichem Mehrspielermodus
7	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	88	06/2006	88	Fantasy-Rundenstrategie mit Helden, Monstern und Magie
8	THE MOVIES	88	08/2006	79	Vergnügliche Wirtschaftssimulation mit Regiestuhl
9	MEDIEVAL	87	12/2004	84	Vereint strategische Planung und taktische Gefechte
10	STAR WARS EMPIRE AT WAR	87	03/2006	83	Der Krieg der Sterne als Echtzeit-Strategiespiel
11	CAESAR 4	87	10/2006	–	Das komfortabelste Aufbauspiel des römischen Imperiums
12	AGE OF EMPIRES 3	87	11/2005	82	Der Klassiker mit aufgebohrter Optik und tollen Missionen
13	DIE SIMS 2	87	12/2004	73	Augenzwinkernde Lebenssimulation in bunter Grafik
14	ACT OF WAR	86	09/2006	78	Spannender Polit-Thriller als Echtzeit-Strategie verpackt
15	BLACK & WHITE 2	86	10/2005	75	Göttersimulation mit spielerischer Freiheit
16	PARAWORLD	86	09/2006	83	Echtzeitkämpfe mit Dinosauriern und üppigem Aufbaupart
17	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	01/2005	79	Taktische Planung mit heißer Action verknüpft
18	ROME: TOTAL WAR	86	09/2005	84	Herrschen und kämpfen: die interaktive Geschichtsstunde
19	SILENT STORM	85	12/2004	75	Runden-Taktik mit genialer Spielphysik
20	BLITZKRIEG 2	85	10/2005	66	Für erfahrene Weltkriegs-Taktiker ein großer Spaß
21	ARMIES OF EXIGO	84	12/2004	79	Von WarCraft 3 geklaut – aber verdammt gut
22	STRONGHOLD 2 (v1.1)	84	06/2005	80	Burgen bauen oder als Belagerer erstürmen
23	PANZERS 2	84	08/2005	80	Nicht ganz so genial wie Teil 1, trotzdem tolles Taktikspiel
24	EMERGENCY 4	84	05/2006	68	Fulminantes Rettungsszenario mit einfacherer Steuerung
25	RISE OF LEGENDS	84	06/2006	83	Für Echtzeit-Profis eine kleine Offenbarung
26	DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION	84	09/2006	83	Noch genauso knuffig wie vor zehn Jahren: Die Siedler
27	KINDER DES NILS	84	06/2005	75	Doofer Name, aber tolles Aufbauspiel à la Caesar
28	WARHAMMER 40K - DAWN OF WAR	84	05/2005	85	Ein Brettspiel erwacht zum Leben und lässt es krachen
29	AGE OF MYTHOLOGY	83	12/2004	81	Von Age of Empires 3 abgelöst, trotzdem spielenswert
30	ROLLERCOASTER TYCOON 3	83	12/2004	80	Achterbahnen nicht nur bauen, sondern auch mitfahren

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



Company of Heroes: Actiongeladene Echtzeit-Strategie-Feuerwerk, das es mit dem erfolgreichen fünften Platz die Strategie-Hitlisten umkrempelt.



Caesar 4: Ab nach Rom! Mit toller Grafik, übersichtlichem Wirtschaftssystem und viel Gewusel steigt Caesar 4 in die Charts ein.

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	80	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	75	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.cynamite.de



Gothic 3: Krabbleralarm! Wegen einer Bugdichte wie in Starship Troopers geben wir keine Wertung für die große Rollenspiel-Hoffnung.

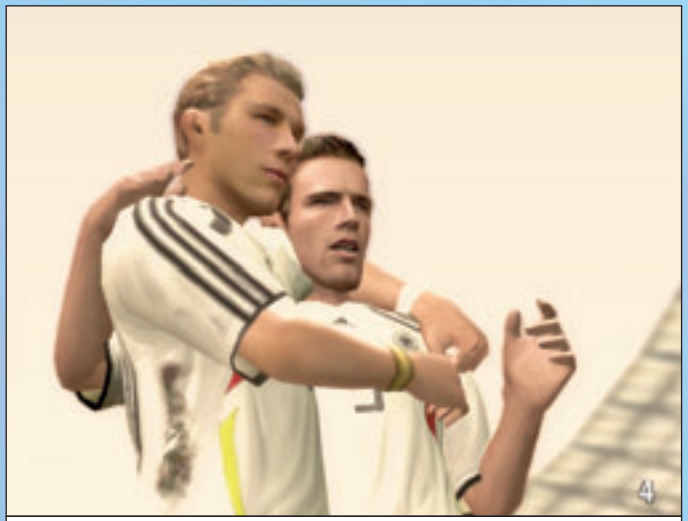


Archlord: Das Prinzip des MMOG-Diktators geht in unserer Redaktion nicht auf – Archlord erreicht nicht einmal einen niedrigen Chart-Rang.

TOP 30 SPORTSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	GTR 2	92	09/2006	91	Mit GTR 2 stellt Simbin erneut die Rennsimulations-Referenz
2	PRO EVOLUTION SOCCER 5	92	05/2006	85	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	75	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	78	Back to the Roots, bärenstarke Eishockey-Simulation
9	GT LEGENDS	88	10/2005	76	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	79	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	75	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	76	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 2004 – 2005	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	80	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	77	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	78	Flottes Rennspiel vor allem für Fans von Pimp my Ride
24	TRACKMANIA ORIGINAL EXTENDED ED.	83	02/2006	78	Neuauflage des Funracers mit aufgemotzter Grafik
25	MADDEN NFL 06	83	09/2005	79	Realistische Tennis-Simulation mit lizenzierten Spielern
26	MOTOGP 3	83	09/2005	60	Sehr gute Football-Simulation für Kenner der Sportart
27	TOP SPIN	83	12/2004	78	Solides Motorrad-Rennspiel, knifflig zu steuern
28	RTL SKI ALPIN 2006	83	12/2005	75	Bestzeitjagd im Schnee mit eingänglicher Steuerung
29	RALLISPORT CHALLENGE	83	12/2004	75	Keine Simulation, aber tolle Grafik und Action
30	MIDNIGHT CLUB 2	82	12/2004	78	Erinnert an GTA, minus der Schießereien

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



Fifa 2007: Kratzt nicht einmal ansatzweise am Platz des Vorgängers – echte Neuerungen wären wohl doch besser, als nur Grafikupdates.



NBA Live 07: Wie viele andere EA-Spiele hat's auch den Basketballsport erwischt. Nix Neues, keine Ideen – kein Hitlistenplatz.



Ab Stufe 6 dürfen Sie PvP-Arenen betreten. Dort treffen Sie nicht nur auf Spieler – diverse **Monster** erhöhen den Schwierigkeitsgrad.



Abhängig vom Leiter einer Gruppe, bekommen die Spieler einen Stärkungseffekt. Mit dessen Hilfe schalten wir hier einen **Boss** aus.

VIDEO

TIPPS

ARCHLORD

Kuschelbären bleiben draußen, Archlord ist nichts für Weicheier! Nur echte Durchbeißer schaffen es hier nach ganz oben – und werden dafür fürstlich belohnt.

Wir müssen Englisch sprechen, wir spielen keine zu 100 Prozent fertig gestellte Fassung – und der Server ist trotzdem schon rappelvoll. Unser Test des Online-Rollenspiels **Archlord** basiert auf der Beta-Version, die von Codemasters zum Test freigegeben ist. So können wir Ihnen pünktlich zur Veröffentlichung ausführlich Bericht erstatten. Ein Nachtest der deutschen Verkaufsversion folgt in einer der kommenden zwei Ausgaben.

Trotz des gut besuchten Servers ist uns während des Tests kein Archlord über den Weg gelaufen. Um diesen Titel kämpfen die Spieler einmal im Monat. Neben einer schicken Rüstung, einem Schloss und einem Hausdrachen hat der Titel noch andere Vorteile. Der Archlord kann über das Wetter in der gesamten Spielwelt bestimmen, Steuern festsetzen, Preise bei den Händlern diktieren. Zum ersten Mal können wir in einem Online-Rollenspiel zum alleinigen Herrscher aufsteigen – wenn auch nur für begrenzte Zeit.

Strikte Vorgaben

Doch vor der Krönung steht der steinige Levelweg, den wir mit Nah- oder Fernkämpfer oder einem Magier bestreiten – das Klassenangebot in **Archlord** ist überschaubar. Etwas Variation kommt durch die drei Rassen Menschen, Orks und Mondelfen ins Spiel: Die Elementarmagier der Elfen beispielsweise rufen Begleiter zu Hilfe – die menschlichen Magier verlassen sich allein auf die Wucht ihrer Zaubersprüche. Das Fehlen klassischer Heiler gehört zur Philosophie von **Archlord**. Kein Spieler soll sich als Unterstützer in der zweiten Reihe langweilen, jeder darf kräftig austeilen. Im erbarmungslosen PvP-System

SETUP

Installation:
Archlord belegt 3,2 GByte auf Ihrem PC. Spielstände sind unnötig, Ihr Charakter wird auf dem Server verwaltet und gesichert.

Einstellmöglichkeiten:
Texturqualität, Sichtweite und Grafikeffekte – Archlord lässt Ihnen viele Einstellmöglichkeiten, ist aber ohnehin nicht besonders hardwarehungrig.

Kopierschutz:
Ohne gültigen Account (Zugang) können Sie nicht spielen.



Die Umgebung wirkt oftmals trist und schmälert so den optischen Gesamteindruck. Zauber- oder **Spezialeffekte** und vor allem Charaktermodelle hingegen sind sehr detailliert gestaltet.



Auktionshäuser und Briefkästen sorgen für Komfort. Mit dem kann das klobige und unübersichtliche Interface nicht mithalten.



Wir haben Glück – ausnahmsweise lauert uns vor den **Stadttoren** einmal kein ruchloser Mörder auf. Das freie PvP hat Vor- und Nachteile.

(Player versus Player, Spieler gegen Spieler), dazu gleich mehr, würden hauptberufliche Sanitäter auch keinen Stich machen. Heiltränke kompensieren das Fehlen der Wundheiler. Die gibt's von Gegnern oder bei Händlern.

Völlig von der Rolle

Für Abzüge in der B-Note sorgt die Charaktererstellung, die uns weit weniger Freiheiten lässt als in anderen Online-Rollenspielen. So ist jeder Klasse ein Geschlecht zugeordnet – Ork-Barbaren sind immer männlich, grünhäutige Jäger dagegen weiblich. Bei den Mondelfen ziehen gleich nur die Damen in den Krieg, die Kerle flicken im Kämmerchen abgetragene Rüstungen. Echte Rollenspieler werden damit ihre Probleme haben, die sind im temporeichen **Archlord** aber ohnehin an der falschen Adresse. Ebenfalls schade: Trainer für die Rassen gibt's nur in deren Heimatländern. Bis zum Maximallevel wird Multi-Kulti-Gilden das Leben damit unnötig schwer gemacht, denn Reisen in **Archlord** ist teuer, deshalb bleiben die Rassen lange Zeit unter sich.

Zahn um Zahn

Archlord wurde primär für den fernöstlichen Markt entwickelt, wundern Sie sich also nicht über Damen in knappen Schulmädchenuniformen oder dezent metrosexuelle Krieger in Plattenrüstung – die Asiaten stehen auf so was. Trotz Kuschelsex-Optik geht's zünftig zur Sache. Ab Level 6 (in der finalen Version vermutlich erst ab Level 15) sind Sie zum Abschuss freigegeben. **Archlord** setzt auf Outdoor-PvP: Sie können jeden beliebigen Spieler jederzeit angreifen. Lediglich in den Städten herrscht Prügelsperre. Es sei denn, zwei Gilden sind im Krieg – dann fliegen auch auf dem Marktplatz die Fetzen.

Das PvP-System sorgt nicht nur für Nervenkitzel und spannende Fehden, es ruft auch Spaßbremsen auf den Plan, die schon in den Startgebieten Jagd auf weit schwächere Charaktere machen. Dem schieben die so genannten Schurkenpunkte einen Riegel vor. Wer sich zu oft an den »Kleinen« vergeht, macht sich selbst das Leben schwer. Die Strafe richtet sich nach der Anzahl der Vergehen und reicht vom Handelsverbot mit anderen Spielern bis zum Verlust von Erfahrungspunkten oder einer Benimm-Lektion durch NPC-Wachen.

Heldentaten

Das PvP in **Archlord** existiert derzeit nur um des PvP Willen; für die Kämpfe mit anderen Spielern gibt es weder Belohnungen noch Erfahrungspunkte. Unseren Weg von Level 1 zu Level 100 müssen wir also anders absolvieren. Mit Quests zum Beispiel, denn von denen gibt es in der Spielwelt eine ganze Menge. Jede mit einer kleinen Geschichte verknüpft und mit genretypischen Aufgaben versehen: Wir sollen zehn Würmer erschlagen, verlorene Halsketten in der Wildnis finden oder einem besonders fiesen Ork die Rübe abschlagen. Die meisten Aufträge sind leicht zu bewältigen und eignen sich auch für Gelegenheitsspieler. Für andere Aufgaben müssen wir uns Verstärkung suchen.

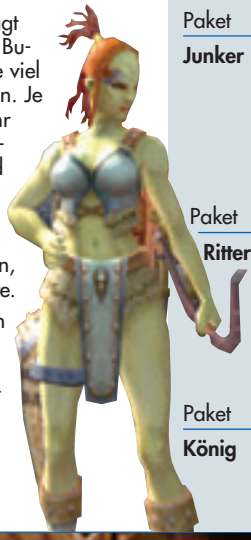
Der Nächste bitte

Trotz der vielen Quests kann **Archlord** seine koreanische Herkunft nicht verbergen. Genau wie

DAS **ABONNEMENT-SYSTEM** – ZWEIKLASSENGESELLSCHAFT?

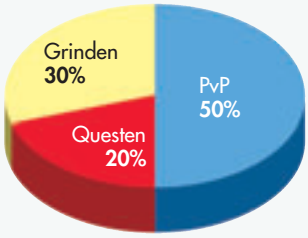
Wie die meisten Online-Rollenspiele schlägt auch Archlord mit monatlichen Kosten zu Buche. Allerdings entscheiden Sie selbst, wie viel Sie zahlen – in verschiedenen Abstufungen. Je mehr Sie monatlich abdrücken, desto mehr »Credits« bekommen Sie monatlich gutgeschrieben. Diese können Sie sammeln und im so genannten Chantra-Shop in der Spielwelt für Gegenstände auf den Kopf hauen. Einige Items helfen Ihnen beim Grinden – Gegner lassen mehr Gold fallen, oder Sie bekommen mehr Erfahrungspunkte.

Ein Abonnement-System mit einem bitteren Beigeschmack: Wer mehr bezahlt, kommt schneller voran – so scheint es. Gerade angesichts des Outdoor-PvPs könnten hier schnell unfaire Verhältnisse entstehen. Ob sich das PlayPlus genannte Bezahlmodell als PlayMinus entpuppt? In unserem Nachtest unter echten Bedingungen lesen Sie unsere Praxiserfahrungen.



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**

Spielelemente



Archlord gibt sich größte Mühe, mit vielen Quests und vor allem mit Dungeons für hochlevelige Spieler für Abwechslung zu sorgen. Im Herzen ist es aber ein Grinding-Spiel, das sollten Sie beim Kauf bedenken. Wenn Sie damit leben können und freies PvP ganz oben auf Ihrer Wunschliste steht, werden Sie sich hier pudelwohl fühlen.



Für jede Klasse existiert es nur ein Ausrüstungs-Design – statt individuellem Charakter gibt's in Archlord deshalb **Jacob-Sisters**.

ARCHLORD: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie schon immer König der Online-Welt sein wollten

... falls Sie gut organisierte Gildenkriege und PvP-Massenschlachten mögen

... wenn Sie auch ohne den samtweichen Komfort von World of WarCraft leben können, den bietet Archlord Ihnen nämlich nicht

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie keine Lust darauf haben, dass Sie beim Questen jederzeit von einem Spieler umgehauen werden könnten

... falls Sie schon beim Gedanken an Grinding-Games wie RF Online oder Lineage 2 Ausschlag bekommen

... wenn Sie selbst bestimmen wollen, ob Sie Männlein oder Weiblein sind und auf einen individuellen Charakter Wert legen



RF Online schlägt es in die Kerbe der »Grinding-Games«. Grinden ist Fachchinesisch und meint so viel wie das Wiederholen der immer gleichen Tätigkeit – Beispiel: Sie stellen sich eine Stunde lang in die Wildnis und verkloppen immer wieder den gleichen Gegnertyp. Und genau das werden Sie in **Archlord** regelmäßig tun müssen. Sei es, um den nächsten Level zu erreichen, oder einfach nur die Portokasse aufzubessern. Da Ihr Charakter automatisch Heil- und Manatränke einwirft, geht das ohne Leerlauf vonstatten.

Nervig wird allerdings das Aufklauben der Beute. Sie müssen jeden Gegenstand einzeln mit der Maus anklicken, oder drücken zig Mal die Leertaste. Das Problem: Sie könnten ohne böse Absicht die Beute anderer Spieler in Ihrem Inventar verstauen, und das gibt böses Blut. Für die finale Version soll dieses System überarbeitet werden. Wir hoffen, die Entwickler halten ihr Wort.

David Bergmann

Im Wettbewerb

World of WarCraft	95
Guild Wars Factions	87
Everquest 2	84
Archlord	73
RF Online	63

RF Online verlangt viel dröges Grinden von Ihnen, Archlord bietet mehr Abwechslung. Everquest 2 hinkt im PvP-Bereich hinterher, kommt von allen Spielen im Wettbewerb einem echten Rollenspiel aber am nächsten. Guild Wars setzt auch auf Gildenkriege und gibt sich mehr Mühe mit der Präsentation. World of WarCraft bleibt mit tollen Quests und abwechslungsreichem PvP der Spitzenreiter.



SUSANNE BRAUN
Expertin für Rollenspiele

Glücklich ohne Archlord

Archlord ist mir zu anstrengend, jedenfalls in der jetzigen Phase. Ich muss mich mit anderen Leuten um die Beute streiten. Werde dafür umgehauen, dass ich ein Monster angreife, das einem anderen auch gut gefällt. Und mühe mich mit ungenauen Quest-Beschreibungen ab.

Es gibt zwar komfortable Funktionen wie das von überall bedienbare Auktionshaus. Und mit meinem Ork-Jäger hatte ich auch genug Quests, um ohne Grinden zu leveln. Doch viel Spaß hatte ich dabei in der tristen Landschaft nicht.

Meine Wertung 72



SIMON FISTRICH
Experte für Rollenspiele

Motivationsproblem

Ein PvP-System ohne ständige Belohnung ist nicht mein Ding. Wo bleibt denn da die Motivation, gegen andere Spieler zu Felde zu ziehen? Als Gelegenheits-PvPler habe ich eh keine Chance, jemals Archlord zu werden; mir fehlt die Entlohnung für kleinere Erfolge.

Apropos: Was ist, wenn ein »Archloch« zum Archlord wird, der die Warenwirtschaft ruiniert oder ständig für Mistwetter sorgt? Einsteigern könnte so schnell die Freude an einem sonst recht ordentlichen Spiel vermiest werden.

Meine Wertung 68



GEORG VALTIN
Experte für Rollenspiele

Nichts für mich

Warum soll ich meine wertvolle Zeit in ein Spiel investieren, dessen Hauptziel ich nie und nimmer erreichen kann – nämlich Archlord zu werden? Das ist schon ein Grund dafür, warum ich Archlord eine Abfuhr erteile. Außerdem bietet das PvP-System mit seinen lumpigen drei Charaktertypen deutlich weniger Tiefgang als beispielsweise Dark Age of Camelot.

Immerhin ist es das bisher beste Grinding-Spiel und besser als Lineage 2 und RF Online, aber nichts für echte Online-Rollenspieler.

Meine Wertung 72



DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

Mehr Kurzweil

Wenn mir jemand ein wichtiges Monster vor der Nase wegschnappt, bekommt der Übeltäter dank Outdoor-PvP gleich die Quittung. Manchmal macht es eben Spaß, der Böse zu sein. Oder der Gute, wenn ich in den Startgebieten nervtötende [1]*Ganker* jage. Das Outdoor-PvP ist eine prima Abwechslung zu »braven« Online-Rollenspielen wie World of WarCraft oder Guild Wars.

Trotz des hohen Grind-Anteils macht Archlord Spaß, ist aber lange nicht perfekt. Die Bedienung ist umständlich, Gelegenheitsspielern fehlen Belohnungen für PvP-Schlachten, und ab Level 20 wird der Aufstieg langsam aber sicher zur Arbeit statt Spaß. Nichts für Einsteiger, aber hartgesottene Online-Rollenspieler sollten Archlord eine Chance geben.

Meine Wertung 78



Genre: Online-Rollenspiel
Verkaufsstart: 30. September 2006
Entwickler: NHN Games
Hersteller: Codemasters

Webseite: www.archlordgame.com
Hotline: 0044/192 681 60 65 (Auslands-Tarif)

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 (3 europ. Server): Netzwerk (– Spieler)

Ideal für: ausdauernde PvP-Fans

Alternative Vollpreis: Guild Wars Factions (ca. 40 €, 06/2006: 87)
Alternative Budget: RF Online (ca. 30 €, 05/2006: 63)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 3,2 GB

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 5800	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

PRO

- Kampf um den Archlord-Titel
- simpler Einstieg
- Outdoor-PvP ...

KONTRA

- ... mit all seinen Nachteilen
- ungeeignet für Gelegenheitsspieler
- umständliche Bedienung

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	4
Steuerung	7
Atmosphäre	7
Singleplayer	6

DAVID BERGMANN	78
SUSANNE BRAUN	72
SIMON FISTRICH	68
GEORG VALTIN	72

Durchschnitts-Wertung der Tester: **73**

[1] *Spieler, die Spaß daran haben, deutlich schwächere Charaktere zu meucheln.*



Rasender Kampf um den Rasenden Falken: Wir haben Leia in ein **Lasergeschütz** bugsiert. Chewbacca kämpft derweil automatisch mit.



Mit drei lila **Kugeln** im Schlepptau lasern wir uns durch Asteroiden und TIE Fighter, um die Felsblockade oben rechts zu torpedieren.

VIDEO

TIPPS

LEGO STAR WARS 2

Die Rückkehr der Lichtsäbel-Rasselbande: Mit Luke, Leia und vielen Lachern geht es Vadder Darth an den Kragen. Ein Muss für Sternenkrieger und Legosteiniker!

AWARD PowerPlay für Spielwitz LEGO STAR WARS 2

Wo bleibt der Jugendschutz, wenn man ihn braucht? In diesem brutalen Spiel rollen Köpfe! Fallen Arme ab! Fliegen Beine umher! Wir werfen Menschen in Abgründe, drehen ihre Hälse um, schießen sie in Einzelteile. Ekelhaft!

Oder doch nicht? Schließlich gilt Lego, obwohl Plastikspielzeug, als pädagogisch wertvoll. Denn man kann damit ganz doll kreative Sachen bauen! Ein Dorf voller netter Menschen zum Beispiel. Einen Bauernhof voller netter Tiere. Oder einen Todesstern voller netter Sturmtruppen – das ist dann nicht mehr ganz so pädagogisch wertvoll, aber umso spaßiger. Vor allem, wenn wir mit Lego-Luke im Lego-Wing durch den Legograben sausen, hinter uns Lego-Fighter, vor uns Legotürme und der schmale Legoschacht, der auf unseren Legotorpedo wartet ...

Krieg der Steine

Nach dem überraschenden Erfolg von **Lego Star Wars** (PC PowerPlay 05/2005: 86 Wertungspunkte) lässt der Nachfolger sich natürlich nicht lange bitten. Teil 2 zieht die drei »alten« Filme durch den Plastikkakao: **Krieg der Sterne**, **Das Imperium schlägt zurück** und **Die Rückkehr der Jedi-Ritter**. Alle drei sind in sechs Kapitel unterteilt, außerdem kommt je ein Bonuslevel oben drauf. Neben dem Story-Modus (hier spielen Sie quasi die

SETUP

Installation:
Lego Star Wars belegt 2,85 GB auf Ihrer Festplatte. Die automatisch gespeicherten Spielstände sind zwar nur 1 KB winzig, aber gut versteckt in C:\Dokumente und Einstellungen\[Benutzername]\Lokale Einstellungen\Anwendungsdaten\Lucasarts\LEGO Star Wars II

Kopierschutz:
Securom; Sie müssen die DVD also beim Spielstart eingelegt haben.

KLEIN, ABER OHO – DIE PLASTIKHELDEN UND IHRE STÄRKEN!

1 **Han Solo** ist nicht nur der coolste Westenträger der Filmgeschichte, sondern auch der schnellste Schütze und Küsser des Universums. Ein echter Cowboy!

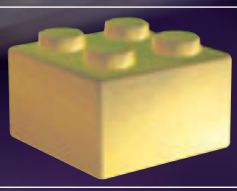
2 **Prinzessin Leia** hat gleich drei Stärken: ihre legendäre Schneckenzöpfe, den ebenso legendären weißen Flatteranzug – und ihre mächtigen Nahkampf-Ohrfeigen!

3 **Luke Skywalker** wird immer stärker und wächst vom Milchbubi zum Milchstraßenbubi. Beherrscht nach Jodas Training auch Machtzauber.

4 **Chewbacca** trägt ausnahmsweise einen Blaster – sonst schwört er auf seine Armbrust. Haut im Nahkampf auch mal Sturmtruppen in kleine Trupperdosen.

5 **C-3PO!** Der überängstliche Klugscheißer hat uns oft genervt: trottet im Schneckentempo daher und ist zu träge, um über winzigste Hindernisse zu springen.

6 **R2-D2** kann tauchen und schmale Abgründe überfliegen. Und mit seinem Elektroschocker imperialen Schergen den Allerwertesten britzeln.



Vergessen Sie Meerjungfrau und Smörebröd. Der echte dänische Überheld ist aus Kunststoff, hat Noppen und macht jede Menge Spaß: der **Legostein!**

Filme nach) gibt's ein Freies Spiel: Die gleichen Levels wie im Story-Modus, aber mit großen Extra-Abschnitten, die Sie nur mit vorher freigespielten Charakteren oder Vehikeln bereisen dürfen.

Dabei sind alle legendären Schauplätze liebevoll nachgebaut: Luke und Obi-Wan lichtsäbeln sich durch Mos Eisley, Han und Leia schießen und schmelzen sich durch die Rebellenbasis auf dem Eisplaneten Hoth, C-3PO und R2-D2 sind unter anderem in Jabbas Palast aus **Episode 6** mit dabei. Ob auf Planeten, in Stationen oder im All: Alle Gegnerfiguren und -schiffe sind aus Lego; wir können sie in handliche Steinchen zerschießen, zerhauen, zerdeppern.

Stein der Weisen

Neben Knöpfchen brauchen Sie auch Köpfchen: An vielen Stellen reichen schnelle Blaster- oder Lichtschwertkapriolen nicht – dann müssen Sie leichte Schalterrätsel lösen, einen Kran aktivieren, Kisten verschieben. Ein Beispiel: Nur Gold-Robot C-3PO kann in der Hoth-Basis eine bestimmte Tür öffnen, die sich auf einer flachen Empore befindet. Dummerweise ist der Protokoll-Droide unfähig, zu hüpfen. Also müssen wir ihn anders auf die Plattform bringen. Wir erspähen ein Schneemobil, das hinten eine Schleuder hat. Darauf wiederum prangt C-3POs Porträt – wir müssen ihn also hinten drauf bugsieren. Geht aber nicht – er kann ja nicht springen …

Die Lösung: Mit Leia verschieben wir ein paar Kisten, aktivieren dadurch Schalter, die wiederum Bodenventilatoren anwerfen. Wir schalten auf C-3PO um, wackeln über die Riesenföns, werden hochgepustet, landen auf dem Schneemobil. Umschalten auf Leia, an die Stufe fahren, C-3PO raufschleudern, fertig. Ach ja – haben wir erwähnt, dass die ganze Zeit Sturmtruppen auf uns einstürmen, wie im Film mit Schneesturmhauben gekleidet? Dass wir stationäre Geschütze freischießen und übernehmen können?

Stolpersteine

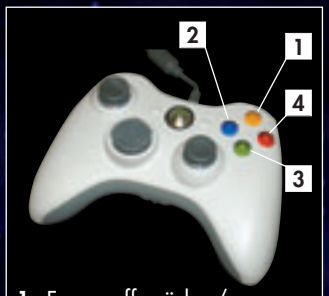
Vehikel spielen eine große Rolle im Kampf Rebellen gegen Imperium. Wir sausen auf Speedbikes durch Endors Wälder, stapfen in zweibeinigen AT-STs durch Mos Eisley und umgarnen mit Gleitern die riesigen AT-AT Walker auf Hoth. Wer die Filme kennt, ist dezent im Vorteil, weiß aber auch nicht alles: Als wir so einen Vierbeiner wie im Film harpunieren und mehrfach umwickeln, haut's die Maschine zwar von den Stahlfüßen. Doch unser Jubel erstirbt, als das blöde Ding nach einer Weile wieder auf alle Viere kommt und munter weiterballert.

Der Trick: Wir müssen in der Nähe eine kullernde Bombe aus einem Hangar ziehen, an unseren Gleiter hängen, hinter uns her zum gestolperten Walker zerren und hineinjagen – erst dann fliegt das Teil gehorsam in die Luft. Klingt witzig, ist witzig, wiederholt sich aber mehrere Male, bis die Luft fast raus ist.

Legosteiner – das Eiserne Kreuz

Anders als die Leinwandhelden sterben Legoweibchen Leia und ihre männlichen Pendants immer wieder der Heldentod. Denn jede Figur (und jedes Fahrzeug) hat nur vier Hitpoints, in neckischer Herz-

Steuerung



1	Feuerwaffe zücken/ wegstecken/schießen
2	auf anvisierten Charakter umschalten
3	Spezialfähigkeit/ Schalter umlegen
4	springen/schweben

Im Wettbewerb

Lego Star Wars 2	88
Republic Commando	87
Lego Star Wars 1	86
Star Wars Battlefront 2	84
X-Men 3	63

Im Ego-Shooter Republic Commando treten Sie als Klonkrieger im kleinen Infanterieteam an. Lego Star Wars 2 knöpft sich die alten Filme vor, Teil 1 hingegen die Episoden 1 bis 3. Star Wars Battlefront 2 ist ein Multiplayer-Shooter, quasi ein Battlefield im Weltraum. Die Filmumsetzung X-Men 3 leidet vor allem an Kamera- sowie Steuerungstücken und ihrem zu happigem Schwierigkeitsgrad.

LEGO STAR WARS 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, …

… wenn Sie mit Lego groß geworden und jung geblieben sind

… falls Sie Jar Jar Binks oder Rotzlöffel Anakin hassen

… wenn Sie gerne Licht säbeln

Sollten Sie nicht kaufen, …

… wenn Speicherpunkt-Systeme eine imperiale Folter für Sie sind

… wenn Sie C-3PO, R2-D2 und AT-AT für veraltete Netzwerkprotokolle halten

… solange Sie keine Ahnung haben, wie man Licht säbelt



chenform oben eingeblendet. Mit jedem kassierten Treffer verblasst ein Herz; allerdings hinterlassen zerlegte Gegner oft frische Herzen, die Ihren Balken wieder auffüllen. Sinkt der auf Null, fliegt Ihr Alter Ego auseinander. Um zwei Sekunden später wieder aufzuerstehen, an der gleichen Stelle. Der einzige Verlust: Sie bekommen Legopunkte abgezogen, die Sie bisher durch erlegte Feinde, versteckte Steine und gelöste Rätsel kassiert haben.

Allerdings ist die Wiederauferstehung auch nötig: Speichern dürfen Sie nur zwischen den Kapiteln – die schon mal locker eine Viertelstunde dauern können.

Rolling Stones

Überhaupt herrscht im gesamten Spiel die nackte Sammelwut: Überall hüpfen und rollen Legosteinchen in drei Punktekategorien rum (silbern, gold, seltene blaue), in jedem Kapitel versteckt sich ein großer roter Viererstein.

Außerdem gibt's Extra-Legocontainer, die besonders schwer zu kriegen sind – etwa, indem Sie zehn AT-STs harpunieren und umwerfen, statt sie einfach abzuschießen. Wozu das Ganze? Um Boni zu kaufen, Figuren und Vehikel freizuschalten, die im freien Spiel wiederum bisher versperrte Türen

TECHNIK-CHECK

RAM 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 — Installationsgröße 2,85 GByte

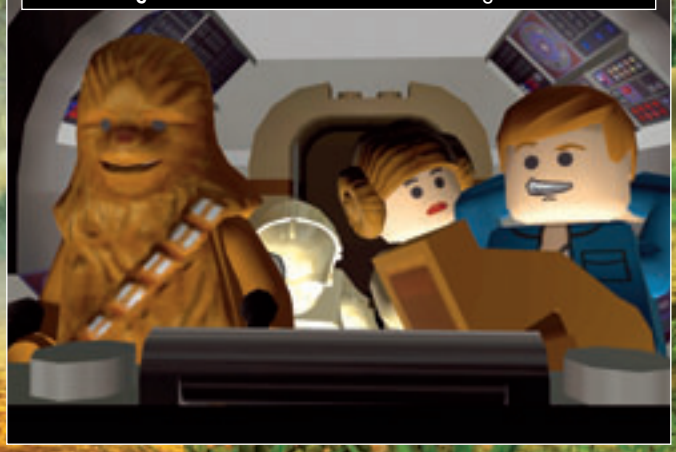
MHz CPU	bis 1.200	1.300 bis 1.800	2.000 bis 2.700	2.800 bis 3.300	ab 3.400
Geforce 2/4 MX Radeon 7500	nicht möglich				
Geforce 3/4 Ti Radeon 8500/9000	640x480x32 min. Details	640x480x32 min. Details 800x600x32 mittlere Details	640x480x32 mittlere Details	640x480x32 mittlere Details 1.024x768x32 max. Details	640x480x32 max. Details
Geforce 5x00 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600	640x480x32 min. Details	640x480x32 max. Details 1.024x768x32 min. Details	800x600x32 mittlere Details	800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 max. Details	800x600x32 max. Details
Geforce 6600/7600 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800	800x600x32 mittlere Details	800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 mittlere Details	800x600x32 max. Details	800x600x32 max. Details 1.024x768x32 max. Details	1.024x768x32 mittlere Details
Geforce 7600 GS Radeon X1600	800x600x32 max. Details 1.024x768x32 mittlere Details			1.024x768x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 min. Details	1.024x768x32 max. Details 1.280x1.024x32 mittlere Details
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850	1.280x1.024x32 min. Details 1.280x1.024x32 max. Details	1.280x1.024x32 mittlere Details	1.600x1.200x32 min. Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.200x32 mittlere Details
Geforce 7800/7900 Radeon X1800 Radeon 1900	1.280x1.024x32 max. Details 1.600x1.200x32 mittlere Details		1.600x1.200x32 max. Details		

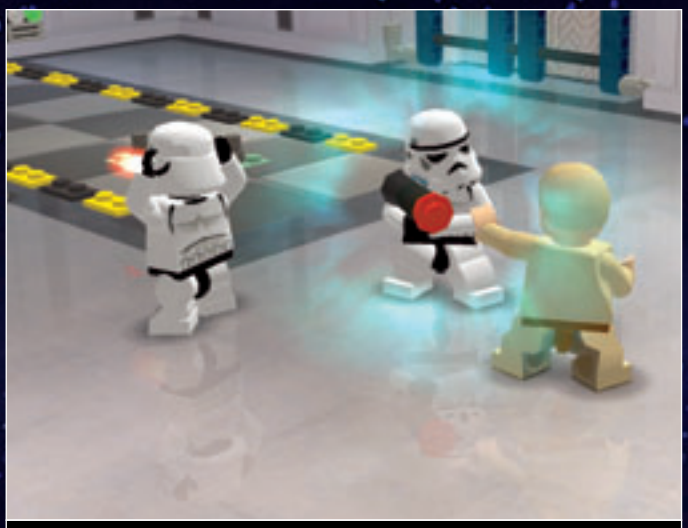
- Außer der Auflösung (von 640 bis 1.600) bietet das Spiel nur wenige Einstellmöglichkeiten.
- Achtung: Bei einigen Systemen kann es Installationsprobleme geben. Welche das genau betrifft, konnten wir im Test nicht exakt bestimmen. Publisher Activison war das Problem bei Redaktionsschluss bekannt. Der Hersteller arbeitet an einem Patch, den Sie dann bei Erscheinen auf unserer Webseite finden, unter www.cynamite.de/pc/downloads/patches.



Fast wie im Film: Luke und seine Kumpels sind als Hauptgericht für den **Rancor** vorgesehen; wir müssen das Vieh in Teamwork erledigen.

Erstklassig: die witzigen Zwischensequenzen mit identischen **Kameraeinstellungen** wie auf der Leinwand. Muss man gesehen haben!





Das Leuchten um den rechten Sturmtruppler zeigt an: Hier kann Luke mit der Macht angreifen – etwa **Helme** verdrehen, wie beim Herrn links.



Ankunft in der **Wolkenstadt**: Leuchtende Legosteine können wir manipulieren – zum Beispiel unseren X-Wing-Wing zur Brücke ummontieren.

öffnen. Einfach motivierend! Aber auch anstrengend, schließlich mag man keinen Stein verpassen.

Einstein oder Zweistein?

Zu Höchstform läuft der Spielspaß allerdings im kooperativen Duett auf: Der zweite Spieler kann jederzeit einsteigen und einen der bisher computergesteuerten Helden übernehmen (drum spielen Sie jedes Kapitel auch mit mindestens zwei Figuren). Geht allerdings nur an einem PC, deshalb müssen beide Charaktere (oder Vehikel) auch immer dicht beieinander bleiben – sonst geht's am Bildschirmrand nicht weiter.

Trotz des logischerweise ein wenig eckigen Looks ist **Lego Star Wars 2** optisch und akustisch eine runde Sache: Die Figuren sind vor allem in den Zwischensequenzen gelungen animiert, in Gebäuden spiegeln sich Laserblitze, Lichtschwerter sowie Explosionen schick auf den Hochglanzböden, die Zwischenfilmchen sind wie die echten Filme choreographiert – bis hin zu den Original-Kamerapositionen. Dazu kommt der geniale Original-Soundtrack.

Übrigens plant Lucas Arts angeblich weitere Filmklassiker als Lego-Umsetzung. Da haben auch wir ein paar Vorschläge: Wir wär's denn mit den Trilogien Der Herr der Steine, Legol Weapon und Indiana Stones?

Martin Deppe



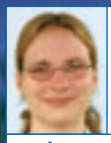
DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Kleinod mit Ecken und Kanten

Ecken und Kanten haben natürlich nur die Lego-Steinchen. Das Spiel selbst gefällt mir sogar noch etwas besser als der Vorgänger – immerhin geht's hier um die ungeschlagen geniale alte Trilogie. Schade allerdings, dass einige Probleme wie die mitunter unglückliche Kameraführung vom ersten Teil übernommen wurden.

Aber solche kleinen Ärgernisse werden zu Nichtigkeiten, wenn die knuffigen Plastikmännchen sich so herrlich durch die zahlreichen Zwischensequenzen albern.

Meine Wertung **87**



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Mehr! Mehr! Mehr!

Lego Star Wars 2 macht einfach nur Spaß – genauso wie der Vorgänger. Die putzigen Figürchen, die gnadenlos lustige Mimik, die Fettnäpfchen, in die meine Helden tappen, die urkomischen Zwischensequenzen – alles passt.

Naja, fast alles. Die teilweise ungünstigen Kamerawinkel nerven immer noch. Trotzdem ist das nur ein kleiner Fehler in einer sonst perfekten Spielzeug- und Filmlizenz-Umsetzung. Schade, dass ich nicht noch mehr Teile von Lego Star Wars spielen kann.

Meine Wertung **88**



GEORG VALTIN
Experte für Actionspiele

Vorbildliche Lizenznutzung

Ob Matrix, Fluch der Karibik oder Harry Potter: Viele große Lizenzen wurden zu bestenfalls mittelprächtigen Spielen verwurstet. Lego Star Wars 2 ist ein Vorbild dafür, wie man gleich zwei große Lizenzen in einen sehr guten Titel einfließen lässt. Einzig das suboptimale Speichersystem und die teils ungünstigen Kameraperspektiven stören

Ansonsten ist Lego Star Wars 2 rundum gelungen. Das durchdachte Leveldesign sowie der flotte Wechsel zwischen Kämpfen und Rätseln lassen keine Langeweile aufkommen. Sehr gut hat mir gefallen, dass die Entwickler den Gesichtern der Lego-Figuren eine einfache Mimik verpasst haben, die die komischen Zwischensequenzen oft einen zusätzlichen Lachfaktor verleihen. Ein Riesenspaß – nicht nur für Lego- und Star-Wars-Fans.

Meine Wertung **88**



MARTIN DEPPE
Experte für Actionspiele

Stark die Macht in diesem Spiel sie ist!

Selten so gelacht in einem Actionspiel ich habe. Grund dafür die Inszenierung ist: Wenn gezeigt werden berühmte Filmszenen in Plastik, trocken bleibt kein Auge! Rätseln Du musst gar oft, aber immer eine Lösung es gibt. Denn Gewalt alles nicht ist, auch Kopf benutzen Du sollst. Als Belohnung Du erfährst viel, was passiert ist vor und nach großen Ereignissen Du schon lange kennst! Fleißig Du auch sein sollst: Wer sammelt viele Steine, erfahren wird viele Geheimnisse ...

Stark die Atmosphäre auch wirkt: Die Musik von John Williams genial wie eh und je sie erschallt. Die gelbe Laufschrift im Weltall als Klassiker sie erstrahlt. Laser-Zirpen und TIE-Brüllen Gänsehaut sie bereiten. Wenn ein Jedi Du sein willst, dieses Spiel Du besitzen musst!

Meine Wertung **87**



Genre: Actionspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Lucas Arts
Hersteller: Activision

Webseite: www.legostarwarsii.com
Hotline: 09001/510 055 (1,25 €/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 (2 Spieler); Internet (– Spieler); Netzwerk (– Spieler)

Ideal für: (alte) Sternenkrieger und Lego-Fans

Alternative Vollpreis: Micro Machines V4 (ca. 40 €, 07/2006: 81)

Alternative Budget: Lego Star Wars 1 (ca. 30 €, 10/2006: 86)

PRO
- witzige Star-Wars-Atmosphäre
- witzige Lego-Atmosphäre
- viele versteckte Boni
- per Gamepad superleicht zu steuern
- original Filmmusik und Soundeffekte
- viele parodierte Filmszenen
- abwechslungsreiche Levels
- unendlich Spieler-Leben
- spaßiger Zweispielermodus

KONTRA
- Speichern nur zwischen den langen Kapiteln möglich
- Tastatur-Steuerung kaum zu empfehlen
- Aufgaben wiederholen sich gelegentlich
- selten: fiese, uneinsehbare Sprungstellen

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	9
Atmosphäre	8
Multiplayer	9

MARTIN DEPPE	87
GEORG VALTIN	88
DAVID BERGMANN	87
SUSANNE BRAUN	88

Durchschnitts-Wertung der Tester: **88**



JUST CAUSE

James Bond kann samt Smoking nach Hause gehen. Der Held von heute trägt Vokuhila-Frisur und Goldkettchen, befreit aber südamerikanische Eiländer genauso spektakulär.

SETUP

Installation:
Just Cause ist mit rund 7,3 GByte ein ziemlicher Brocken. Dafür belegt die Savegame-Datei nur 1 MByte.

Einstellmöglichkeiten:
Auf der DVD befindet sich sowohl die englische als auch die deutsche Version. Die englischen Sprecher gefallen uns etwas besser als die deutschen.

Kopierschutz:
Just Cause verwendet Securom. Die DVD muss zum Starten eingelegt sein.

Geheimagenten sind verschieden. Da gibt es die mit Schlapphut und Löchern in der Zeitung, die stundenlang auf Parkbänken sitzen. Dann gibt es Draufgänger, die im Dienste ihrer Majestät reihenweise Gangsterbräute flachlegen. Und dann gibt es Jungs wie Rico Rodriguez. Nicht ganz so eloquent, dafür mit Ballermännern, deren Durchmesser nur noch von den eigenen Eiern übertroffen wird. Das sind die Jungs fürs Grobe, die immer gerufen werden, wenn wirklich Not am Mann ist. Zum Beispiel, um eine südamerikanische Insel vom ungeliebten Presidente zu befreien. Und zwar mit Stil, denn Rico ist nicht nur Kunstschütze, sondern ein wahrer Akrobat und Stuntman.

Auf den Schirm!

Klar, dass Sie nicht in die Uniform des Diktators Salvador Mendoza, sondern in die schwarzen Cowboystiefel von Rico Rodriguez schlüpfen. Ihr Auftrag: Dem Regime auf San Esperito den Garaus machen. Ihre Werkzeuge: Zwei Kanonen, ein Taschencomputer und ein Fallschirm, an dem Sie Ihrem Einsatzort entgegen trudeln. Ein Wunderwerk der Technik: Fast so wendig wie ein Flugzeug, mit einem Tastendruck eingepackt und sofort wieder einsetzbar. Sie können davon sogar vom Boden aus durchstarten – aber dazu später mehr.

Unten angekommen, zählen erst einmal Ihre Schießkünste. Mendoza hat nämlich ein Willkommenskomitee bestellt, das Sie mit bleihaltigen Gastgeschenken empfängt. Geballert wird in der Rückenansicht, das kennt man aus **Max Payne**. Wobei **Just Cause** (Gottseidank!) auf Zeitlupeneffekte verzichtet. Zwei Eigenheiten fallen auf. Erstens: Rico kann ganz schön was wegstecken – im Gegensatz zu den Gegnern. Zweitens: Die Steuerung ist etwas träge, bei schnellen Schwenks schwimmt das Fadenkreuz über den Schirm.

Heckschütze Texas-Style

Nicht weiter tragisch, nach zehn Sekunden ist der Spuk schon vorbei, und wir sammeln die hinterlassenen Waffen, Munitions- und Verbandspäck-

FLIEGENDER WECHSEL: **STUNTS IN JUST CAUSE**



Damit das Kunststück auch klappt, müssen wir erst einmal ordentlich **Gas** geben.



Mit F aktivieren wir die **Stunt-Stellung**: Rico balanciert jetzt auf dem Dach.



Ein erneuter Tastendruck, und Rico katapultiert sich mit dem **Gleitschirm** in die Höhe.



Bei Feuergefechten werden Sie gelegentlich von **Computerfreunden** unterstützt. Eine große Hilfe sind die Jungs nicht, ziehen aber Feinde auf sich.

chen ein. Weiter geht's per Auto, und zwar auf der Ladefläche eines schwer getunten Pickup-Trucks. Dort klemmen wir uns hinters Bord-MG und wehren Verfolger ab, die nicht locker lassen wollen. Ein Militärjeep nach dem anderen fliegt in die Luft, sogar zwei Hubschrauber holen wir vom Himmel, bevor sie ihre Raketen loswerden.

Als das Getümmel gar zu dick wird, naht die Kavallerie in Form von Kampfjets der Luftwaffe, die Mendozas Schergen einfach wegbomben. Ist doch schön, wenn man als US-Agent die Airforce zu Hilfe rufen darf.

(Un-)freiwillige Fahrgemeinschaft

Nun haben wir schon zwei der drei wesentlichen Spielelemente von **Just Cause** kennen gelernt: Schießereien zu Fuß und Dauerfeuer-Action am Geschütz. Nummer drei kommt im ersten richtigen Einsatz: Autofahren. San Esperito erstreckt sich nämlich über satte 1.000 Quadratkilometer. Zu viel, um es auf Schusters Rappen zu erkunden. Zum Glück findet sich an jeder Ecke ein fahrbarer Untersatz: Vom Mini zum Straßenkreuzer, vom Geländewagen zum Schulbus – über 100 Fahrzeugtypen haben die Entwickler nach echten Vorbildern modelliert.

Nun sitzt zwar in den meisten Vehikeln ein KI-Pilot hinterm Steuer. Aber **GTA**-Fans wissen: Ein Tastendruck genügt, und das Auto wechselt den Besitzer. Im Gegensatz zu **Grand Theft Auto** schaden solche Rowdy-Aktionen nicht mal unserem Ruf. Die Polizei hat uns ohnehin auf dem Kieker, und die Rebellen lieben uns selbst dann, wenn wir versehentlich ihre Streiter überfahren.

Touristenführer inklusive

Ob nun geklaut, ehrlich gefunden oder bestellt (über den Taschen-



Per Harpune lassen wir uns von einem Auto ziehen und **springen** ihm aufs Dach.



Rico reißt die **Tür** auf, schwingt sich auf den Fahrersitz – der Vorbesitzer landet im Gras.



Geschafft! Wir sind ab jetzt stolzer Lenker eines fast neuen **Straßenkreuzers**.



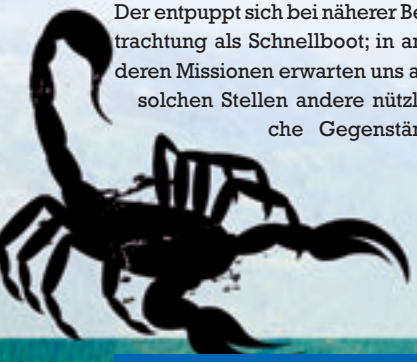
Um sicher zu zielen, können Sie die Tomb-Raider-Ansicht gegen eine **Schulterkamera** eintauschen. Wirklich nötig ist das aber nicht.



Fast ein Drittel der über 7 GByte starken Installation geht für **gerenderte** Zwischensequenzen vor und nach den Missionen drauf.

computer können wir an manchen Orten fahrbare Untersätze bei der Agency anfordern): Wir sind auf dem Weg zu unserem ersten Einsatzort. Eine Markierung weist uns die ungefähre Richtung, Details verrät die jederzeit aufrufbare Karte. Die warnt uns auch, dass zwischen unserem aktuellen Standort und dem Reiseziel (ein Hochsicherheitsgefängnis) ein See liegt – was tun?

Kein Problem! In der Nähe entdecken wir eine weitere Einzeichnung, die uns auf einen wichtigen Gegenstand aufmerksam macht. Der entpuppt sich bei näherer Betrachtung als Schnellboot; in anderen Missionen erwarten uns an solchen Stellen andere nützliche Gegenstände. Außerdem gibt's noch blaue Punkte, wo Bonusobjekte wie Waffen und Vehikel zu finden sind. Das erleichtert die aus **GTA** bekannte Jagd nach Extras.



Einbruch in Alcatraz

Jedenfalls schnappen wir uns das Schiffchen und sind Sekunden später unterwegs zur Gefängnisinsel – die allerdings von allen Seiten mit hohen Mauern geschützt ist. Jetzt kommt wieder unser Fallschirm zum Zug. Per F-Taste befördern wir Rico in die Stunt-Position. In diesem Fall breitbeinig balancierend auf dem Vorderdeck. Noch einmal gedrückt, und schon zieht unser Held die Reißleine und katapultiert sich wie mit dem Raketenrucksack in die Höhe. Nicht ganz physikalisch korrekt, aber spektakulär und vor allem nützlich. Auf ähnliche Art gelangen wir nicht nur über die Brüstung, sondern können auch blitzschnell das Fahrzeug wechseln, unseren Verfolgern entkommen und zahlreiche andere Stunts vollführen – Beispiele im Extrakasten auf den vorangegangenen Seiten.

Alle Macht den Drogen

Nach kleineren Scharmützeln im Gefängnishof haben wir endlich unsere erste Aufgabe erfüllt: Rebellenanführer Jose Caramicas atmet die süße Luft der Freiheit. Als Belohnung gibt's wie vor und nach fast jeder Mission eine gerenderte Zwischensequenz und eine Handvoll Extras aus dem Versandkatalog der Agency.

Schließlich führt uns das Spiel noch in das Konzept der Nebenaufträge ein. Abseits der 20 umfangreichen Story-Einsätze wartet eine Unzahl an Bonusmissionen auf uns. Die steigern für gewöhnlich unseren Ruf bei den beiden befreundeten Fraktionen (neben den Rebellen unterstützen wir ein Drogenkartell) und füllen Waffenkammer und Garage auf. Eine Sonderrolle kommt den Befreiungsschlägen zu. Darin jagen wir den Regierungsstreitkräften nach und nach die Kontrolle über die rund 30 Sektoren der Insel ab. Vorteil: In freundlichen Abschnitten dürfen wir jederzeit Equipment bestellen und den Spielstand sichern (anderswo sind die Punkte viel zu spärlich verteilt). Allerdings bleiben auch die Eroberungen freiwillig. Theoretisch können wir uns das ganze Spiel hindurch an der Story entlang hangeln.

Wiederholunglunglung

Sie wundern sich jetzt vielleicht, warum wir Ihnen nur die ersten anderthalb Missionen schildern. Ganz einfach: Weil die sich das ganze Spiel hindurch wiederholen. Wir mopsen ein Auto, brettern zum Einsatzort, absolvieren eine spannende Story-Mission, freuen uns über Zwischensequenz und Belohnung und erledigen anschließend pflichtschuldig die ein

JUST CAUSE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... falls Sie Agenten-Klischees lieben, davon gibt's auf San Esperito reichlich

... weil das Karibik-Szenario endlich mal was anderes ist

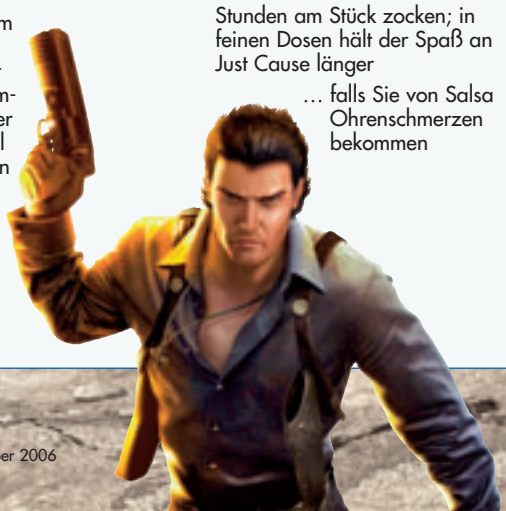
... wenn Sie vom GTA-Prinzip einfach nicht genug bekommen und über Detailmängel hinweg sehen können

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... falls Sie als PC-Spieler mit Konsolen-Krankheiten wie Speicherpunkte überhaupt nicht klar kommen

... wenn Sie am liebsten mehrere Stunden am Stück zocken; in feinen Dosen hält der Spaß an Just Cause länger

... falls Sie von Salsa Ohrenschmerzen bekommen





Nicht nur am Boden, auch im **Wasser** und gegen Spielende sogar in der Luft (mit Helikoptern und Jets) geht es bei Just Cause heiß her.



Die **Motorräder** sind zwar schwierig zu steuern, gehören dafür aber zu den schnellsten und geländegängigsten Vehikeln im Spiel.



Um einen General zu beseitigen, versuchen wir, seine **Limousine** den Abhang hinunterzuschubsen. Die doofen KI-Fahrer helfen uns dabei.

oder andere Bonusaufgabe. Mal sollen wir Zigarren besorgen, mal eine Kamera, mal Munition – lange nicht so abwechslungsreich wie bei **Grand Theft Auto**.

Das gilt auch für die Insel: Die sieht an allen Enden und Ecken zwar traumhaft schön, aber auch ernüchternd ähnlich aus. Wirklich zuhause fühlen wir uns nirgendwo. Trotzdem macht es Spaß, das Eiland zu erkunden. Dank der Einzeichnungen finden wir überall Nützliches und Kurioses. Wir beobachten Fischer bei der Ausfahrt, Schießereien zwischen Polizei und Gangstern, einen Verkehrsunfall mit anschließender Massenschlägerei.

Die Einwohner San Esperitos besitzen zwar kein richtiges Eigenleben wie die Figuren aus **Gothic 3**, erfreuen uns aber immer wieder mit solchen chaotischen Darbietungen. Wenn nicht, helfen wir einfach etwas nach ...

Rüdiger Steidle

Im Wettbewerb

GTA San Andreas	92
Max Payne 2	87
Just Cause	77
Total Overdose	76
Reservoir Dogs	75

Just Cause ahmt GTA nach, zieht aber im Direktvergleich in den meisten Bereichen den Kürzeren. Wer auf Autos verzichten kann und stattdessen lieber stylisch ballern will, ist bei Max Payne 2 am besten aufgehoben. Total Overdose gleicht Just Cause vor allem in zwei Bereichen: Szenario (Mexiko) und Stunts (auch dort hat der Held einige Kunststückchen parat). Das erst in der vergangenen Ausgabe getestete Reservoir Dogs glänzt in erster Linie mit Film-Flair.



Florian Stangl
Experte für Actionspiele

Augen auf im Verkehr

Ich bin bei Just Cause selten im Kugelhagel gestorben. Viel öfter auf der Straße, wenn ich vergeblich versucht habe, ein Auto anzuhalten. Dass mein halber Gesundheitsbalken verschwindet, wenn mich so ein Gogomobil auch nur streift, ist doch hochgradig albern.

Wenn ich dann endlich doch am Steuer saß, hat mir das mehr Spaß gemacht als in GTA. Weil sich die Kisten realistischer lenken. Und weil die serpentinenreichen Inselrouten interessanter sind als die Schachbrett-Straßen in San Andreas.

Meine Wertung **79**



Georg Valtin
Experte für Actionspiele

Auf Dauer eintönig

Just Cause macht eine Weile Spaß, auch wenn ich mich mit dem Radaubruder von Hauptperson nicht identifizieren kann. Die Stunts sind was fürs Auge, die Autofahrten unterhaltsam, die Schießereien guter Standard.

Auf Dauer fehlt mir aber die Abwechslung, da der Spielverlauf sich schnell wiederholt. Verglichen mit den einfallsreichen Missionen von GTA San Andreas wirkt Just Cause sehr eintönig. In Häppchen genossen ist es aber für Actionfans keine schlechte Wahl.

Meine Wertung **73**



Simon Fistrich
Experte für Actionspiele

Antonio Banderas lässt grüßen

Obwohl Macho-Man Rico ein wenig wie ein öliger Schmierlappen daherkommt, gefällt mir das zwischen Guerilla-Kämpfen und Karibikurlaub angesiedelte Szenario. Es bereitet anfangs auch große Freude, die Insel zu erkunden. Da die Fahrten zwischen den einzelnen Missionszielen aber oft sehr ausufernd sind, habe ich mich bald an der etwas eintönigen Inselumgebung satt gesehen.

Für einen GTA-Killer reicht's nicht, die nett inszenierten Hauptmissionen wissen aber zu fesseln.

Meine Wertung **77**



Rüdiger Steidle
Experte für Actionspiele

San Andreas statt San Esperito

Just Cause wäre gerne Grand Theft Auto, und in mancher Beziehung übertrifft es das Vorbild sogar. Mit etwas Übung schüttle ich die tollsten Kunststückchen aus dem Handgelenk, katapultiere mich aus brennenden Schnellbooten, schnappe verdutzten Polizisten den Streifenwagen vor der Nase weg oder rase wie Colt Seavers über Sprungschanzen. Ricos Rachefeldzug fesselt mich mit massig Zwischensequenzen und coolen Missionen.

Abseits des Handlungsstrangs gibt es zwar einiges zu entdecken. Aber die Nebenaufträge gleichen einander, an der Karibikromantik habe ich mich schnell satt gesehen. Dazu kommen Detailmängel wie die schwankende Performance und das konsolige Speicher-System. Keine echte Gefahr für GTA, aber eine nette Alternative für zwischendurch.

Meine Wertung **77**



Genre	Actionspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Avalanche
Hersteller	Eidos
Webseite	www.justcausegame.com
Hotline	0900/183 95 82 (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; leicht
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

Ideal für
Machos mit Cojones

Alternative Budget
Total Overdose (ca. 20 €, 10/2005: 76)

Alternative Budget
GTA San Andreas (ca. 30 €, 2/2006: 92)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 7,3 GB

Auflösung 640x480	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,2 GHz
Grafikkarte Geforce 7800	RAM	1,0 GB

PRO
- coole Stunts schnell erlernt
- weitgehende Handlungsfreiheit
- spannende Hauptmissionen

KONTRA
- abwechslungsarme Nebenaufgaben
- hübsche, aber eintönige Insel
- Checkpoints statt freies Speichern

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	6
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

RÜDIGER STEIDLE	77
FLORIAN STANGL	79
GEORG VALTIN	73
SIMON FISTRICH	77

Durchschnitts-Wertung der Tester **77**

BLACK BUCCANEER

Wir kapern uns ein Spielprinzip: Tomb Raider + Prince of Persia + Fluch der Karibik = das große Gähnen.

Piraten und Voodoo: Keiner weiß genau warum, aber spätestens seit der **Monkey Island**-Serie gehören die beiden zusammen wie der Freibeuter und das Holzbein. Im Fahrwasser des zweiten Kinofilms von **Fluch der Karibik** wird nun der **Black Buccaneer** auf die PC-Gemeinde losgelassen. Auch hier geht's um einsame Inseln, verlorene Schätze, wilde Affen und natürlich um Voodoo.

Gespaltene Persönlichkeit

Held des Spiels ist ein Pirat, der auf den wahnsinnig originellen Namen Francis Blade hört. Der findet ein Amulett, das ihn in den Black Buccaneer verwandelt, eine Art Mister Voodoo-Hyde. Der ist groß, stark und kann zaubern (etwa Zombies herbeirufen), aber nicht ganz so behände wie Herr Blade. Außerdem dürfen wir nur begrenzte Zeit als Voodoo-Pirat herumlaufen. Wenn uns die Energie ausgeht, verwandelt sich der düstere Koloss zurück.

Das kommt Ihnen irgendwie bekannt vor? Uns auch, denn die gespaltene Heldenpersönlichkeit stammt aus **Prince of Persia**. Auch bei den akrobatischen Kunststückchen stand der arabische Blaublüter Pate – etwa wenn Francis an einem Stab herumwirbelt und sich dann in Lauerstellung darauf hockt.

Beim Leveldesign schimmern Elemente der **Tomb Raider**-Serie durch: Wir hüpfen durch Dschungel und Höhlen, und ab und zu geben wir tollwütigen Pavianen eins auf die Mütze. Wichtiger sind jedoch die Rätsel, bei denen wir mal auf eine bestimmte Plattform kommen, mal Wände in die Luft sprengen oder mit Verschiebekisten eine Behelfsleiter basteln müssen.

Sascha Gliss



Alter Ego: Als **Black Buccaneer** können wir Zombies zur Unterstützung rufen (links) – sofern ein frisches Grab in der Nähe ist.



Die Posen, Sprünge und Animationen unseres **Helden** erinnern stark an den persischen Prinzen. Das Gesicht kommt wohl von Jack Sparrow.



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Prince of Pirates? Nein danke!

Das offensichtliche Abkupfern aus erstklassigen Titeln finde ich nicht wirklich schlimm, wenn dabei wenigstens ein interessantes neues Spiel heraus kommt. Im Fall von Black Buccaneer ist das nicht so. Zum einen renne ich viel zu häufig planlos durch die Gegend, da ich keine vernünftigen Hinweise aufs nächste Rätsel bekomme.

Viel schlimmer sind aber die Mankos in der Spielmechanik. Es ist einfach zu schwer abzuschätzen, ob ich einen Sprung schaffe oder nicht. Der Grund: Mein Held springt ohne erkennbares System – mal kurz, mal lang. Und macht es mir so unmöglich, ein Gefühl für seine Fähigkeiten zu entwickeln. Und da misslungene Hüpfer fast immer tödlich und somit am letzten Speicherpunkt enden, ist bei mir Frust vorprogrammiert.

Meine Wertung **49**



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Lieber 'ne Buddel voll Rum

Eigentlich ist Black Buccaneer ganz nett. Die Karibikverliese sind nicht sonderlich hübsch, aber stimmungsvoll, Francis nicht gerade der akrobatischste Recke oder coolste Schwertkämpfer, aber ein halbwegs sympathischer Bursche, den ich gerne bei seinem Abenteuer begleite. Vor allem, wenn er zum Black Buccaneer mutiert und so richtig mit den Gegnern aufräumt.

Nur: Das Ganze gibt's auch in schön, spektakulär und spaßig. Das nennt sich dann Prince of Persia oder Tomb Raider. Mir fällt wirklich kein Grund ein, warum irgendjemand Black Buccaneer den Genre-Spitzenreitern vorziehen sollte. Es sei denn, dieser Jemand hat einen extremen Piraten-Fetisch, eine Abneigung gegen Tausendundeine Nacht oder kann Lara Crofts Luxuskörper nicht mehr sehen.

Meine Wertung **65**



Genre: Actionspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Widescreen Games
Hersteller: Atari

Webseite: www.blackbuccaneer.com
Hotline: 0900/177 18 82 (1,24 €/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	6
Sound	7
Steuerung	4
Atmosphäre	6
Multiplayer	–

Ideal für: duldsame Hobby-Piraten

Alternative Vollpreis: Tomb Raider Legend (ca. 45 €, 04/2006: **82**)

Alternative Budget: Prince of Persia 6 (ca. 25 €, 01/2006: **86**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 3,04 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	1,0 GB

PRO
- Grafik ganz hübsch
- stimmige Musik

KONTRA
- ungenaue Steuerung
- abgekupfertes Szenario
- nervige Speicherpunkte
- langweilige Kämpfe

Durchschnitts-Wertung der Tester

SASCHA GLISS **49**
RÜDIGER STEIDLE **65**

57

BLACK BUCCANEER

Wir kapern uns ein Spielprinzip: Tomb Raider + Prince of Persia + Fluch der Karibik = das große Gähnen.

Piraten und Voodoo: Keiner weiß genau warum, aber spätestens seit der **Monkey Island**-Serie gehören die beiden zusammen wie der Freibeuter und das Holzbein. Im Fahrwasser des zweiten Kinofilms von **Fluch der Karibik** wird nun der **Black Buccaneer** auf die PC-Gemeinde losgelassen. Auch hier geht's um einsame Inseln, verlorene Schätze, wilde Affen und natürlich um Voodoo.

Gespaltene Persönlichkeit

Held des Spiels ist ein Pirat, der auf den wahnsinnig originellen Namen Francis Blade hört. Der findet ein Amulett, das ihn in den Black Buccaneer verwandelt, eine Art Mister Voodoo-Hyde. Der ist groß, stark und kann zaubern (etwa Zombies herbeirufen), aber nicht ganz so behände wie Herr Blade. Außerdem dürfen wir nur begrenzte Zeit als Voodoo-Pirat herumlaufen. Wenn uns die Energie ausgeht, verwandelt sich der düstere Koloss zurück.

Das kommt Ihnen irgendwie bekannt vor? Uns auch, denn die gespaltene Heldenpersönlichkeit stammt aus **Prince of Persia**. Auch bei den akrobatischen Kunststückchen stand der arabische Blaublüter Pate – etwa wenn Francis an einem Stab herumwirbelt und sich dann in Lauerstellung darauf hockt.

Beim Leveldesign schimmern Elemente der **Tomb Raider**-Serie durch: Wir hüpfen durch Dschungel und Höhlen, und ab und zu geben wir tollwütigen Pavianen eins auf die Mütze. Wichtiger sind jedoch die Rätsel, bei denen wir mal auf eine bestimmte Plattform kommen, mal Wände in die Luft sprengen oder mit Verschiebekisten eine Behelfsleiter basteln müssen.

Sascha Gliss



Alter Ego: Als **Black Buccaneer** können wir Zombies zur Unterstützung rufen (links) – sofern ein frisches Grab in der Nähe ist.



Die Posen, Sprünge und Animationen unseres **Helden** erinnern stark an den persischen Prinzen. Das Gesicht kommt wohl von Jack Sparrow.



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Prince of Pirates? Nein danke!

Das offensichtliche Abkupfern aus erstklassigen Titeln finde ich nicht wirklich schlimm, wenn dabei wenigstens ein interessantes neues Spiel heraus kommt. Im Fall von Black Buccaneer ist das nicht so. Zum einen renne ich viel zu häufig planlos durch die Gegend, da ich keine vernünftigen Hinweise aufs nächste Rätsel bekomme.

Viel schlimmer sind aber die Mankos in der Spielmechanik. Es ist einfach zu schwer abzuschätzen, ob ich einen Sprung schaffe oder nicht. Der Grund: Mein Held springt ohne erkennbares System – mal kurz, mal lang. Und macht es mir so unmöglich, ein Gefühl für seine Fähigkeiten zu entwickeln. Und da misslungene Hüpfer fast immer tödlich und somit am letzten Speicherpunkt enden, ist bei mir Frust vorprogrammiert.

Meine Wertung **49**



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Lieber 'ne Buddel voll Rum

Eigentlich ist Black Buccaneer ganz nett. Die Karibikverliese sind nicht sonderlich hübsch, aber stimmungsvoll, Francis nicht gerade der akrobatischste Recke oder coolste Schwertkämpfer, aber ein halbwegs sympathischer Bursche, den ich gerne bei seinem Abenteuer begleite. Vor allem, wenn er zum Black Buccaneer mutiert und so richtig mit den Gegnern aufräumt.

Nur: Das Ganze gibt's auch in schön, spektakulär und spaßig. Das nennt sich dann Prince of Persia oder Tomb Raider. Mir fällt wirklich kein Grund ein, warum irgendjemand Black Buccaneer den Genre-Spitzenreitern vorziehen sollte. Es sei denn, dieser Jemand hat einen extremen Piraten-Fetisch, eine Abneigung gegen Tausendundeine Nacht oder kann Lara Crofts Luxuskörper nicht mehr sehen.

Meine Wertung **65**



Genre: Actionspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Widescreen Games
Hersteller: Atari

Webseite: www.blackbuccaneer.com
Hotline: 0900/177 18 82 (1,24 €/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	6
Sound	7
Steuerung	4
Atmosphäre	6
Multiplayer	–

Ideal für: duldsame Hobby-Piraten

Alternative Vollpreis: Tomb Raider Legend (ca. 45 €, 04/2006: **82**)

Alternative Budget: Prince of Persia 6 (ca. 25 €, 01/2006: **86**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 3,04 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	1,0 GB

PRO
- Grafik ganz hübsch
- stimmige Musik

KONTRA
- ungenaue Steuerung
- abgekupfertes Szenario
- nervige Speicherpunkte
- langweilige Kämpfe

Durchschnitts-Wertung der Tester

SASCHA GLISS **49**
RÜDIGER STEIDLE **65**

57

TIPPS

CARS

Ohne viel Anspruch, aber mit umso mehr Flair spielt Cars den neuesten Animationsfilm von Pixar nach.

Der schnittige Sportflitzer Lightning McQueen möchte Rennfahrer werden – doch dafür muss er sich erst einmal beweisen: Zehn seiner motorisierten Nachbarn aus dem Städtchen Radiator Springs fordern ihn zu Kurzstrecken-Rennen heraus.

Diese Duelle steuern sich wie die Viertelmeilen-Rasereien der **Need for Speed**-Serie; im richtigen Moment schalten und als erster über die Ziellinie brettern. Doch jedem Rennen ist ein Minispiel zugeordnet. Erst wenn McQueen dieses gewinnt, wird ihm auf der Rennstrecke angezeigt, wann der richtige Zeitpunkt zum Schalten gekommen ist.

Leben in der Autostadt

Rennen, Minispiel, Rennen, Minispiel, ... der Spielablauf von **Cars** ist denkbar simpel. Während es bei den Rennen ausschließlich auf Timing ankommt, ist in den kurzweiligen Zwischenaufgaben für Abwechslung gesorgt. Wir lernen tanzen, indem wir Tastenfolgen richtig nachklicken. Wir schleppen ein halbes Dutzend Autos durch einen Hindernisparcours auf dem Schrottplatz (der Spiele-Opa **Snake** lässt grüßen). Wir beweisen beim Entfernen störender Metallteile aus leidgeprüften Abgasrohren eine ruhige Hand. Oder wir versuchen uns in einer Autowerkstatt als Reifenstapler. Die Inszenierung mit putzig animierten Autos und den Original-Sprechern sorgt dabei für Kino-Atmosphäre am eigenen PC.

Kurzfilm

Herausfordernd ist all das nicht, erfahrene Spieler haben nach zwei bis drei Stunden alle Rennen gemeistert und langweilen sich. Für die ganz kleinen Fans des Kinofilms taugt die Minispielsammlung aber allemal als Geschenk, zumal sich **Cars** ganz bequem mit der Maus spielen lässt. Außerdem schalten die Nachwuchs-Zocker mit guten Leistungen Ausschnitte des Pixar-Streifens frei.

David Bergmann



Die **Kurzstrecken-Rennen** sind simpel: Wenn der Balken den grünen Bereich der kreisförmigen Anzeige erreicht, müssen wir schalten.



Hier sollen wir Lightning McQueen durch einen **Hindernisparcours** lotsen. Gesteuert wird in Cars ganz bequem mit der Maus.



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Minispiele für Minizocker

Von Toy Story über Die Monster AG bis Die Unglaublichen – ich bin ein absoluter Pixar-Fan. Nicht ohne Grund stehen alle DVDs daheim. Um das Spiel zum neuesten Streifen werde ich die Sammlung allerdings nicht erweitern. Denn der Zielgruppe bin ich bereits seit über zehn Jahren entwachsen. Daran ändert auch die knuffige Knuddel-Ästhetik nichts. Die Minispiele sind einfach viel zu simpel gestrickt, und das Freischalten von Filmausschnitten oder Bildern bringt mich nicht zum erneuten Durchspielen.

Wenn Sie allerdings Pixar-begeisterte Kinder haben, machen Sie ihnen mit Cars ganz sicher eine große Freude. Der Schwierigkeitsgrad ist perfekt auf junge Spieler zugeschnitten, die hier obendrein noch wunderbar Geschicklichkeit und Gedächtnis trainieren können.

Meine Wertung **70**



SUSANNE BRAUN
Expertin für Sportspiele

Minispaß

Klar, die Autos sind so knuddelig-wuddelig wie im Pixar-Kinofilm. Und haben auch die Sprecher aus den Filmen. Aber mir gefällt diese Minispielsammlung einfach nicht. Natürlich kann man die Autos nicht in einem Jump-and-Run durch die Gegend hüpfen lassen, aber ein bisschen mehr Abwechslung im Autodasein hätte mir gut gefallen.

Deswegen spiele ich lieber weiter Ab durch die Hecke oder Madagascar. Für die kleinsten unter den kleinen Spielern ist die Mischung aus Merk- und Geschicklichkeitsspielchen allerdings genau richtig. Um zum Beispiel mit Spaß das Gedächtnis zu trainieren. Oder die Reflexe, indem sie mit dem Auto Hindernissen ausweichen. Vor allem weil die Autos nur per Maus gesteuert werden – perfekt für die Kinderhand geeignet.

Meine Wertung **67**



Genre: Cars
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: AWE Games
Hersteller: THQ

Webseite: www.carsdasspiel.de
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; leicht

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

Ideal für: kleine Pixar-Fans

Alternative Vollpreis
Ice Age 2 (ca. 30 €, 05/2006: 74)

Alternative Budget
Lego Star Wars (ca. 30 €, 10/2006: 86)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 640 MB

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Radeon 7500	RAM	256 MB
Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 7800	RAM	512 MB
Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB

PRO
- abwechslungsreiche Minispiele
- putzige Pixar-Charaktere
- original Filmsprecher
- kinderleichter Einstieg

KONTRA
- erfahrene Spieler werden hoffnungslos unterfordert

DAVID BERGMANN 70
SUSANNE BRAUN 67

Durchschnitts-Wertung der Tester: **69**

ALIEN SHOOTER 2

Technik: hoffnungslos veraltet. Spielprinzip: dreist bei Diablo geklaut. Ergebnis: erstaunlich unterhaltsam.

Durch düstere Verließe stapfen, haufenweise fiese Tierchen abschlachten, neue Waffen sammeln und zwischendurch den Charakter aufwerten. **Alien Shooter 2** ist ein **Diablo**-Klon reinsten Wassers.

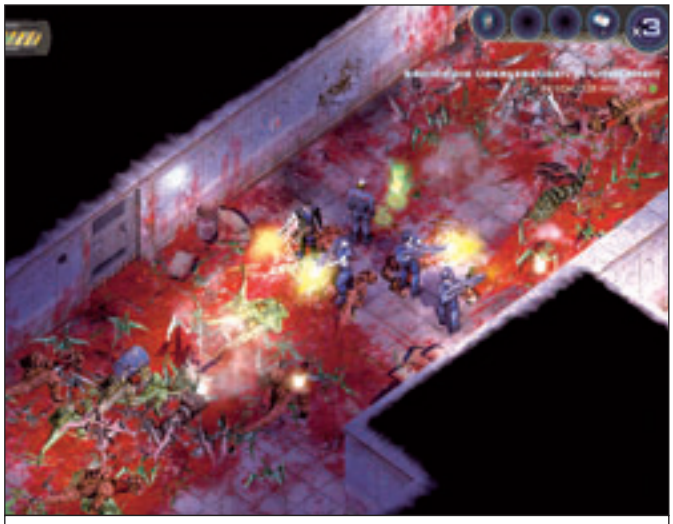
Als ultrakrasser Einzelkämpfer ballern wir uns in nicht allzu ferner Zukunft durch einen Laborkomplex und erledigen für das Militär eine Aufgabe nach der anderen. Die sind simpler Natur: »Gehe in Abschnitt X und bring' uns Gegenstand Y/lege einen Schalter um«. Macht aber auch nix, denn die Missionen nutzt das Spiel nur als Ausrede, um uns immer größere Horden tumber Monster auf den Hals zu hetzen.

Erst schiessen – dann weiter schiessen!

Was Look und Steuerung angehen, erinnert **Alien Shooter 2** nicht nur entfernt an **Diablo**. Wir betrachten das Geschehen aus der Iso-Perspektive. Echtes 3D mit dreh- oder zoombarer Kamera? Wer braucht denn so was? Mit der rechten Maustaste rennen wir, mit der linken wird geballert. Und wie wir ballern: Die Alien-Horden sind derart groß, dass wir in normalen Gefechten schon mal locker 1.500 Schuss Munition verbrauchen. Die Angriffsstrategie der Viecher ist simpel: Sie stürmen auf uns zu. Wir platzieren uns also so, dass die Feuerrate unserer Waffe ausreicht, um alle Monster zu killen, bevor sie uns zu nah kommen.

Ganz so primitiv ist das Spiel dann aber doch nicht. Unser Charakter verfügt über zig Eigenschaften und Begabungen. Durch fleißiges Metzeln verdienen wir uns Erfahrung und steigen so in den nächsten Level auf. Dann dürfen wir ein paar zusätzliche Talentpunkte verteilen und so etwa unsere Gesundheit oder Intelligenz verbessern. Zusätzlich bietet das Spiel zig Waffen, Rüstungen und Hirn-Implantate. Die müssen wir allerdings mit klingender Münze bezahlen oder in versteckten Geheimräumen finden.

Sascha Gliss



Sauerei: Tote **Viecher** besudeln den Fußboden mit Blut. Das macht es in Gefechten schwer, lebende und tote Gegner zu unterscheiden.



Einkaufsbummel: Am Zentralcomputer besorgen wir uns neue **Waffen** und Munition oder lassen uns Upgrades implantieren.



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Schmackhafter Pausensnack

Stimmt schon: Die Gefechte in Alien Shooter 2 erfordern nicht gerade einen Taktikmeister, aber das war auch schon beim großen Vorbild nicht anders. Durch den recht umfangreichen Rollenspielpart motiviert der Diablo-Klon – genau wie das Original – aber ständig zum Weiterspielen. Nur noch einen Level aufsteigen, nur noch genug Geld für die nächste Knarre sammeln, nur noch den einen Zwischenboss platt machen.

Da stört mich dann auch nicht, dass Grafik und Technik aus dem letzten Jahrzehnt stammen. Wenigstens läuft's stabil und kann Dutzende von Gegnern (und deren Kadaver) darstellen, ohne ins Ruckeln zu geraten. Kurzum: Alien Shooter 2 ist genau das Richtige für Gelegenheitsspieler, die in der Mittagspause schnell mal Dampf ablassen wollen.

Meine Wertung **72**



MARTIN DEPPE
Experte für Actionspiele

Zum Schießen!

Ja, Alien Shooter 2 ist technisch völlig veraltet. Das sind die Alien-Filme aber auch, und trotzdem heute noch Meisterwerke. Was alle gemeinsam haben: den eigentlich aussichtslosen Kampf gegen einen übermächtigen Gegner. Oder zwei Gegner. Oder hunderte! Das kriegt das Spiel nämlich prima hin – dass ich ständig auf die viel zu niedrige Munitionsanzeige schiele, dass ich an jeder Ecke mit dem Schlimmsten rechne. Was dann ja auch eintritt.

Statt unwichtiger Story und übertriebener Effekte zählt hier nur Draufhalten. Wenn Sie also mal Ihr Hirn halb ausschalten und einfach nur gepflegt ballern wollen, gibt's hier das beste Preis-Leistungsverhältnis: Mehr tote Aliens pro Euro und Quadratmeter kriegen Sie momentan nirgends!

Meine Wertung **70**



Genre	Actionspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Sigma
Hersteller	CDV
Webseite	www.alien-shooter2.com
Hotline	01805/299 266 (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 Internet (– Spieler)	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	5
Steuerung	7
Atmosphäre	6
Multiplayer	7

Ideal für
Diablo-Fans mit Entzugserscheinungen

Alternative Vollpreis
Titan Quest (ca. 50 €, 06/2006: 91)

Alternative Budget
Diablo 2 (ca. 10 €, 12/2004: 87)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 1,86 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Radeon 9000	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Radeon 9800	RAM	1,0 GB

PRO
- unkompliziert
- motivierende Rollenspielelemente
- läuft auch auf schwachen Rechnern

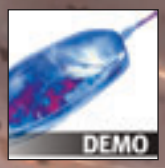
KONTRA
- technisch veraltet
- repetitives Spielprinzip
- Multiplayer nur im Netzwerk

SASCHA GLISS	72	Durchschnitts-Wertung der Tester
MARTIN DEPPE	70	71



COMPANY OF HEROES

Künftige Strategiespiele werden es schwer haben, den Look von Company of Heroes zu übertrumpfen. Wir verraten Ihnen, ob hinter der schicken Fassade auch Qualität steckt.







Saving Private Ryan, **Call of Duty**, **Brothers in Arms**: Die Invasion in der Normandie und die ach-so-heldenhaften amerikanischen GIs wurden schon derart oft in der Populärkultur verbraten, dass es langsam weh tut. Das stört die Macher bei Relic aber offensichtlich nicht die Bohne. Nach **Warhammer 40k: Dawn of War** bringen die jetzt mit **Company of Heroes** ihren nächsten Strategietitel, und der spielt – Sie ahnen es schon – im Zweiten Weltkrieg.

Die üblichen Verdächtigen

Um ganz präzise zu sein: Auch wenn selbst der größte Weltkriegs-Muffel inzwischen wissen dürfte, was in der Normandie am und unmittelbar nach dem D-Day passiert ist, erzählt **Company of Heroes** mal wieder die Geschichte der US-Truppen, die damals zum Sturm auf Hitlers schwer befestigte »Festung Europa« antraten. Dabei werden wir in der Kampagne behutsam an die Aufgaben herangeführt, die noch vor uns liegen: Basisbau etwa spielt zunächst keine Rolle.

Von Beginn an beeindruckt das Spiel mit seiner phantastischen Präsentation. Die Landung in der Normandie zeigt es in einer exzellenten – und beinhart inszenierten – Render-Cutscene. Kennen wir, x-mal gesehen. Doch kaum merklich wechseln die Macher dabei die Technik: Während der Renderfilm noch läuft, geht er fast unmerklich in die Spielgrafik über, und schließlich zoomt die Kamera aus der letzten Sequenz einfach heraus, das Nutzer-Interface wird eingeblendet und das Spiel beginnt.

Geniale Grundausbildung

Dieser Stil zieht sich durch die gesamte Kampagne. Etwa wenn in einer anderen Zwischensequenz unsere Einheit von einem Scharfschützen attackiert wird, und die Startposition der Mission dann genau so aussieht: Die zwei toten Soldaten, das Autowrack, hinter dem sie vergeblich Deckung genommen haben, ja selbst der Scharfschütze im ersten Stock einer Ruine – alles ist genau so wie in der Zwischensequenz.

Bevor wir uns aber an die ersten »echten« Missionen wagen, erwartet uns im Tutorial eine umfassende Einführung in die Geheimnisse der Spielmechanik. Mit ausführlichen, gesprochenen Anweisungen und eindeutigen Markierungen ist dieser Crash-Kurs derart gut gelungen, dass nicht nur Handbuch-Hasser getrost auf die Lektüre der gedruckten Spielanleitung verzichten können. Wir lernen unter anderem, wie der Basisbau, das Ressourcen-Management und das Erobern und Halten von Geländeabschnitten funktioniert.

Basisbau ist nicht alles

Nachdem wir in Auftrag Nummer eins eine Gruppe Soldaten durch den deutschen Kugelhagel am Omaha-Beach geführt haben, springt das Spiel ein paar Stunden in der Historie zu-



Grillparty: Mit seinem Flammenwerfer ist unser **Crocodile-Sherman** erste Wahl, um feindliche Infanterie aufzureiben.

SETUP

Installation:
Das Spiel belegt 3,9 GByte auf der Festplatte. Zusätzlich legt Company of Heroes einen Verzeichnisbaum unter Eigene Dateien\My Games\Company of Heroes\ an. Hier werden im Unterordner »Savegames« die Spielstände (Größe: je ca. 20 MByte) gespeichert, aber auch andere Dateien (etwa Screenshots) abgelegt.

Kopierschutz:
Company of Heroes nutzt Securom. Die DVD muss daher beim Start im Laufwerk liegen.



Zerlegbare Levels, Teil eins: Während unsere Vehikel die deutschen Landser im Haus beharken, kippt im Vordergrund ein **Telefonmast** um.



Zerlegbare Levels, Teil zwei: Die deutsche Infanterie zeigt sich wenig geschockt, als unser Sherman-Panzer einfach durch die **Mauer** bricht.



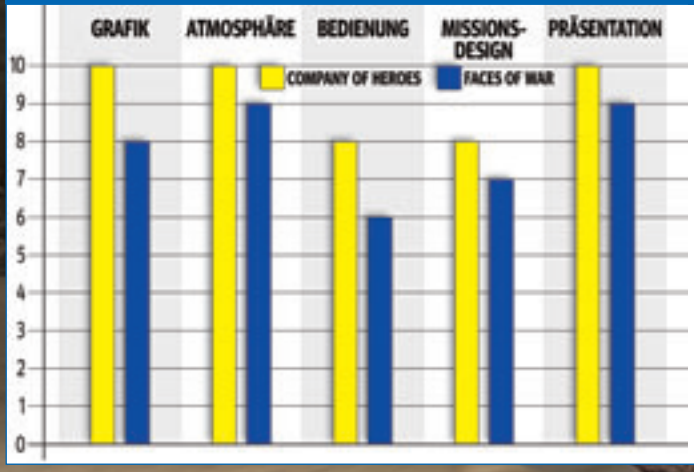
Detailverliebt: Selbst Kleinigkeiten, etwa die herausgeschleuderten **Patronenhülsen** des MG unten rechts, wurden ins Spiel eingebaut.



Bei diesem (historisch inkorrekten) Einsatz müssen wir eine V-2-Rampe vernichten. Links: Ein **Sanitäter** schleppt einen Verwundeten davon.

rück: Wie übernehmen das Kommando über eine Fallschirmjäger-Einheit der legendären 101. Luftlandedivision »Screaming Eagles«. Mit denen müssen wir hinter den feindlichen Linien eine nächtliche Sabotage-Mission durchführen. Deutsche 20-Millimeter-Flakgeschütze gefährden die Landung weiterer Truppen aus der Luft, und uns fällt die undankbare Aufgabe zu, diese tödlichen Vierlingsgeschütze zum Schweigen zu bringen oder zu erobern.

DIREKTVERGLEICH: **COMPANY OF HEROES vs. FACES OF WAR**



Grafik: Company of Heroes ist detailliert und authentisch, Faces of War im Vergleich detailärmer.

Atmosphäre: Dialoge, Look, Story: Bei Heroes stimmt alles. Faces wirkt weniger glaubwürdig.

Bedienung: Null Bedienrätsel bei Heroes; Faces leidet unter Icon-Flut und fummeliger Bedienung.

Missionsdesign: Bei beiden abwechslungsreich und nie langweilig. Kleiner Vorteil: Company bietet auch Basisbau.

Präsentation: Beide mit zerstörbaren Levels und bombastischen Effekten. Company ist allerdings noch einen Tick schöner.

ALLES IM BLICK: SO SPIELT SICH COMPANY OF HEROES



1 Kartenpunkte: Das weiße Icon zeigt an, dass sich hinter diesem Gebäude eine neutrale Sektorfahne befindet. In diesem Fall handelt es sich um einen Munitionssektor.

2 Informationen: Am linken Bildrand erscheinen die Einsatzziele und andere Infos zur aktuellen Mission. Hier werden deutsche Gegenangriffe ebenso gemeldet wie fertige Upgrades.

3 Übersicht: Nur mit der Minimap können wir im Kampfgeschehen schnell genug auf der Karte umherspringen. Zudem markiert sie die Einsatzziele (im Bild: vier Sektorpunkte)

4 Sonderwaffen: Links zeigt das Spiel unsere Kommandantenpunkte (die Zahl in der Mitte). Sobald wir uns die verdient haben, können wir mächtige Spezialangriffe freischalten.

5 Ressourcen und Einheitenlimit: Die drei Ressourcenzähler zeigen unseren Vorrat (links), und wie viel Nachschub uns pro Minute zufließt. Darunter das aktuelle Einheitenlimit.

6 Einheiteninfo: Die selektierte Einheit und ihre Effizienz gegen unterschiedliche Gegner (links). Rechts: die Beschreibung, das Einheiten-Icon und ihr aktueller Rang (drei Streifen).

7 Aufrüstung: Die Upgrades, die wir der ausgewählten Einheit verpassen können. Unserem Sherman könnten wir noch ein Minenräumgerät oder ein zusätzliches MG spendieren.

8 Die Icon-Sammlung: Wie üblich aktivieren wir hier die Spezialbefehle der ausgewählten Einheit (etwa: die Handgranaten der Infanterie oder den Nebelwerfer des Sherman-Panzers).

9 Einheitengruppen: Diese nummerierten Symbole erlauben den Schnellzugriff auf von uns gebildete Kampfgruppen. Das Icon ohne Zahl zeigt alle unabhängigen Einheiten an.

10 Komplett zerstörbare Level: Gebäude, Mauern oder Telefonmasten; es gibt fast nichts im Spiel, das wir nicht kaputt machen können. Hier hat es ein paar Bauernhäuser erwischt.

Mit Veteranen zum Sieg

In dieser Mission spielt sich **Company of Heroes** so gar nicht wie klassische Echtzeit-Strategie. Vielmehr ähneln solche Aufträge eher waschechter Echtzeit-Taktik à la **Commandos** oder **Desperados**. Klar: Wir schleichen nicht ständig durch den Level, aber da wir mit einer relativ kleinen Einheit unterwegs und die Verteidiger gut positioniert sind, ist hier eher behutsames Vorgehen als simple Gewalt angesagt. Zudem können die flinken Fallschirmjäger keine Basis bauen (dafür sind ausschließlich die Pioniere zuständig) – somit bleibt uns der Zugang zu mächtigeren Einheiten wie Panzer oder Kanonen verwehrt.

Grundsätzlich befehligen wir im Spiel keine einzelnen Soldaten, sondern ganze Gruppen. Eine Gruppe besteht aus bis zu sechs Kämpfern, und normalerweise können wir die Verluste einer Einheit nur in unmittelbarer Nähe zu einem Hauptquartier ersetzen. Die Fallschirmjäger allerdings erhalten auf Knopfdruck neue Teammitglieder. Trotzdem lohnt es sich, die eigenen Verluste niedrig zu halten. Das Spiel bietet nämlich ein Upgrade- und Beförderungssystem, und eine gut ausgestattete Veteranen-Einheit kämpft naturgemäß deutlich besser als eine frisch aufgestellte Truppe.

Mehr Nachschub!

Hart gesottene Elitekämpfer kommen uns natürlich nicht nur in den Taktik-Missionen zu Gute. Auch die »normalen« Aufträge meistern wir mit erfahrenen Truppen leichter. Praktischerweise lässt uns das Spiel jederzeit einige Veteranen-Einheiten von einem ins nächste Szenario rüberholen – allerdings für deutlich mehr Ressourcen als Rekruten des gleichen Typs.

Apropos Ressourcen: **Company of Heroes** kennt drei »Rohstoffe«: Rekruten, Munition und Benzin. Mit denen bezahlen wir sämtliche Einheiten, Gebäude und Upgrades (etwa: Flammenwerfer für die Pioniere, dickere Kanonen für die Panzer). Wie in **Dawn of War** wir mit erfahrenen Truppen leichter.



In der Zwischensequenz: Unsere **Soldaten** kommen in der Hafenstadt Cherbourg in die Zieloptik eines deutschen Scharfschützen.



Im Spiel: dieselbe Szene, diesmal interaktiv. Alle Details sind genau wie in der Zwischensequenz, selbst die Position des **Scharfschützen** stimmt.



Wie bei Private Ryan: Gerade in **Nahaufnahme** und mit allen Details wirken die Schlachten (hier: Carentan) fast wie im Kino.



Superwaffen olé: Mit unseren Kommandantenpunkten schalten wir mächtige **Spezialattacken** frei. Hier: ein Luftangriff von P-47-Jägern.

fließen uns alle drei als kontinuierlicher Strom zu. Um den anschwellen zu lassen, gibt es nur eine Strategie: Wir müssen möglichst viele Sektoren-Flaggen auf der Karte erobern und halten.

Flexible Front

Da der Gegner natürlich die gleiche Strategie verfolgt, herrscht ständig Bewegung auf dem Schlachtfeld, und die Frontlinien verschieben sich kontinuierlich. Die uralte Taktik, sich in die Basis zurückzuziehen, einzuigeln und eine Über-Armee aufzubauen, funktioniert hier also nicht.

Ebenso wenig marschieren wir mit lächerlich großen Armeen in den Kampf. Die Schlachten bewegen sich vielmehr in realistischen Dimensionen – wenigstens was die Größe der beteiligten Kampfgruppen angeht. Drei bis vier Infanteriezüge, zwei, drei Panzer und vielleicht noch einen Truppentransporter mit Vierlings-MG (tödlich gegen feindliche Fußsoldaten): Mehr Einheiten müssen wir nur selten gleichzeitig kommandieren, um Geländegewinn zu verbuchen.

Hektik, Hektik, Hektik

Aber schon mit einer Hand voll Einheiten haben wir alle Hände voll zu tun. Der Computergegner stellt sich selten richtig dämlich an und schickt gerne kleine Störtrupps hinter die Front, um uns einen Sektor abzujagen. Das ist doppelt fies, denn dadurch verlieren wir nicht nur die Einkünfte dieses Abschnitts, sondern häufig noch den anderer Sektoren. Nachschub gibt's nämlich nur, wenn ein Sektor mit dem Rest unseres Territoriums verbunden ist. Sobald der Gegner eine Flagge hinter unserer Front erobert, sind alle Sektoren zwischen dieser Fahne und der Front vom Nachschub abgeschnitten. Erst wenn wir die Nachschublinie wiederherstellen, erhalten wir erneut Einkünfte für die vormals abgetrennten Sektoren.

Das sorgt – gerade auf größeren Karten – natürlich dafür, dass wir nur selten in Ruhe durchatmen können. »Gepflegte Hektik« beschreibt folglich am ehesten das Spielgefühl von **Company of Heroes**. Ständig müssen wir über die Minikarte hin und her springen. Hier einen Sektorpunkt verteidigen, da einen Gegenangriff stoppen, dort ein Minenfeld räumen oder einen vorgeschoben Posten mit MG-Nest und Panzerabwehrkanonen bestücken. Ständig ist irgendwo irgendetwas zu tun!

Tumbe KI?

Dieses Spielgefühl ist sicher von den Entwicklern beabsichtigt – allerdings sorgen kleinere Schwächen der KI dafür, dass die Hektik in einigen Situationen überhand nimmt und fast in Stress ausartet. So haben unsere Soldaten eine merkwürdige Vorliebe dafür, Befehle teilweise zu ignorieren. Wenn wir etwa einen Panzer quer übers Schlachtfeld schicken, um dort einen Gegner anzugreifen, fährt der zwar so schnell wie möglich dorthin. Wenn er allerdings auf dem Weg ein feindliches Gebäude entdeckt, kann es passieren, dass er unseren Angriffsbefehl ignoriert, sich dieses Gebäude als Ziel wählt und somit am ursprünglichen Bestimmungsort viel zu spät oder gar nicht eintrifft.

Beispiel zwei: die KI unserer Panzerabwehrkanonen (Pak). Diese Geschütze haben ein festes Feuerfeld, das bei einem Klick auf die Kanone als Sektor angezeigt wird. An dieses Feuerfeld hält sich die Pak stoisch: Selbst wenn ein

COMPANY OF HEROES: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie von Echtzeit-Strategietiteln mehr erwarten als stupides Basisbauen und Rohstoffehorten

... selbst wenn Ihnen das Thema Zweiter Weltkrieg zum Hals heraus hängt

... wenn Sie einen schnellen Rechner haben

... wenn Sie viele Sachen gleichzeitig erledigen können



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie in Strategiespielen lieber langsam und mit vielen Denkpausen vorgehen

... wenn Sie den Zweiten Weltkrieg lieber aus Perspektive der Briten, Russen oder Deutschen spielen

... wenn Sie ultrarealistisch simulierte Gefechte à la Combat Mission erwarten

... wenn Sie Flüche und Gewalt nicht vertragen können



Von hinten: Panzer sind am Heck deutlich empfindlicher als vorne. Praktischerweise zeigt uns das Spiel solche **Treffer** per Text an.

feindlicher Panzer angreift (in Reichweite der Pak, aber außerhalb der Feuerzone), kommen die Kanoniere nicht auf die Idee, ihr Geschütz so zu drehen, dass sie den Gegner beschießen können.

Erst denken, dann bauen

Dieses Verhalten macht ein ständiges Überprüfen unserer Stellungen natürlich noch wichtiger, als es ohnehin schon ist. Allerdings hat gerade die Unselbstständigkeit der Pak auch Vorteile. Immerhin können wir sicher sein, dass die Kanone genau den Bereich überwacht, den wir ihr zuweisen. Gerade bei der Verteidigung der eigenen Basis kommt uns das zu Gute, wenigstens dann, wenn wir unsere Abwehranlagen sorgfältig planen.

Neben der Pak greifen wir dabei auf die Objekte zurück, die unsere vielseitig begabten Pioniere

TECHNIK-CHECK

RAM 0 | 512 | 1.024 | 2.048 — Installationsgröße 3,9 GB

MHz CPU	bis 2.000	2.000 bis 2.400	2.400 bis 2.800	2.800 bis 4.000	ab 4.000
Geforce 2/4 MX Radeon 8500/9000	nicht möglich				
Geforce 3/4	nicht möglich	800x600x32 min. Details 800x600x32 mittlere Details	800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 min. Details	
Geforce 5900 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600		800x600x32 min. Details 1.024x768x32 mittlere Details	800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 hohe Details	1.024x768x32 min. Details
Geforce 6600/7300 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800		800x600x32 mittlere Details 1.024x768 min. Details	1.024x768 mittlere Details 1.024x768x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 hohe Details	1.024x768x32 mittlere Details
Geforce 7600 GS Radeon X1600		800x600x32 mittlere Details 1.024x768 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850		1.024x768x32 hohe Details 1.280x1.024x32 min. Details	1.280x1.024x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 max. Details 1.024x768x32 max. Details	1.280x1.024 hohe Details
Geforce 7800/7900 Radeon X1800 Radeon 1900		1.024x768x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 max. Details 1.600x1.200x32 hohe Details	1.600x1.200x32 hohe Details 1.600x1.200x32 max. Details

- Mit 1.024 MB RAM oder weniger kann das Laden eines Spielstands zur Geduldsprobe geraten.
- Auf schwachen Systemen lässt Company of Heroes einige Grafikeinstellungen erst gar nicht zu. Maximale Details konnten wir also nicht immer einstellen und überprüfen.
- Lieber in Vogelperspektive spielen: So läut's deutlich flüssiger als mit gekippter Kamera.



800x600 Bildpunkte, minimale Details. Nicht hübsch, aber flott.



Nur für Über-PCs: 1.600x1.200 Bildpunkte, maximale Details.

(natürlich nur für wertvolle Ressourcen) in die Landschaft stellen können. Darunter sind passive Abwehrmaßnahmen wie Panzersperren, Stacheldraht oder Minen. Später können wir auch MG-Nester per Mausklick bauen, aber auch die haben – ähnlich wie die Paks – ein festes Feuerfeld. Einmal gebaut, kann ein solches Nest zudem nicht mehr gedreht werden. Nach hinten sind die Nester gänzlich schutz- und nutzlos - Planung ist also auch hier alles.

Volle Deckung!

Das gilt übrigens auch für die Gefechte. Da das Spiel eine ganze Reihe taktischer Kniffe kennt, sollten wir tunlichst nicht einfach drauflosstürmen. **Company of Heroes** simuliert nämlich Deckung in drei Stufen: ungedeckt (rot), teilgedeckt (gelb), komplett gedeckt (grün). Wenn wir einen Zug Soldaten auswählen und den Cursor in die Nähe einer Mauer schieben, zeigt uns das Spiel, wo genau die einzelnen Soldaten sich postieren, wenn wir den Marschbefehl zu dieser Position erteilen.

Zusätzlich erscheint neben dem Zeiger ein Schild-Icon, das uns per Farbcodierung auf einen Blick informiert, wie gut unsere Männer hier geschützt wären. Praktischerweise sind die Soldaten meistens schlau genug und gehen selbstständig in Deckung, sobald sie unter Feuer kommen. Außerdem können wir Fußvolk in Gebäude schicken, wo es noch besser geschützt ist als im Freien. Auch hier protzt das Spiel mit unglaublichem Detailgrad: Wer nah genug heranzoomt, kann erkennen, wie die verschanzten Soldaten in einem besetzten Haus herumlaufen und aus den Fenstern heraus lugen. Blöd nur, wenn ausgerechnet dann ein Panzer das Haus unter Feuer nimmt. Dann löst sich der Bau bald in seine Bestandteile auf und unsere armen Grenadiere werden spektakulär aus dem Haus und durch die Luft geschleudert.

Sascha Gliss

Multiplayer

Spielmodi
Einzelgefecht: Siegpunktkontrolle
Einzelgefecht: Gegner vernichten

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

Dedicated Server
Nein

Fazit: Trotz fehlender Kampagne oder Story machen die Mehrspielergefechte mindestens genauso viel Spaß wie der Singleplayer-Modus. Ein menschlicher Kontrahent ist eben immer noch besser als die genialste KI.

Wertung 9

Im Wettbewerb

WarCraft 3	93
Schlacht um Mittelerde 2	90
Company of Heroes	**90**
Star Wars – Empire at War	87
Faces of War	71

WarCraft 3 bleibt dank perfektem Balancing und genialem Szenario Referenz. Company of Heroes ist ihm hart auf den Fersen und begeistert mit dichter Atmosphäre. Gleiches gilt für das episch inszenierte Schlacht um Mittelerde 2. Empire at War hat den Star-Wars-Bonus, nervt aber mit hektischem Planungsmodus. Faces of War ist mehr Film als Spiel und kann in diesem Vergleich nicht mithalten.



DAVID BERGMANN
Experte für Strategiespiele

Gutes neu aufgelegt

Company of Heroes wirkt stellenweise ein bisschen wie die jährliche Neuauflage von Fifa oder NBA Live. Alles kenne ich schon aus Dawn of War, nur diesmal taktiere ich mich eben durch den Zweiten Weltkrieg. Und der hängt mir auch mit erstklassig gestalteten Missionen langsam zum Hals raus. Trotzdem motivieren mich vor allem die Zwischensequenzen – ein besser inszeniertes Echtzeit-Strategiespiel gibt es derzeit nicht.

Auf der spielerischen Seite gefällt mir die überarbeitete Rolle der strategischen Punkte. Diese liefern im Vergleich zu Dawn of War die kompletten Ressourcen – das entschlackt den Basenbau und macht den Mehrspielermodus noch spannender. Company of Heroes ist ein sehr gutes Echtzeit-Strategiespiel, aber kein Meilenstein im Genre.

Meine Wertung 86



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Thunder? Flash! Relic? Geil!

Als das umwerfende Intro nahtlos in die Spielgrafik übergeht, stelle ich fest, dass sich die Finger meiner linken Hand unwillkürlich auf den WASD-Tasten eingefunden haben. Kein Wunder, Company of Heroes sieht besser aus als mancher Ego-Shooter.

Dabei unterstreicht die bombastische Optik nur das dramatische Spielgeschehen. Ich fiebere mit jedem Trupp mit: Sitzt die Granate? Können die Fallschirmjäger dem MG-Beschuss entkommen? Am besten gefällt mir Company of Heroes in den kleinen Szenarien, wenn die Anzahl an Soldaten und Sektoren überschaubar bleibt. Auf größeren Schlachtfeldern wird's manchmal hektisch. Insgesamt ist Relics Meisterwerk derart geil, dass ich sogar das ausgelutschte Szenario verzeihe.

Meine Wertung 90



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Und es hat Zoom gemacht!

Wie die Kollegen neben mir konnten Sie mich schon mit dem Zweiten Weltkrieg jagen. Tausend Mal gespielt, Tausend Mal erlebt – und dann hat es Zoom gemacht. Nämlich bei Company of Heroes. Warum ausgerechnet hier?

Weil Relic dieses Toben zwischen dicht beieinander liegenden Sektoren gnadenlos gut hinbekommen hat. Da verlaufen Frontlinien quasi durch Vorgärten – links rücken Shermans an, rechts tigern Tiger. Und drei Minuten später sind die beiden Seiten getauscht (habe ich beim Testen echt erlebt!). Nie habe ich einen Sektor hundertprozentig sicher, ständig muss ich auf der Hut vor Gegenangriffen sein. Die größte Gefahr droht aber durch die Inszenierung: Die ist so klasse, dass ich (zu) oft nur zugeguckt habe!

Meine Wertung 91



SASCHA GLISS
Experte für Strategiespiele

Hut ab, Relic!

»Nicht schon wieder Zweiter Weltkrieg ...« Das war mein erster Gedanke, als ich Company of Heroes das erste Mal gesehen habe. In diesem Fall aber gebe ich gerne zu, dass ich mit meinen Befürchtungen komplett daneben lag.

Denn Relic liefert nicht nur ein hervorragendes Strategiespiel mit motivierender Kampagne, Top-Grafik und dem perfekten Touch Realismus ab (komplett zerstörbare Levels, Vehikel mit Trefferzonen). Vielmehr haben die Macher die Weltkriegs-Atmosphäre perfekt und pathosfrei eingefangen. Gerade die gelungene Inszenierung ist für mich der Hauptgrund, warum das Spiel den Sprung über die 90er-Hürde schafft. Denn immerhin gelingt Relic das beachtliche Kunststück, ein reichlich ausgelutschtes Szenario mit neuem Leben zu füllen.

Meine Wertung 91



Genre: Echtzeit-Strategie
Verkaufsstart: 29. September 2006
Entwickler: Relic
Hersteller: THQ

Webseite: www.companyofheroes.de/
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: 4 Stufen; leicht bis sauschwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler)
Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	10
Steuerung	8
Atmosphäre	10
Multiplayer	9

Ideal für
Echtzeitgeneräle mit potenter Hardware

Alternative Vollpreis
Faces of War (ca. 50 €, 10/2006: 71)

Alternative Budget
Warhammer 40k: DoW (ca. 10 €, 05/2005: 84)

PRO
- geniale Grafik
- ausgezeichnetes Tutorial
- bombastische Explosionen und Effekte
- dichte, filmreife Atmosphäre
- ausgeklügeltes Kampfsystem
- gutes Einheiten-Balancing
- hervorragende Präsentation
- abwechslungsreiche Missionen
- detaillierte Einheiten und Animationen
- realistisch modellierte Fahrzeuge/Waffen

KONTRA
- KI mit leichten Schwächen
- nur zwei Fraktionen (Amis, Deutsche)
- Hardware-hungrig
- Schwierigkeitsgrad teils unausgewogen

SASCHA GLISS	91
DAVID BERGMANN	86
RÜDIGER STEIDLE	90
MARTIN DEPPE	91

Durchschnitts-Wertung der Tester: **90**



An der umständlichen Bedienung hat sich seit Soldiers nichts geändert. Das **Interface** ist unübersichtlich und völlig überladen.



Schatten Ihrer Soldaten zeigen Ihnen an, wie sich diese an **Deckungen** aufstellen werden. Sehr praktisch für geschicktes Vorrücken.

FACES OF WAR

Faces of War inszeniert einige der packendsten Echtzeit-Taktikschlachten des Jahres – verdammt Sie aber oftmals zum Zuschauen und spielt sich wie von selbst.

SETUP

Installation:
Faces of War belegt knapp 1,5 GB auf Ihrer Festplatte. Die Spielstände liegen direkt im Spielverzeichnis, in den Ordnern der angelegten Profile.

Einstellmöglichkeiten:
Von der Texturqualität über das Anti Aliasing bis hin zur stufenlos regulierbaren Sichtweite – Faces of War können Sie nach Belieben feintunen.

Kopierschutz:
Securom, die DVD muss sich beim Start des Spiels im Laufwerk befinden.

Von Sommer 1944 bis zum März 1945 lenken wir alliierte, deutsche und russische Soldaten im Zweiten Weltkrieg – jeweils kleine Trupps von niemals mehr als einem Dutzend Männer. Das kennen wir noch aus dem Vorgänger **Soldiers**. Dort waren wir und unsere Elite-Truppe allerdings die einzigen Vaterlands-Verteidiger. In den meisten Missionen der drei Kampagnen von **Faces of War** sind wir Teil einer großen Streitmacht. Bestes Beispiel dafür ist die bombastisch inszenierte Landung in der Normandie. Auf Seiten der Alliierten stürmen wir Omaha Beach, zusammen mit gefühlten hunderten KI-gesteuerter Kameraden.

Schlaumeier

Da im hektischen Kampfgetümmel schnell die Übersicht verloren geht, haben die Entwickler von Best Way fleißig an der Künstlichen Intelligenz gefeilt. Das Ergebnis: Ihre Jungs kommen auch prima alleine zurecht. Geben Sie ihnen eine Deckung, und die Soldaten verteidigen sich völlig selbstständig – und nehmen meist sogar diejenigen Gegner aufs Korn, die Sie auch hätten ausschalten wollen. Hin und wieder haben die Burschen zwar doch einige Aussetzer, und Sie müssen Babysitter spielen; im Großen und Ganzen macht die KI aber einen sehr guten Job.



Geskriptete Ereignisse wie dieser **Bomberangriff** peppen die Missionen auf. Action und Spannung sind die großen Stärken des Spiels.

Arbeitslos

Die schlauen Soldaten sind Fluch und Segen zugleich. Einerseits müssen wir uns nicht mehr um jede Kleinigkeit kümmern. Andererseits spielt sich **Faces of War** im einfachen der zwei Schwierigkeitsgrade stellenweise schon wie von selbst. Wir schicken unsere Jungs von Deckung zu Deckung, und sie erledigen zusammen mit den computergesteuerten Landsleuten den Rest. Angriffsbefehle, taktische Einstellungen – in vielen Situationen vollkommen unnötig.

Naja, wer's schwerer will, spielt halt im so genannten Taktikmodus, dachten wir. Das stimmt aber nur bedingt. Der höhere Schwierigkeitsgrad ist zwar fordernder und verlangt mehr Initiative von uns. Unsere Männer entpuppen sich mitunter aber als extrem sture Dickköpfe, und wir bekommen nie das Gefühl, wirklich die volle Kontrolle zu haben. Unterforderter Zaungast oder überfordertes Mädchen für Alles – den goldenen Mittelweg gibt es in **Faces of War** nicht.

Schützenhilfe

Zumindest kurzzeitig können wir dann aber doch die volle Kontrolle über eine Einheit übernehmen. Auf Knopfdruck lenken wir dann Soldat oder Fahrzeug mit den Pfeiltasten. Mit der Maus feuern wir gezielt auf bestimmte Feinde. Meistens tun wir das, wenn wir wieder minutenlang nicht viel zu tun hatten. Manchmal ist es



Stationäre Geschütze kontrollieren Sie am Besten mit der direkten Steuerung. Mit der **Maus** dürfen Sie dann selbst zielen und schießen.



Gerade in **Häuserkämpfen** ist Ihre spielerische Freiheit stark eingeschränkt. Sie kämpfen sich schlichtweg von Deckung zu Deckung.

aber auch spielentscheidend. Dann etwa, wenn Scharfschützen unsere Männer in Schach halten. Auf weite Entfernungen lässt die Zielgenauigkeit der Soldaten nämlich zu wünschen übrig. Mit unserer Unterstützung klappt es dann aber problemlos.

Viel zu tun, wenig zu erledigen

Von der KI abgesehen ist **Faces of War** ein direkter **Soldiers**-Nachfolger. Nach wie vor können Sie Fahrzeuge kapern oder getöteten Feinden Ausrüstung abnehmen. Sie dürfen Häuser betreten und mit so ziemlich allem auf den Putz hauen, was das damalige Waffenarsenal so hergab. Auch wenn sich Gewehre und Panzer dem vergleichsweise actionreichen Spielablauf zuliebe nicht gerade historisch korrekt verhalten.

Die Spielfreiheit ist im Vergleich zum Vorgänger geschrumpft, viele Missionen spielen in zurechtgestutzten Levelschläuchen. Dafür kommen die Einsätze mit wechselnden Missionszielen abwechslungsreich daher. Die Grafik sorgt mit Bombast-Explosionen und Details wie herumfliegenden Patronenhülsen für eine Atmosphäre, wie sie kaum ein Echtzeit-Taktikspiel zustande bringen.

Gute Freunde, böse Feinde

Im Mehrspielermodus stehen neun Spielmodi zur Auswahl: Deathmatch, kooperative Missionen und Spezial-Modi. Bei diesen geht es beispielsweise um Eskort-Einsätze oder um die Hühnerjagd: In diesem Modus müssen Sie in kurzer Zeit möglichst viele Hühner in die eigene Basis schaffen.

Kooperativ können Sie nur mit bis zu drei Freunden antreten, alle anderen Modi sind mit maximal 16 Hobby-Generälen spielbar, natürlich sowohl im lokalen Netzwerk als auch im Internet.

David Bergmann

FACES OF WAR: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie spannende Kriegsfilme mögen

... falls Sie sich beim Spielen gerne einfach mal zurücklehnen und zuschauen

... wenn bombastische Massenschlachten Sie so richtig mitreißen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... falls Sie jederzeit die volle Kontrolle haben wollen

... wenn bereits Soldiers bei Ihnen durchgefallen ist

... falls Sie ein Taktik-Monster wie Commandos erwarten





DAVID BERGMANN
Experte für Strategiespiele

Leben als Zaungast

Spannende Missionen und Massenschlachten, das sind die großen Stärken des atmosphärischen Faces of War. Paradox: Auch die KI ist sensationell gut – und genau das stört mich. Weil meine Truppen derart eigenständig sind (und sein wollen), bin ich unterfordert, habe nie die volle Kontrolle.

Von Deckung zu Deckung manövrieren – Faces of War spielt sich wie Full Spectrum Warrior aus der Draufsicht. Wenn Ihnen die Wüsten-Action gefallen hat, werden Sie auch hier Ihren Spaß haben.

Meine Wertung **73**



SASCHA GLISS
Experte für Strategiespiele

Ich fühle mich ignoriert

Fritz, Paul und Erhard, braucht ihr mich eigentlich? Ich gebe euch die Richtung vor, ihr beißt euch durch. Klappt schon. Zumal da auch noch Heinz und 125 andere Landser sind, die automatisch vorrücken.

Statt mich zum Anführer zu befördern, verdammt mich Faces of War zum Kriegsberichterstatter. Nur gelegentlich muss ich meinen Jungs auf die Finger kloppen, wenn sie versuchen, einen Panzer mit Granaten statt Raketen zu knacken. Ein spektakulärer Kriegs-Film, aber eben mehr Film als Spiel.

Meine Wertung **69**



Genre: Echtzeit-Taktik
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Best Way
Hersteller: Ubisoft

Webseite: www.facesofwargame.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: 2 Stufen; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler)
Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler)

Ideal für: Taktiker mit einem Herz für Action

Alternative Vollpreis: Company of Heroes (ca. 45 €, 10/2006: 90)

Alternative Budget: Soldiers (ca. 10 €, 12/2004: 83)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,5 GB

Auflösung 640x480	Grafikkarte Radeon 9500	CPU 1,0 GHz	RAM 512 MB
Auflösung 800x600	Grafikkarte Radeon 9800	CPU 2,4 GHz	RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Radeon X1800	CPU 3,2 GHz	RAM 1,0 GB

PRO
- bombastische Effekte
- spannende Missionen
- gute KI ...

KONTRA
- ... die schon etwas zu eigenständig ist
- hoffnungslos überladenes Interface
- mitunter sehr lineare Levels

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	6
Atmosphäre	9
Multiplayer	8

DAVID BERGMANN 73
SASCHA GLISS 69

Durchschnitts-Wertung der Tester: **71**



Die Handwerker werten ein Haus auf – aus einer kleinen Patrizier-Villa wird eine große. Damit steigen auch die **Bedürfnisse** der Bewohner.



CAESAR 4

Achtung, ihr Römer aus Civ City Rom und Co.: Der Kaiser kommt! Und will euch mit Übersichtlichkeit und ganz viel Gewusel schlagen.



SETUP

Installation:
Caesar 4 benötigt knapp 1,2 GByte Festplattenspeicher; die Größe der Speicherstände variiert zwischen 50 und 200 KByte. Sie finden die Dateien der Spielstände im Programmverzeichnis im Ordner Data\Saved Games.

Kopierschutz:
Securom, die CD muss zum Spielen im Laufwerk liegen.

Gouverneur Martius blickt sich zufrieden in seiner Stadt um: Auf den Feldern ernten die Arbeiter Getreide, auf den Straßen rauschen die Doktoren von einem Hausbesuch zum nächsten, und in den Gärten der prachtvollen 3D-Villen räkeln sich die Patrizier in der Sommersonne.

Unser Statthalter hat also allen Grund, zufrieden zu sein. Gemächlich schreitet er die Stufen des Forums herunter. Plötzlich verdunkelt sich der Himmel, düstere Wolkenbänke schieben sich vor die Sonnenscheibe. Mit einem ohrenbetäubenden Knall fährt ein Blitz direkt in das Forum und lässt es in Flammen aufgehen. Präfekten eilen mit Wasserkübeln herbei, um das Gebäude zu löschen. Tja, da hätte Martius wohl mehr Götterschreine bauen sollen, dann wären Jupiter und Co. jetzt nicht so wütend.

Die Römer sind los

Ave Statthalter, und willkommen zu **Caesar 4**. Schauen Sie sich nur um, hier gibt es alles, was das Aufbauherz begehrt. Zum Beispiel drei umfangreiche Kampagnen, wobei die erste als sehr gutes und ausführliches Tutorial dient. Solange der Caesar mit Ihnen zufrieden ist, haben Sie einen gesicherten Arbeitsplatz. Denn der wünscht, von seinen Statthaltern gebauchpinselt zu werden, und zwar mit großzügigen Geschenken. Wenn Sie die kaiserliche Zielvorgabe nicht erfüllen, tritt der Imperator selbst auf den Plan. Allerdings nicht alleine, denn in seinem Schlepptau hat er jede Menge schlagkräftige Soldaten, die Ihre schöne Stadt verwüsten.

Profilieren Sie sich dagegen, dann liegt Ihnen das gesamte römische Imperium zu Füßen, das Sie während der **Caesar 4**-Kampagnen bereisen und bebauen. Es sei denn, Sie entschließen sich, nach einer abge-

VON DEN ARMEN ZU DEN FAULEN

Siedeln leichtgemacht: Statt wie in Civ City Rom aus einer Arbeiterschicht die nächste »heranzuzüchten«, sind die Römer in Caesar 4 bereits von vornherein getrennt. Welche Klasse welchen Beruf ergreift, und was sie sonst so haben wollen, erzählen wir Ihnen hier.



Plebejer wohnen in einfachen Mietshäusern, genannt Insulae. Sie machen die echten Drecksarbeiten wie Ernte und Warenproduktion, während sie gleichzeitig nur normale Handelsgüter, Essen und Wasser brauchen.



Equites bilden die Mittelklasse – wohnen in größeren Häusern und verlangen nach glasklarem Brunnenwasser und Luxusgütern wie Holzmöbel. Sie arbeiten in der Medizin, als Steuereintreiber oder im Pumphaus.



Die **Patrizier** sind schlicht und einfach zu reich, um arbeiten zu müssen. Reichhaltig sind auch ihre Wünsche: Unterhaltung, eine schöne Umgebung und Luxusgüter sind von Nöten, damit sie die Stadt nicht wieder verlassen.



Zu Land und zu Wasser treiben wir **Handel**, um an Waren zu kommen, die wir in unserer Stadt nicht an- oder abbauen können.



Riesige **Kasernen** nehmen nicht nur eine Menge Platz weg und sehen hübsch aus: Darin bilden wir auch Legionen und die Artillerie aus.

schlossenen Aufgabe dazu, auf der gleichen Karte weiterzuspielen. Oder Sie spielen eines der 13 Szenarien. Oder bauen sich mit dem Editor eine eigene Karte.

Auf zu neuen Häusern!

Aber immer langsam mit den jungen Römern: Erst müssen wir wissen, wie wir in unserer englischen Testversion die Prachtstädte bauen. Da kommt uns das übersichtliche Interface sehr zugute: Am rechten Bildschirmrand erkennen wir auf dem ersten Blick alle Bauoptionen. Für Panoramabilder oder das ungestörte »Beim-Wuseln-Zusehen« können wir das Interface sogar ausblenden, klasse!

Die Plebejer, die einfache Arbeiten erledigen, bilden das Rückgrat jeder florierenden Stadt und einer gut laufenden Wirtschaft. Also wählen wir aus dem Baumenü das Arbeiterwohnhaus, und setzen ein paar davon direkt an die Straße – sonst können die Plebejer die Gebäude nicht betreten. Blöd: Das Baugelände ist nicht immer ganz eben, und das können wir während der Bauphase nicht sehen. Wir müssen also hin und wieder herumexperimentieren, um passende Plätze zu finden.

Problem Nummer zwei: Die Umgebung unserer frisch gebauten Hütten ist nicht attraktiv genug. Das ist aber schnell gelöst: Wir pflanzen ein paar Bäume, und schon kommen die Römer in Scharen in unsere Siedlung.

An die Arbeit!

Dann kümmern wir uns um die Grundbedürfnisse Essen und Trinken. Deswegen legen wir auf einem grünen Rasenstück einige Weizenfelder an. Die benötigen, im Gegensatz zu den anderen Gebäuden, keinen Anschluss an die Straße. Kaum stehen die dazugehörigen Bauernhöfe, suchen sich die Plebejer einen Job – und dabei teilen sie sich auch noch gleichmäßig auf, damit kein Feld brach liegt. Nun noch einen Brunnen und einen Markt für Essen gebaut – schon sind die Plebejer zufrieden.

Verwöhnte Römer

Zu einer tollen Stadt gehören tolle Bürger. Zumindest zufrieden sollten sie sein. Der Pöbel der untersten Stufe lässt sich dabei schnell mit Wasser und Brot abspeisen. Letzteres holen sie sich selbst von den Märkten, sodass lästiges Mikromanagement entfällt. Die nächste Einwohnerstufe, die Equites, sind anspruchsvoller. Die wollen zum Beispiel Grundwasser. Dafür brauchen wir ein Pumphaus und ein Reservoir – sonst bekommen wir keine der Frischwasserfontänen zum Laufen. Für den Job im Pumphaus sind die Plebejer nicht qualifiziert, also brauchen wir dafür Equites. Daher bauen wir ein paar Häuser für die Mittelklasse – übrigens grafisch ganz andere Gebäude, als die für Pöbel und Patrizier. Je mehr Bedürfnisse erfüllt

Im Wettbewerb

Caesar 4	**87**
Kinder des Nils	84
Tycoon City New York	82
Die Römer	81
Civ City Rom	80

Auf nach Ägypten in Die Kinder des Nils (auch von Tilted Mill), in dem Sie am afrikanische Fluss siedeln. Als Stadtherr über New York können Sie Manhattan selbst aufbauen, als Römer in Die Römer und Civ City Rom helfen Sie der antiken Zivilisation auf die Beine. Wobei der Wirtschaftspart in Die Römer nicht so anstrengend ist, wie in Civ City Rom.



Mit einem **Blick** sind wir informiert: Wir erkennen gleich, welche Güter sich in diesen beiden Warenlagern unserer Stadt befinden ...



... während uns die zwölf **Berater** einen noch genaueren Einblick in Bevölkerung, Lagerbestände und Reichtum geben.

werden, desto schöner wird das Gebäude, sprich: Es wird optisch aufgewertet und fasst mehr Bürger. Dann haben aber auch die Bewohner anspruchsvollere Wünsche, die wir erfüllen müssen.

Zeitbanditen?

Die höchste und faulste Schicht in **Caesar 4** sind die Patrizier. Die scheren sich einen Dreck um Arbeit und sorgen sich eher darum, ob Bäume in ihrem Vorgarten stehen. Da könnte man meinen, dass wir das faule Pack nicht brauchen – falsch. Denn je mehr Patrizier in unserer Stadt wohnen, desto höher ist unser Ansehen in Rom. Und desto mehr Steuern nehmen wir ein.

Blöderweise haben die Patrizier aber auch die teuersten Bedürfnisse: Unterhaltung zum Beispiel. Also müssen wir erstmal eine Schauspieler-Gilde und ein Theater bauen. Und wir brauchen exotische Waren wie Gewürze. Dazu rufen wir erst eine spezielle Karte auf, auf der alle Städte eingezeichnet sind, die an einem Warenaustausch interessiert sind. Bei Klick auf die jeweilige Ortschaft sehen wir, welche Güter gefragt sind. Nun eröffnen wir mit einem weiteren Klick und gegen einen kleinen Obolus eine Handelsroute, und schon ist der erste Schritt zum Gewürzparadies getan. Dann bauen wir einfach noch einen Handelsposten und es geht los.

Statistisch gesehen

Wenn die Siedlung immer weiter wächst, fällt es schwer, den Überblick zu behalten: Haben Sie genug Equites? Fehlt es an bestimmten Waren? Ist das kulturelle An-

TECHNIK-CHECK

RAM 0 | 128 | 512 | 1.024 | 1.536 Installationsgröße 1,2 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				
Geforce 3/4 Radeon 8500/9000	nicht möglich	800x600x32 minimale Details		800x600x32 mittlere Details	
		800x600x32 mittlere Details		1.024x768x32 minimale Details	
Geforce 5x00 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600		800x600x32 min. Details	800x600x32 min. Details	800x600x32 mittlere Details	
		800x600x32 mittlere Details	800x600x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	
Geforce 6600/7300 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800		800x600x32 min. Details	800x600x32 mittlere Details		
		1.024x768x32 mittlere Details			
Geforce 7600 GS Radeon X1600		1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 hohe Details		
		1.280x1.024x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 hohe Details		
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850		1.024x768x32 hohe Details	1.024x768x32 hohe Details	1.024x768x32 max. Details	
		1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024x32 hohe Details	
Geforce 7800/7900 Radeon X1800 Radeon 1900		1.024x768x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.200x32 max. Details (6xAA)
		1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.200x32 hohe Details	

- Startet das Programm nicht? Dann führen Sie die Datei RegisterDLL.bat aus, die Einträge in der Registry fixt. Diese Datei finden Sie im Programmordner.
- Wenn Caesar 4 bei Ihnen sehr ruckelt, dann wählen Sie in den Einstellungen den Menüpunkt »Beste Performance«, die Ihnen mit einem Klick alle überflüssigen Optionen deaktiviert. Dann sieht das Programm noch erstaunlich gut aus, nur einige Texturen wirken verwaschen.



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Des Caesars schicke Kleider

Als Caesar-Anhänger der ersten Stunde wollte ich unbedingt wissen, was Entwickler Tilted Mill nach ihrem tollen Die Kinder des Nils aus der Erfolgsserie macht. Die Antwort: ein richtig, richtig gutes Aufbaustrategiespiel! Die alten Caesar-Teile waren zwar auch voller Details und wuselig, aber eben nicht so schön farbenfroh, ohne kitschig zu wirken.

Obwohl Caesar 4 ein ordentlicher Komplexitäts-Brocken ist, komme ich selten ins Schleudern. Weil ich mit einem Blick sehe, wo etwas hakt oder wo's rund läuft – wenn etwa die Märkte gähnend leer sind oder überquellen. Notfalls »frage« ich einen Berater, der mir genau sagt, wo ich gerade Mist baue. Auch wenn Sie mit Römern nicht viel am Hut haben: Hier sind Sie bestens aufgehoben!

Meine Wertung **88**



SASCHA GLISS
Experte für Strategiespiele

Per aspera ad astra[1]

Caesar 3 spiele ich noch heute regelmäßig, deshalb war ich sehr gespannt auf den Nachfolger. Die gute Nachricht: Caesar 4 ist genauso süchtig machend wie Teil drei, auch wenn ich auf einige Änderungen am Spieldesign verzichten könnte. Beispiel Overlay-Folien: Die sind in Teil drei einfacher zu lesen und liefern per Kontext-Hilfe schneller Informationen. Oder: Warum brauche ich vier verschiedene Märkte (und somit das Vierfache an Platz)? Ein einzelner oder modularer Markt (siehe Zeus) wäre praktischer.

Nach kurzer Eingewöhnung macht sich trotzdem das alte Caesar-Gefühl breit: Ich baue, verwalte und optimiere, und die stimmige Präsentation zieht mich vollends in die Welt der Lateiner. Caesar 4: Ein Spiel summa cum laude!

Meine Wertung **88**

[1] *Durch schwierige Anfänge zu den Sternen*



Auf der Imperiumskarte sehen wir die Ortschaften, mit denen wir handeln können. Und eröffnen sofort eine **Handelsroute**.

CAESAR 4: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie gerne alles aus der Nähe betrachten

... wenn Ihnen in Die Römer die Komplexität gefehlt hat

... wenn Ihnen Civ City Rom zu hässlich war

... falls Sie schon immer mal erfahren wollten, was die Römer so getrieben haben

... wenn Sie gerne Aquädukte bauen wollen



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie mit Sandalenträgern überhaupt nichts am Hut haben

... wenn Sie jede Kampfhandlung selbst steuern wollen

... wenn Sie lieber ein fauler Patrizier wären, als ein fleißiger Plebejer

... wenn Sie geizig sind, und Ihren Bürgern überhaupt nichts abgeben

... wenn Sie Caesar nur als Hundefutter kennen

gebot ausreichend? Einige Dinge sehen Sie zwar, wenn Sie die Gebäude direkt anklicken, etwa den Warenbestand im Lager. Um sich einen Gesamtüberblick zu verschaffen, sollten Sie aber Ihre Berater befragen. Jeder der zwölf Schlauberger kennt sich in einem Gebiet ganz genau aus. Fragen wir zum Beispiel den »Ressourcen«-Mann, sehen wir nicht nur, wie viele Waren im Lager liegen. Wir können auch einstellen, ob wir die Waren an die Öffentlichkeit weitergeben wollen.

Das wird vor allem dann wichtig, wenn der Kaiser spezielle Güter von uns verlangt. Tonwaren zum Beispiel. Wir haben dann im Spiel ein Jahr Zeit, um ihn zu beliefern. Versagen wir, stürmen seine Truppen unsere Stadt.

Denkzettel

Normalerweise haben Sie die Wahl zwischen friedlichen und kriegerischen Missionen. Der Militärpart ist sehr einfach gehalten: Ihre Truppen sind wie schon in **Caesar 3** nur rudimentär steuerbar. Sie können die Männer in Formation in den Kampf schicken, oder sie wieder in ihre Kaserne zurückziehen. Aber keine Bange: Auch auf kriegerischen Karten geht es relativ ruhig zu – denn dadurch, dass Sie dicke Mauern und Wachtürme hochziehen, greifen die Barbaren selten an. Wenn Sie auf friedlichen Karten attackiert werden, dann haben Sie Mist gebaut. Denn Caesar greift nur an, wenn Sie seine kaiserlichen Forderungen rigoros ignorieren.

Spionagewerk

Bei all den Wirtschafts- und den wenigen Militärangelegenheiten sollten wir aber das Wichtigste nicht vergessen: unsere Römer! Wie sie putzig auf dem Feld schuften oder die Karren durch die Straßen schieben. Und das können wir besonders gut beobachten, weil wir nicht nur ganz weit heraus- sondern auch ganz nah ans Geschehen heranzoomen können. So verlieren wir nicht den Überblick, können aber jederzeit ins römische Leben eintauchen.

Und die Häuser und Landschaften sehen klasse aus, da können wir überhaupt nicht meckern.

Einen Mehrspielerpart gibt es allerdings nicht, dafür können wir unsere Städte ins Internet stellen und bewerten lassen.

Susanne Braun



GEORG VALTIN

Experte für Strategiespiele

Eine runde Sache

Jetzt spiele ist das inzwischen dritte Aufbauspiel mit römischen Szenario innerhalb weniger Monate. Im Grunde macht es wenig anders als die Konkurrenz, wirkt aber insgesamt am stimmigsten – angefangen vom Wirtschaftssystem über die Bedienung bis hin zur sehr detaillierten Grafik. Als friedlicher Aufbaufan finde ich es auch gut, dass ich quasi komplett auf Kämpfe verzichten kann, zumal der Militärpart auch zu simpel ausfällt, als dass er Spaß machen könnte.

Etwas störend finde ich, dass ich in fast allen Missionen der Kampagnen ganz von vorne mit dem Siedlungsaufbau anfangen muss. Es hätten ruhig auch ein paar Szenarien dabei sein können, in denen bereits eine Stadt steht, und in denen beispielsweise Wirtschaftskreisläufe zu optimieren sind.

Meine Wertung **83**



SUSANNE BRAUN

Expertin für Strategiespiele

Von allem etwas

Caesar 4 hat eine bessere Grafik als Civ City Rom, und einen anspruchsvolleren Wirtschaftspart als Die Römer. Und zudem spielt es sich viel komfortabler als die beiden anderen Rom-Aufbauspiele. Ich kann weit ran- und wieder rauszoomen. Ich habe die Berater, die mir ausführlich Auskunft geben. Und ich habe ein Gewusel auf den Straßen, dass es sich lohnt, die Geschäfte mal fünf Minuten schleifen zu lassen. Um den Schneidern zuzuschauen, wie sie einen improvisierten Drachen steigen lassen.

Trotzdem stört mich die Unvorhersehbarkeit beim Bau: Passt da noch ein Turm hin oder nicht? Fühlen sich meine Bürger am Strand von Beginn an wohl? Oder muss ich erst eine Baumgruppe pflanzen? Da sehe ich noch Spielraum für Verbesserungen – in Caesar 5!

Meine Wertung **89**



Genre	Aufbaustrategie
Verkaufsstart	6. Oktober 2006
Entwickler	Tilted Mill
Hersteller	Vivendi
Webseite	www.caesariv.com
Hotline	0900/115 12 00 (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; mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

Ideal für	Kaiser, die es gerne komfortabel haben
Alternative Vollpreis	Civ City Rom (ca. 40 €, 08/2006: 80)
Alternative Budget	Caesar 3 (ca. 10 €, –)

PRO

- tolle 3D-Grafik
- übersichtlicher Wirtschaftspart
- intelligente Römer
- hoher Wuselfaktor
- Berater, die die Statistiken gut analysieren
- gutes Tutorial
- schneller Einstieg
- friedliche und kriegerische Missionen
- Karten- und Szenarioeditor
- weit heraus- und nah heranzoomen

KONTRA

- Gebäudebau manchmal fummelig
- kein Mehrspielerpart
- kriegerische Missionen gelegentlich zu friedlich

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	9
Multiplayer	–

SUSANNE BRAUN	89
MARTIN DEPPE	88
SASCHA GLISS	88
GEORG VALTIN	83

Durchschnitts-Wertung der Tester **87**



Nicht nur unsere Häuser und Betriebe werden stetig größer, auch die Dörfer wachsen zu **Städten** heran: Gebäude werden aufgewertet, Stadtmauern auf Erlass des Kaisers hochgezogen.



Auf der **Übersichtskarte** sehen Sie die Standorte von Gebäuden und Rohstoffen.



Erreicht das Dorf den Status einer Stadt, gibt's ein Schreiben vom **Kaiser** persönlich.





DIE GILDE 2

Mit toller Klassen- und Berufsvielfalt geht's ab im Mittelalter: entweder als braver Handwerker, Beschwörer finsterer Mächte oder als knochenbrechender Räuber.

Die Sims im Mittelalter: Mit dem Mix aus Wirtschaftssimulation und Rollenspiel hat **Die Gilde** schon im Jahr 2002 zehntausende Spieler begeistert. Jetzt geht's in die zweite Runde. Mit anderen Berufen, größeren Städten, hübscher 3D-Grafik und einem Batzen Mittelalterflair. Begleiten Sie unsere Patronin Marianne Loksley bei unserem Ausflug in die Zeit der Meuchelmörder und Waschzuber.

Klassensprecher

Als Patronin erntet Marianne auf einem Landgut Weizen, braut daraus in der Taverne Bier und verkauft es.

Neben der Patron-Klasse gibt es aber noch drei weitere, die wir hätten wählen können. Als Gauner erleichtern wir Mitbürger um ihr Erspartes. Gelehrte halten als Priester flammende Reden. Die Handwerker verdienen ihr Brot mit knochenharter Arbeit. Naja, eigentlich nicht, denn für Drecksarbeiten gibt's schließlich auch genug arbeitslose Unfreie, die wir jederzeit einstellen können.

SETUP

Installation:
Die Gilde 2 nimmt ganze 2,4 GByte Speicherplatz auf der Festplatte ein. Pro Spielstand kommen noch etwa 15 MByte dazu. Die Speicherstände finden Sie im Programmverzeichnis im Ordner »Savegames«.

Kopierschutz:
Securom; der Datenträger muss sich im Laufwerk befinden.

DIE KLASSEN IM ÜBERBLICK



Patronin

Als Patron können Sie Bäcker, Brauer und Bauer werden. Sie sind folglich für die **Lebensmittelproduktion** der Stadt verantwortlich und haben ein recht einfaches Leben.



Gelehrter

Gelehrte arbeiten in einer Tinkturei oder als Priester. So können sie Mitbürger sehr leicht **beeinflussen** oder sogar dunkle Magier werden, die in ihrer Gilde Beschwörungen abhalten.



Handwerkerin

Handwerker sind das Rückgrat einer Zivilisation. In Die Gilde 2 werden sie Schmied, Schneider oder Tischler, und verdienen sich so ihr Brot. Oft ergreifen sie Aufgaben im **Rathaus**.



Gauner

Die Gauner führen ein Leben im Zwielicht – sie wohnen nicht in der Stadt, sondern verstecken sich im Wald in **Räuberlagern**. Sie prügeln, erpressen und berauben die reichen Städter.



Mittelalter GmbH

Wir bleiben bei Marianne, die zuerst einen Betrieb braucht. Ein heimeliges Gasthaus soll es sein! Praktisch: Über der Dorftaverne schwebt ein Häufchen Gold – sie steht zum Verkauf. Ein Klick, und die Pinte gehört schon uns.

Um ein Wohnhaus müssen wir uns nicht sorgen – das gibt's zum Spielstart gratis. Klicken wir auf dieses Haus, erscheint am unteren Bildschirmrand eine Reihe möglicher Aktionen. Darüber können wir unsere Bude aufwerten, wenn wir genug Geld haben. Das heißt, dass aus einer Hütte ein Giebelhaus wird. Aber erst, wenn unser Charakter auch die richtige Stufe hat. Wie Marianne Erfahrungspunkte zum Stufenaufstieg verdient, erklären wir später.

Her mit dem Geld!

Um den Gasthof zu betreiben, klicken wir auf die Taverne und wählen die Schaltfläche für Lager und Produktion. Dort sehen wir, welche Waren wir haben, welche wir brauchen und was wir produzieren können. Mit Gebäudeaufwertungen wird das Sortiment stetig größer.

Das Lager ist leer, also auf zum Markt. Das Shoppen ist mit viel Klickerei verbunden. Ein Klick auf den



Wir können jederzeit unsere **Gebäude** betreten und nachsehen, was dort passiert. Fein: Unser Gasthaus ist gut besucht.



Schlägt ein Kochfeuer allzu sehr über die Stränge, bricht ein Feuer aus. Gut, dass unsere **Angestellten** für uns Wasser holen und löschen.



Wir sind Beisitzer bei Gericht. Anhand der oberen **Leiste** sehen wir, für wie schuldig der Angeklagte aufgrund der Beweislage gehalten wird.



Greifen wir einen Bürger an, fließt schnell Blut. Vor allem sollten wir aber darauf achten, dass es bei Raubzügen keine **Zeugen** gibt.

Karren. Einen, damit er zum Markt fährt. Dann wählen wir die Stände aus, die Art der Ware, die benötigten Güter, die richtige Anzahl, und klicken wieder, um den Wagen zu beladen. Und noch vier Klicks, damit das Zeug im Lager landet.

Besser ist's da, wenn wir das Programm die Ein- und Verkäufe regeln lassen. Dann bestimmen wir zum Beispiel den Verkaufsort selbst, und der Rest läuft von allein. Das schont den Zeigefinger.

Aktion: Sorgenkind

Marianne steht mitten im Leben. Aber daheim ist's so leer; Kinder müssen her. Die Bälger brauchen wir, um unsere Erblinie zu sichern. Denn stirbt Marianne ohne Nachkommen, ist das Spiel vorbei.

Wählen wir für Marianne die Aktion »um jemanden werben« und klicken einsame Männer an, erfahren wir in einem Extra-Fenster den Stand und das Vermögen.

Wir machen dem Patron Chandler ein Kompliment. Wie bei den **Sims** können wir zwischen Optionen wie »Umarmen« oder »Küssen« entscheiden. Nur haben diese Aktionen in **Die Gilde 2** eine Abklingzeit. Machen wir ein Kompliment, können wir erstmal kein weiteres machen. Also muss ein Geschenk her. Am Markt kauft Marianne eine Flasche Parfüm. Und will sie Chandler geben.

Doch der hat sich in der Zwischenzeit schon verdrückt. Nicht weil er Schiss hat, sondern weil die Bürger im Spiel einem eigenen Tagesablauf folgt. Da stehen die Leute plötzlich am anderen Ende der Karte oder in einer anderen Stadt. Oder in ihrem Haus. Und wir müssen sie erst umständlich suchen.

Die hat Talent!

Nachdem wir Chandlers Flirt-Balken mit etlichen Liebesbeweisen aufgefüllt haben, können wir heiraten und Kinder haben. Gut so, denn das sind Aktionen, die Erfahrungspunkte bringen. Die investieren wir in Mariannes Talente. Wir steigern zum Beispiel Attribute wie »Rhetorik«, um besser handeln zu können. So steigen wir eine Stufe auf, und lernen innerhalb der zehn Stufen Fähigkeiten wie »Mentor«, um Arbeitskräfte anzutreiben, ohne dass die revoltieren.

Übrigens können wir drei Familienmitglieder auf die Schnellzugriffsleiste am rechten Bildschirmrand legen. Bei einer Großfamilie ist das jedoch sehr wenig.

Frau an die Macht

Mit gesteigerten Rhetorik-Werten beruft uns der Bürgermeister ins Gericht. So starten wir Mariannes politische Karriere. Im Rathaus können wir nämlich nicht nur Titel erwerben – dort finden auch oft

TECHNIK-CHECK

RAM	128	512	768	1.024	2.048	Installationsgröße
						2,4 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	nicht möglich				
Geforce 3/4 Radeon 8500/9000	nicht möglich	640x480x32 min. Details	640x480x32 mittlere Details	800x600x32 mittlere Details	
		800x600x32 mittlere Details		1.024x768x32 min. Details	
Geforce 5x00 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600		800x600x32 mittlere Details			
		1.024x768x32 min. Details		1.024x768x32 hohe Details	
Geforce 6600/7300 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800		800x600x32 mittlere Details			
		1.024x768x32 mittlere Details			
Geforce 7600 GS Radeon X1600		1.024x768x32 mittlere Details		1.024x768x32 mittlere Details	
		1.280x1.024x32 hohe Details		1.280x1.024x32 hohe Details	
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850		1.024x768x32 mittlere Details		1.024x768x32 mittlere Details	
		1.280x1.024x32 hohe Details		1.280x1.024x32 hohe Details	
Geforce 7800/7900 Radeon X1800 Radeon 1900		1.024x768x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.200x32 max. Details
		1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.200x32 hohe Details	

Die Gilde 2 läuft schon auf Prozessoren mit einer Leistung von 1,8 GHz – allerdings nur, wenn Sie die Grafikeinstellungen ganz herunterdrehen. Auf Optionen wie Wasserreflexionen oder den »Bloom«-Effekt können Sie getrost verzichten, denn dann sieht das Spiel immer noch gut aus. Drehen Sie die Grafik aber nicht zu weit runter, sonst werden die Texturen hässlich.

DIE GILDE 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, …

… wenn Sie eine anspruchsvolle und gleichzeitig hübsche Wirtschaftssimulation spielen wollen

… wenn Ihnen die Sims viel zu bunt sind

… wenn Sie schon immer mal ein Raubritter sein wollten



Sollten Sie nicht kaufen, …

… wenn Sie mit dem Mittelalter nichts am Hut haben

… wenn Ihnen zu viel Herumgeklicke auf den Zeiger geht

… wenn Sie glauben, das Leben im Mittelalter war ein Spaziergang



Hinter Gittern: der Frauenknast. Aus reiner **Willkür** hat uns der Bürgermeister wegsperren lassen. Warum, das sagt uns das Programm nicht.



Im Mehrspielermodus erkennen Sie an den verschiedenen **Karrenfarben**, welcher Ihrer Gegner fleißig beim Shopping ist.

Gerichtsverhandlungen statt. Und wir können Amtspersonen abwählen lassen. Oder bestechen Beisitzer und Richter. Werden wir aber beim Schmieren erwischt, landen wir im Knast. Beim Testen passierte es oft, dass sogar ein Familienmitglied der Stadt verbannt wurde. Einen Grund nannte uns das Programm aber nicht.

Ohrenschmaus

Langeweile ist im stressigen Tagesablauf der Bürger selten angesagt. Schließlich bietet **Gilde 2** im Solo- und Mehrspielerpart zusammen sieben Karten und vier Spielmodi: »Dynastie« ist zum Beispiel der Endlosmodus.

Sehr schön sind auch die detaillierten Landschaften, die sehr viel größer als im Vorgänger sind. Bei einem Flug über die hübschen 3D-Städte begleitet uns orchestrale Musik. Schade, dass im Gegenzug dazu manche Sprecher so gar nicht passen – etwa wenn ein alter Mann arg jung klingt.

Susanne Braun

Im Wettbewerb

Die Sims 2	87
Die Siedler 2: Die nächste Generation	84
Die Römer	81
Die Gilde 2	80
Singles 2	77

Als Sim verdienen Sie nicht nur Geld, sondern kümmern sich hauptsächlich um alle Mit-Sims in der Stadt. Aufbaustrategie mit Ressourcenkämpfen und komplexen Wirtschaftskreisläufen erwartet Sie als Siedler, während Sie als Römer siedeln-light betreiben – ohne große, wirtschaftliche Herausforderung. Als Single baggern Sie durch eine Wohngemeinschaft und erleben eine echte Story.



Martin Deppe
Experte für Strategiespiele

Freiheit, die ich meide

Wir haben Respekt voreinander, aber dicke Kumpels werden wir wohl nie – die Gilde und ich. Denn das Mittelalter-Spiel gefällt mir grundsätzlich schon, lässt mich aber auch sehr oft ratlos. Nimmt mich nicht an die Hand, sondern drückt mir Startkapital in selbige und verabschiedet sich.

Ich bekomme nur ein großes Ziel – wie ich das erreiche, ist dem Spiel herzlich egal: keine Zwischenziele, kein roter Faden. Alles was zählt, sind Karriere und Geld. Zuviel Freiheit kann auch erschlagen!

Meine Wertung **78**



Rüdiger Steidle
Experte für Strategiespiele

Einfach kompliziert

Die Gilde 2 macht vieles besser als der Vorgänger. Neben der bildhübschen Grafik gefällt mir besonders der erweiterte Rollenspielpart, weil ich mich nicht mehr auf einen Beruf festlege, sondern eine ganze Branche beherrsche.

Schade allerdings, dass mein sehnlichster Wunsch nach einer einfacheren Bedienung nicht ganz erfüllt wurde. Irgendwie habe ich immer noch das Gefühl, für die meisten Aktionen einen Mausklick zu viel zu brauchen. Außerdem nerven kleine Bugs.

Meine Wertung **82**



Georg Valtin
Experte für Strategiespiele

Stress im Mittelalter

Wer es im Mittelalter zu etwas bringen will, hat ähnlich viel Stress wie die Menschen der Moderne: Geschäfte führen, für Nachwuchs sorgen, Karriere machen und sich gegen Konkurrenten behaupten ist alles andere als gemütlich und wird mir mitunter fast zu viel.

Von mir aus hätten die ganzen Balz- und Nachwuchsangelegenheiten ruhig per Knopfdruck automatisch ablaufen können. Dann wäre mir mehr Zeit für den Wirtschaftspart geblieben, der ausgesprochen gut gelungen ist.

Meine Wertung **79**



Susanne Braun
Expertin für Strategiespiele

Das Mittelalter ruft

Stellenweise gefällt mir Die Gilde viel besser als Die Sims. Oft aber auch wieder nicht. Ich mag das ganze Szenario, da ich ein Fan von Fantasy und Mittelalter bin. Und auch die verschiedenen Berufe und Klassen sind gut, da sie sich sehr unterschiedlich spielen lassen. Allerdings kommt mir alles zu überladen vor: Hier Familie, dort Beruf, und um die Ecke wartet noch ein Posten im Rathaus. Denn alles läuft darauf hinaus, dass ich überall einen Termin wahrnehmen muss, und keine Zeit zum entspannten Zugucken habe. Genauso geht's mir mit dem Sims, und ich fühle mich unter Stress gesetzt.

Nervig finde ich auch die Willkür, dass mich der Bürgermeister mal eben so verbannen kann, ohne triftigen Grund. Und auch die Vielklickerei nervt auf Dauer.

Meine Wertung **81**



Genre: Wirtschaftssimulation
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: 4Head Studios
Hersteller: Jowood

Webseite	www.diegilde.de
Hotline	0900/180 72 07 (0,62 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	stufenlos einstellbar; mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (14 Spieler)	Netzwerk (14 Spieler)

Einzelnoten

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	7

Ideal für: Sims-Fans, die es gern komplexer haben

Alternative Vollpreis
Die Sims 2 (ca. 50 €, 12/2004: 87)
Alternative Budget
Die Singles 2 (ca. 10 €, 06/2005: 77)

Pro
- echtes Mittelalter-Flair
- Klassen, die sich sehr verschieden spielen
- hübsche 3D-Grafik
- gute Auswahl an Berufen
- große Karten
- verschiedene Karrierewege
- guter Wirtschaftspart
- sinnvolle Talente

Kontra
- viel Geklicke
- an manchen Stellen mangelndes Feedback
- bürgermeisterliche Willkür
- wird schnell stressig
- manche Stimmen passen einfach nicht
- hohe Anforderungen (siehe Technikcheck)

Susanne Braun	81
Martin Deppe	78
Rüdiger Steidle	82
Georg Valtin	79

Durchschnitts-Wertung der Tester: **80**



Schluss mit dem Single-Leben: Statt ausufernde Müsli-Orgien zu feiern muss sich der Sim um Beagle **Dakota** kümmern – die Dame will baden.



Niedliche **Katzenbabys** sind ideal, um niedliche Nachbarinnen kennenzulernen. Blöd nur, wenn Herrchen wesentliche Bedürfnisse vergisst ...



DIE SIMS 2 **HAUSTIERE**

Wir haben uns ins Nachtleben gestürzt. Die Uni besucht. Einen Laden eröffnet. Doch unser Sim-Herz blieb aus Stein – bis SIE durch die Tür kam und es im Sturm eroberte!

Der Hund, so heißt es, sei der beste Freund des Menschen. Dabei wird diese Freundschaft gelegentlich arg strapaziert. Vor allem im **Sims 2**-Addon **Haustiere**: Das simuliert nämlich genau, was passiert, wenn so ein Vierbeiner in ein Menschenleben tappst. Oder eine Katze. Oder ein Meerschweinchen. Hamster. Vogel. Fisch.

Hund auf Bestellung

Und so kommt der tierische Zuwachs in Ihr Sims-Heim: Per Telefon rufen Sie den Tieradoptions-Service an. Der listet Ihnen alle Hunde und Katzen auf, die Sie erwerben können. Je besser so ein Kerlchen bereits erzogen ist, desto teurer. Jetzt einfach einen Vierbeiner aussuchen, und kurz darauf fährt ein Pickup samt uniformierter Fahrerin vor, um ihn vorbeizubringen – Ihren neuen Begleiter!

Vereinfacht gesagt, spielt sich so ein Haustier wie ein Sims-Kind: Wir können mit ihm interagieren, aber es nicht direkt steuern. Wäre ja auch unlogisch, und ist so viel herausfordernder. Ein Beispiel: Unser Beagle-Welpe Dakota soll Männchen machen. Statt Dakota anzuwählen und mit ihr den Befehl auszuführen, muss Herrchen das übernehmen. Also Herrchen anwählen, auf Dakota klicken, und aus dem aufklappenden Menü »Kommando«, dann »Männchen machen« auswählen. Mit etwas Glück macht die Hündin dann Männchen. Mit etwas Pech eine Pfütze. Denn die Tiere haben ähnliche Bedürfnisse wie die menschlichen Sims – darunter leider auch »Harndrang« ...



Pinkeln in Winkeln

Dakota ist noch nicht stubenrein, macht immer in die Stube rein. Und räkelt sich anschließend in der Pfütze. Das hebt zwar ihren Spaß-, senkt aber ihren Hygienewert. Baden ist gefragt! Blöderweise hat unser Junggesellenhaus nur eine Dusche, also muss eine Wanne her. Was nicht die einzige Neuanschaffung bleibt: Dakota will einen Kauknochen, einen Fressnapf, Spielzeug, ein eigenes Körbchen, vielleicht eine Hütte?

Doch die Beagle-Lady gibt uns auch viel: Mit dem Addon bekommen unsere Sims nämlich auch tierische Wünsche. Statt einer Runde Whirlpool mit der Nachbarin ist dann eine Runde Bauchkraulen mit Dakota angesagt, um Beziehungspunkte einzusammeln.

Ein Knochenjob!

Dakota fordert nicht nur unser Konto und Beziehungsleben, sondern schafft auch selber Geld heran. Etwa als Wachhund oder Kammerjäger! Die Jobsuche funktioniert wie sonst auch, etwa durch Zeitungslesen. Herrchen (oder Frauchen) studiert die Stellenanzeigen und sucht einen Job aus. Fortan wird unser Liebling regelmäßig per Auto abgeholt, möglichst pünktlich und gut gelaunt. Und kann



Unsere Dakota schlummert im überdimensionalen Himmel-Körbchen. Doch Gefahr droht: Die **Mikrowelle** gibt merkwürdige Rauchzeichen!



Kurz darauf: Die Küche brennt! Doch Dakota hat das Ungemach bemerkt und Herrchen wach gebellt, der die **Feuerwehr** alarmiert hat.

sogar Karriere machen, indem wir ihm die Kunststückchen und Kommandos beibringen, die für eine Beförderung nötig sind – das motiviert ordentlich!

Sogar schwänzen ist möglich: Wenn Dakota mal keinen Bock aufs Schuften hat, macht sie halt blau – und kassiert ebenso einen telefonischen Anpfiff wie ein schwänzender Menschen-Sim.

Lassies Erben

Beim Testen haben wir mitunter lustige Tagesabläufe erlebt: Da unser männlicher Sim sich ständig um seine Hündin gekümmert hat, war er irgendwann krank. Also war Bettruhe verordnet, während Hundedame Dakota brav täglich zur Arbeit dackelte.

Einmal hat die verspielte Hündin sogar unser Sims-Leben gerettet: Während unser Alter Ego sich in der Wanne räkelt, fängt die Mikrowelle in der Küche Feuer. Zum Glück macht Dakota gerade ein Nickerchen im Hundekorb nebenan und schlägt Alarm. Also raus aus der Wanne, Feuerwehr rufen, panisch um die Flammen herumrennen – und nach dem Löschen den Heldenhund mit einer Riesen-Hütte belohnen!

Stinkstiefel

Neben Hund und Katze können Sie Kleintiere kaufen, etwa Hamster. Die sind zwar auch putzig anzuschauen, bieten aber weniger Möglichkeiten als Fido und Miezi. Mit letzteren können Sie sogar selber für Nachwuchs sorgen: Eine geräumige Tierhütte samt passendem Partner vorausgesetzt, gibt's dann kurz darauf frische Kätzchen respektive Welpen.

Wem das zu anstrengend ist, der nimmt streunende Viecher in seinen Haushalt auf. Vielleicht nicht gerade Stinktier »Stinky« – wie's um dessen Hygienewert bestellt ist, können Sie sich denken ...

Martin Deppe



Wir können Tiere zwar nicht direkt steuern, aber ihre **Bedürfnisse** anschauen. Die sind identisch mit den menschlichen – bis auf »Kauen«.



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Mein Sim, mein Haus, mein Tier!

Beagle-Dame Dakota zerkaut meinen Lieblingssessel, pinkelt in die Blumenbeete, schmeißt meine Mülltonne um, verbellt mein Rendezvous. Ja und? Pfeif auf die heiße Nachbarin – Dakota geht vor!

Denn wenn sich meine Tiere so schön animiert freuen, sobald ich abends durch die Tür komme, bin ich schlagartig für all den Stress mit Baden, Füttern, Erziehen entschädigt. Für mich ist dieses tierische Addon die beste Erweiterung – zusammen mit der Studentensimulation Wilde Campus-Jahre!

Meine Wertung **90**



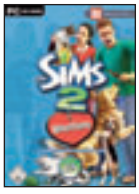
SIMON FISTRICH
Experte für Strategiespiele

Sooo nieeeeedlich!

Na so was: Der zuletzt mitunter triste Sims-Alltag hat mich wieder. Es ist nämlich eine pure Freude, die Fellträger beim Simsen zu beobachten, und ihren je nach Erziehung mehr oder weniger tapsigen Schritten beizuwohnen.

Richtig gut gefällt mir, dass zumindest Hund und Katze nicht einfach schnödes Deko-Beiwerk sind. Sondern ganz hervorragend in den Tagesablauf der Sims integriert wurden. Manchmal hab ich nur ein schlechtes Gewissen, wenn die Kleinen für mein Konto rackern ...

Meine Wertung **88**



Genre: Strategiespiel-Addon
Verkaufsstart: 19. Oktober 2006
Entwickler: Maxis
Hersteller: Electronic Arts

Webseite: www.diesims2.de
Hotline: 09001/302 530 (1,25 €/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	9
Sound	8
Steuerung	9
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

Ideal für: Hund, Katze, Maus

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

Alternative Budget
Sims 2: W.Campus-J. (ca. 25 €, 03/2005: 89)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 794 MB

Auflösung 800x600	Grafikkarte Radeon 9500	CPU 1,2 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Radeon 9600	CPU 1,6 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.280x960	Grafikkarte Radeon 9800	CPU 2,8 GHz RAM 1,0 GB

PRO
- niedliche Hunde
- niedliche Katzen
- Stinktiere
- motivierendes Kunststückchensystem
- klasse Animationen

KONTRA
- lange Ladezeiten beim Start

MARTIN DEPPE 90
SIMON FISTRICH 88
Durchschnitts-Wertung der Tester **89**

DIE SIMS 2
GLAMOUR ACCESSOIRES

Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans nimmermehr:
EA will uns mal wieder eine Mogelpackung andrehen.

Auweia, wenn man sich heutzutage in den bekannten Frauenzeitschriften wie »Glamour« oder »In Style« die Preisschildchen zu den zur Schau gestellten Klamotten ansieht, dann schlackert frau mit den Ohren. 3.000 Euro für eine Minihandtasche, in die noch nicht mal ein Handy reinpasst. Oder sündhaft teure Krokodilslederhandschuhe, am Besten noch mit Brillianten besetzt. Da kann man nur noch den Kopf schütteln.

Nein, da bleiben wir doch lieber bei den Sims, und kleiden die neu ein. Und das völlig kostenlos. Denn auf so komplett überflüssige Objektsammlungen wie die neueste, **Glamour Accessoires**, können wir gepflegt verzichten.

Nicht mal zum Anschauen geeignet

Electronic Arts scheint nicht ganz unserer Meinung zu sein, sonst würden sie nicht eine Objektsammlung nach der nächsten auf den Markt schmeißen. **Weihnachts-Pack**, **Familiy Fun**, wie sie nicht alle heißen. Und dann sollen wir dafür auch noch den Schwachsinns-Preis von 20 Euro blechen! Dabei ließen sich die 300 MByte auf der halbvollen CD auch ganz einfach als Download anbieten. Aber wo kämen wir denn da hin, wenn wir alles für lau anbieten würden!

Und was bekommen wir dafür? Ganze 60 neue Gegenstände! Wahnsinn! Ein paar Schränke, die wir uns freiwillig niemals in die Wohnung stellen würden. Skulpturen und Bilder, deren größte Eigenschaft abgrundtiefe Hässlichkeit ist. Nicht zu vergessen, dass etwa 30 der 60 neuen Objekte nur neue Klamotten sind. Und die gibt es auch auf den diversen **Sims 2**-Fanseiten im Internet. Zum kostenlosen Download.

Susanne Braun



Die Großfamilie im eleganten **Glamour-Outfit** – wie man sehen kann, sind selbst die jüngsten Mitglieder nicht begeistert.



Da ist sie, die neu eingekleidete Familie mit **Designerbett**. Das übrigens so teuer ist, dass keine Windeln mehr für Baby Lucille drin sind.



SUSANNE BRAUN
Expertin für Strategiespiele

Das Maß ist voll!

Diese sinnlose Objektsammlung ist die neueste einer langen Reihe von sinnlosen Objektsammlungen für die Sims 2. Das wäre alles überhaupt kein Problem, wenn EA sich mit dem Gedanken anfreunden könnte, nicht aus jedem Pixel Profit schlagen zu wollen. Aber scheinbar grenzt das an Utopie.

Nachdem ich den anderen Sammlungen eine Wertung verweigert habe, habe ich nun die Nase voll. Jetzt gibt's Saures. Schade, dass die Sims drunter leiden müssen, denn die machen ja Spaß. Aber für diese Kollektion gibt's von mir gleich zwei Daumen nach unten. Aber ich bin ja clever: Das gesparte Geld gebe ich für Die Sims 2: Haustiere aus (siehe Test vorangehende Seite). Das ist ein echtes Addon, das auch echte Inhalte bietet. Und nicht nur teure Fummel.

Meine Wertung **13**



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Danke, EA!

Für 20 Euro bringt mir diese Objekt-CD echt viel Nutzen! Ich kann sie als Rasierspiegel verwenden ... als Bierdeckel ... Frisbeescheibe ... oder zum Unterlegen, wenn mein Schreibtisch mal wackelt! Und bei einer Notlandung im Dschungel ... da nehme ich das praktische Teil als Signalspiegel und lasse mich retten. Ich bin EA unglaublich dankbar für dieses ultimative, sagenhaft günstige Produkt. Und diese formschöne Hülle drumrum gibt's gratis dazu! Was will ich mehr?

Das kann ich Ihnen sagen: Ich will für 20 Euro echten Nutzen für meine Sims. Die mag ich nämlich wirklich – aber ich sehe nicht ein, für Billigklamotten teures Geld zu zahlen. Tun Sie sich selbst einen Gefallen und lassen sie das Teil links liegen. So oft werden Sie im Dschungel schon nicht abstürzen ...

Meine Wertung **16**



Genre	Strategiespiel-Objektsammlung
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Maxis
Hersteller	Electronic Arts
Webseite	www.diesims.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	1 Stufe; leicht
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	–
Multiplayer	–

Ideal für
wirklich niemanden

Alternative Vollpreis
Die Sims 2: Haustiere (ca. 30 €, 10/2006: **89**)

Alternative Budget
Die Singles 2 (ca. 10 €, 06/2005: **77**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 400 MB

Auflösung 800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Radeon 9500	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte Radeon 9600	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte Radeon 9800	RAM	1,0 GB

PRO
- Kleidchen
- Schränkchen

KONTRA
- völlig überteuert
- kaum Inhalt
- zu hoher Klamotten-Anteil
- nur für Jet-Setter mit dickem Geldbeutel

SUSANNE BRAUN	13	Durchschnitts-Wertung der Tester
MARTIN DEPPE	16	**15**



Wenn wir ganz heranzoomen, können wir einzelne **Flottensymbole** an den Planeten erkennen. Hier verlässt gerade eine das System.



Ungleicher Kampf: **Tanker** und Kolonialschiffe sollten wir nie ungeschützt ins Weltall schicken, da sie nur leichte Bewaffnung tragen.

SWORD OF THE STARS

Ab in den Weltraum! In Sword of the Stars führen Sie eine von vier Rassen zum galaktischen Triumph.

Stell' Dir vor, es ist Krieg, und keiner geht hin! Wenn dieser Spruch der Friedensbewegung Gesetz wäre, würde in **Sword of the Stars** so gut wie nichts passieren. Das Spiel fällt zwar in die Kategorie der klassischen, rundenbasierten Weltraumkolonialisierung und -eroberung, legt aber den Schwerpunkt eindeutig auf den militärischen Aspekt.

Wir steuern eine von vier Rassen und starten mit einem Heimatplaneten und ein paar Space-Piepen. Um unser Reich zu vergrößern – und so mehr Einkünfte zu generieren – bauen wir fleißig Flotten und schicken sie zu umliegenden Systemen. Wenn dort die Lebensbedingungen für unsere Rasse akzeptabel sind, verleiben wir den Himmelskörper mithilfe eines Siedlerschiffes unserem Imperium ein und bauen ihn aus. Das passiert fast automatisch, denn wir können lediglich mit einigen Schiebereglern festlegen, wie wir einen Planeten nutzen wollen. Lieber die Lebensbedingungen verbessern, oder doch erst die Produktivität steigern?

Selbst ist der Mann

Dementsprechend sieht auch der riesige Technologiebaum aus: Die meisten Erfindungen (Laser, Antriebe, Kommunikation) kommen unseren Schiffen zugute. Beim Entwurf der Raumer lässt uns **Sword of the Stars** erstaunlich freie Hand. Ein Schiff besteht aus drei Sektionen (Antrieb, Mission, Kommandobrücke), die wir miteinander kombinieren und so etwa einen superschnellen Siedler mit extrastark gepanzerter Brücke entwerfen. Je mehr Technologien wir erforschen, desto vielfältiger ist die Auswahl an Schiffsteilen.

Diplomatie ist zwar – in der Theorie – auch ein Bestandteil des Spiels, meist jedoch treten wir in den Tiefen des Raums zur Schlacht an. Anders als der Rest des Spiels laufen die Gefechte in Echtzeit ab und steuern sich dementsprechend auch wie in einem Echtzeit-Strategietitel. Wer will, kann die Schlachten auch vom Computer ausfechten lassen. Das jedoch birgt einen Haken, denn da es nach einem Kampf keine Zusammenfassung gibt, müssen wir uns nach einem automatischen Scharmützel selbst Informationen zusammenklauben. Gerade bei einem größeren Reich artet das in Arbeit aus, die uns die Designer eigentlich ersparen sollten.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Strategiespiele

Für Fans eine Überlegung wert

Runden-Strategie ist genau mein Ding. Mit Civilization 4 habe ich so manche Nacht durchgemacht. Sword of the Stars wird mich aber nicht um den Schlaf bringen. Dafür reizt mich das Szenario mit recht farblosen Rassen und der rein aggressiven Expansion zu wenig.

Zudem krankt das Spiel an Patzern im Detail. Wieso gibt es nach einer Schlacht keine Statistik? Warum informiert mich das Spiel, wenn einer meiner Flotten der Sprit ausgeht, zeigt mir aber nicht, welche Flotte das ist?

Meine Wertung **70**



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Totgesagte fliegen länger

Seit Jahren totgesagt, tauchen sie aber immer wieder aus den Tiefen des Entwickler-Universums auf: unheimliche Weltraumspiele der rundenbasierten Art. Gut so! Angesichts der Echtzeit-Übermacht bin ich froh, wenn ich wieder mal rundenweise durchs All ziehen darf.

Das kampfbetonte Sword of the Stars bietet zwar nichts gravierend Neues, spielt sich aber unkompliziert. Schön: Ich kann selber bestimmen, ob ich einen langen Abend oder Wochen an einer Partie sitzen mag!

Meine Wertung **72**



Genre: Runden-Strategie
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Kerberos
Hersteller: Frogster

Webseite: www.swordofthestars.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: 3 Stufen; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung:

Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler)
Internet (8 Spieler): Netzwerk (8 Spieler)

Ideal für: geduldige Runden-Strategen

Alternative Vollpreis: Civilization 4 (ca. 50 €, 11/2005: 91)
Alternative Budget: Hearts of Iron 2 (ca. 20 €, 02/2005: 73)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 968 MB

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X850	RAM	1,0 GB

PRO
- forderndes Spielprinzip
- Schiffe selber entwerfen
- Rassen gut ausbalanciert

KONTRA
- Bedienung nicht perfekt
- Szenario wenig mitreißend
- einige Übersetzungsfehler

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Atmosphäre	6
Multiplayer	7

SASCHA GLISS 70
MARTIN DEPPE 72

Durchschnitts-Wertung der Tester: **71**



Während eine Nachrichtensprecherin unsere jüngsten Erfolge lobt, kreisen wir einen gegnerischen Panzer ein. Wenn wir es schaffen, die Besatzung auszuschalten, dürfen wir ihn **übernehmen**.



Nach dem Einsatz suchen Sie sich aus, welche Soldaten Sie zu Offizieren **befördern**.



Die **Zwischensequenzen** beleuchten Major O'Connells dunkle Vergangenheit..



JOINT TASK FORCE

Der Krieg gegen den Terror geht weiter. In Somalia, Bosnien, Kolumbien, mit Panzern, Hubschraubern und Kommandos, für Taktiker und Tüftler vom alten Schlag.

SETUP

Installation:
Joint Task Force wiegt rund 3,75 GByte. Die Spielstände, die im Ordner \Profiles\ (Profilname) zu finden sind, schlagen mit zwei bis acht MByte zu Buche.

Einstellmöglichkeiten:
Joint Task Force nutzt die Ageia-Physik-Engine. Die notwendigen Treiber werden mitgeliefert. Die Ageia-Beschleunigerkarte wird zum Spielen nicht benötigt.

Kopierschutz:
Es kommt Macrovision zum Einsatz. Die DVD muss zum Starten eingelegt sein.

Die Entwickler von Most Wanted Entertainment (bei denen sich ein großer Teil der **Panzers**-Macher eingefunden hat) glauben noch an das Gute: Folgt man der Story des Taktikspiels **Joint Task Force**, geht der US-Regierung in naher Zukunft die Meinung der Weltöffentlichkeit nicht mehr am blau-weiß-roten Allerwertesten vorbei. Angriffskriege und Folterknäste gehören der Vergangenheit an, stattdessen versucht man im Kampf gegen den Terror das Elend der Welt zu besiegen, die Geknechteten und Entrechteten zu befreien und Glaubenskrieger zum Teufel zu jagen.

Lord of War

Für diese hehre Aufgabe hat man Sie ausersehen. In der Uniform von Major O'Connell leiten Sie die Joint Task Force, eine bestens ausgerüstete Elite-Trupe, die überall anrückt, wo es auf der Welt kriselt. Los geht es in Somalia, wo Sie Hilfskonvois der Vereinten Nationen schützen und den Warlord Abbas absetzen sollen. Dazu unterstellt man Ihnen eine Handvoll Fußtruppen und Fahrzeuge wie Jeeps und Schützenpanzer.

Auf die sollten Sie nach Möglichkeit achtgeben, denn Basisbau und Truppenproduktion fehlen in **Joint Task Force** genretypisch. Verstärkung gibt es nur, wenn Sie brav die primären und sekundären Missionsziele abarbeiten; im ersten Einsatz gilt es, ein verdächtiges Containerschiff auf Schmuggelware zu überprüfen.

Vorsicht, Fussgänger!

Dabei sollten Sie nicht nur Ihre eigenen Männer im Auge behalten, sondern auch Rücksicht auf Zivilisten nehmen. Wenn Sie jedes vermutete Feindversteck in Schutt und Asche legen, kommt das bei der Presse gar nicht gut an, und Ihnen wird das Budget für Verstärkungen gekürzt. Zeigen Sie sich stattdessen als Menschenfreund und boxen beispielsweise Versorgungs-Transporter durch die Straßensperren zur hungernden Dorfbevölkerung durch, steigert das Ihr Ansehen und damit den Etat. Großen Einfluss hat dieses System allerdings nicht; man muss sich schon sehr anstrengen, um wirklich schlechte Presse zu sammeln.

Nachschub lassen Sie entweder per Helikopter direkt an die Front fliegen (wobei Sie etwaige Luftabwehrstellungen vorher tunlichst außer Gefecht setzen sollten); schweres Equipment wie Kampfpanzer und Haubitzen fordern Sie hingegen an eroberten Flughäfen an.

Ausbildung zahlt sich aus

Wenn Sie es schaffen, Ihre Schützlinge am Leben zu halten, sammeln diese Erfahrungspunkte und begleiten Sie in zukünftige Schlachten. Zwar können Sie immer nur eine Handvoll Veteranen übernehmen, die fechten dafür aber auch deutlich effektiver als Rekruten. Ausgebildete Doktoren versorgen beispielsweise nicht nur die Kameraden, sondern auch sich selbst, Scharfschützen steigern ihre Treffsicherheit, Helden wie Major O'Connell verbessern die Kampfkraft aller Untergebenen in Reichweite.

Expandierendes Universum

Bei Einsatzbeginn steht Ihnen meist nur ein begrenzter Teil des Schlachtfelds offen. Sobald die ersten Aufgaben abgehakt sind, deckt das Programm neue Bereiche der Karte auf. Vorteil: Sie werden nicht gleich von 180 Missionszielen und einem riesigen Einsatzgebiet erschlagen. Nachteil: Ihre Handlungsfreiheit wird eingeschränkt. Für gewöhnlich führen nur ein, zwei Routen zum Bestimmungs-



Gelegentlich stehen **Häuserkämpfe** auf dem Programm. Sie bestreiten sogar einen Einsatz auf einem Containerschiff und einer Bohrinsel.



Mitten im Gefecht setzt eine **Hercules-Transportmaschine** dringend benötigte Verstärkung ab: einen Schützenpanzer.

ort, auf denen Sie mal mehr, mal weniger Widerstand vorfinden.

Überraschung!

Auch die Aktionen Ihrer Widersacher folgen einem strengen Drehbuch. Gegenangriffe, Hinterhalte und andere Herausforderungen sind zum Großteil festgelegt und laufen bei einem erneuten Versuch genau gleich ab. Und in vielen Szenarien werden Sie mehr als einen Anlauf brauchen, denn gerade die Konterattacken kommen in der Regel völlig unerwartet und lassen Ihnen kaum eine Chance zu reagieren. Wenn Sie beispielsweise in der zweiten Mission einen Flughafen erobern, erhalten Sie Meldungen von einem Überfall auf ein UN-Lager im Norden. Sollten Sie dann allerdings Ihre Truppen dorthin entsenden, wird währenddessen der Landeplatz wieder überrannt.

Das Positive an diesem System: Die Missionen spielen sich deutlich spannender als in den meisten Genrekollegen, wo Sie fast immer die Initiative auf Ihrer Seite haben.

Clevere Kerlchen

Dabei agiert der Computergegner auch im dynamischen Gefechtsverlauf alles andere als hilflos und überrascht gelegentlich mit gekonnten Flankenmanövern sowie Angriff-und-Rückzug-Taktiken. Netterweise stellen sich auch Ihre eigenen Jungs recht clever an: Grenadiere attackieren mit Raketen Panzerfahrzeuge, während leichte Infanterie zurückbleibt, Sanis heilen Verwundete automatisch.

Mikromanagement bleibt Ihnen trotzdem nicht erspart. Sei es beim Beladen von Mannschaftstransportern, Reparieren, bei der Zielauswahl (Ihre Untergebenen konzentrieren das Feuer mit Vorliebe auf vergleichsweise ungefährliche Gegner) oder an Engstellen, wo sich Ihre Truppen gelegentlich verheddern. Zum Glück dürfen Sie auch im Pausenmodus Befehle erteilen.

Lebendig dank Physik

Technisch zeigt sich **Joint Task Force** von der besten Seite. Der Detailgrad der abwechslungsreichen Schlachtfelder in Afrika, Europa und Südamerika reicht beinahe an **Company of Heroes** heran. Die Animationen und Physik-Effekte hauchen den Gefechten Leben ein, der Soundtrack treibt Kommandanten an. Die gerenderten Zwischensequenzen und Nachrichteneinblendungen können grafisch zwar nicht ganz mithalten, sorgen aber für viel Atmosphäre im Spiel.

Wer die 20 Missionen der Solokampagne durch hat, kämpft sich mit bis zu sieben Freunden durch 17 Mehrspielerkarten im Capture-the-Flag, Domination oder Deathmatch-Modus. Nichts Großartiges, aber eine nette Dreingabe.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Für Tüftler statt Taktiker

Wenn Sie, wie ich, gerne eigene Strategien ausbrüten, dann ist Joint Task Force nicht das Richtige für Sie. Die Schlachtfelder engen zu sehr ein: Ich muss genau den Weg nehmen, den mir die Leveldesigner vorgezeichnet haben. Außerdem ärgern mich die unvorhersehbaren Skript-Ereignisse. Ich musste mehr als einmal neu laden, weil ich die Hälfte meiner Männer in einem vom Programm fest angelegten Hinterhalt verloren hatte.

Auf der anderen Seite sorgen just jene Überraschungen dafür, dass die Spannungskurve nie abfällt. Und auszutüfteln, wie sich die von den Machern fast wie Puzzles angelegten Kämpfe um Schlüsselstellungen verlustfrei absolvieren lassen, hat seinen ganz eigenen Reiz, der viele der genannten Schwachpunkte wieder ausgleicht.

Meine Wertung **79**



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Gute Panzers-Mod

So austauschbar sein Name, so austauschbar ist auch Joint Task Force selber. Ständig habe ich das Gefühl, eine Modifikation von Panzers zu spielen. Halt mit moderen Waffen, und gegen Terroristen statt gegen Weltkriegssoldaten. Dem Spiel fehlt einfach etwas Besonderes, was es aus der Masse der Terroristen-sind-böse-Titel raushebt. Anfangs habe ich gehofft, dass der Einfluss der Medien und die »ausklappbaren« Karten diese Besonderheit ausmachen, doch sie haben zu wenig Auswirkungen. Schade.

Klingt alles arg negativ, ist aber nicht so drastisch: Die Task Force kann mich durchaus fesseln, und anders als Kollge Rüdiger lasse ich mich auch gern auf stark geskriptete Missionen ein. Wenn Sie denn gut geskriptet sind, mich überraschen und fordern – was sie tun.

Meine Wertung **77**



Genre: Echtzeit-Taktik
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Most Wanted Entertainment
Hersteller: Vivendi

Webseite: www.jointtaskforce.de
Hotline: 0900/115 12 00 (0,62 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 **40** 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

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

Schwierigkeit: 2 Stufen; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung:

Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler) Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	7
Multiplayer	7

Ideal für: Taktiker, die gerne knobeln

Alternative Vollpreis: Company of Heroes (ca. 45 €, 10/2006: **90**)

Alternative Budget: Panzers 2 (ca. 30 €, 8/2005: **84**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 3,75 GByte

Auflösung 800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,2 GHz
Grafikkarte Geforce 7800	RAM	1,0 GB

PRO
- abwechslungsreiche Einsätze
- motivierender Rollenspielteil
- Wendungen in Story und Missionen

KONTRA
- spielt sich wie auf Schienen
- gelegentlicher Leerlauf
- übertriebenes Mikromanagement

RÜDIGER STEIDLE **79**
MARTIN DEPPE **77**

Durchschnitts-Wertung der Tester **78**



Diesen **Torschuss** hält Bayerns Starkeeper Oliver Kahn ohne Probleme. Die Stärken und Schwächen der Spieler entsprechen der Realität.



Im **Managermodus** müssen Sie nicht jedes Match selbst austragen; Sie können die Begegnungen auch simulieren lassen.





FIFA 07

Mehr Atmosphäre, mehr Spannung – dieses Jahr will die Fifa-Reihe mit Fan-Emotionen auftrumpfen. Spielerisch dagegen bleibt vieles unverändert.

Die Weltmeisterschaft in Deutschland hat hierzulande das Fußballfieber entfacht, die neue Bundesliga-Saison hält es am Leben. Perfekte Bedingungen für eine Neuauflage des Derbys **Fifa** gegen **Pro Evolution Soccer**. Und wieder starten die Kicker von EA Sports vor der Konami-Konkurrenz. Mit wenigen Neuerungen, aber gewohnt unkompliziertem Fußballspiel.

Abgewehrt

Podolski bei den Bayern, Ballack beim FC Chelsea – wenn auch mit alter Frisur. Wie erwartet sind die Vereinsdaten auf neuestem Stand, alle wichtigen Lizenzen mit an Bord. Und gerade die zwei erwähnten Nationalspieler haben's schwer in **Fifa 07**, denn die Entwickler haben die Abwehr-KI spürbar verbessert. Die Defensiv-Knaben stehen kompakter und gehen aggressiver in die Manndeckung. Vor allem Pässe in den freien Raum sind eine echte Herausforderung. Kein leichtes Spiel für Stürmer und offensive Mittelfeldspieler.

Meistens zumindest, denn gerade in Mehrspielerpartien hat die KI gerne einige Aussetzer. Wechseln Sie die virtuellen Kicker zu oft durch, haben die computergesteuerten Kameraden mitunter große Mühe, sich etwa bei Kontern rechtzeitig zu formieren. Mitunter klaffen dann riesige Löcher in der Abwehr – das Gegentor ist so gut wie sicher. In der Regel wird durch die clevere Abwehr das Passspiel aber deutlich wichtiger als noch im Vorgänger. Das sorgt für mehr Dynamik in den Partien.

Stadionatmosphäre

Dynamik ist das Schlüsselwort bei **Fifa 07**. Es scheint, als wäre das Leder endgültig von den Füßen der Spieler gelöst worden. Verstolpern, den Ball zu weit vorlegen – all das wirkt deutlich realer und trägt zur Fußballatmosphäre bei. Passend dazu bekamen auch die Spieler neue Animationen spendiert. Nach einem Rempler drehen die Kicker schon mal Pirouetten oder prallen aufeinander. Auch das Publikum verhält sich realistischer, die Stimmung steht und fällt mit unserer Leistung. Bei miserablem Ergebnis trotz Heimvorteil werden wir von den Rängen gepflegt verpfiffen.

Das alles sind Details, doch die summieren sich. Zu einem stimmigen Gesamtwerk, das für Stadionatmosphäre sorgt. Zumindest in diesem Punkt nähert sich **Fifa** langsam dem großen Konkurrenten **Pro Evolution Soccer** an, wo schon seit Jahren Details wie butterweiche und glaubwürdige Animationen in jeder Spielsituation zum guten Ton gehören.

SETUP

Installation:
Fifa 07 belegt stolze 4,10 GB auf Ihrer Festplatte. Die Profildateien und Speicherstände werden in \Eigene Dateien\ FIFA 07 abgelegt.

Einstellmöglichkeiten:
Sie können lediglich die Auflösung einstellen und zwischen den Qualitätsstufen »niedrig«, »mittel« und »hoch« wählen.

Kopierschutz:
Safedisk, die DVD muss sich während des Spielens im Laufwerk befinden.



Schüsse aus der zweiten Reihe sind ein probates Mittel, um die **Abwehr** auszuhebeln. Oftmals kommt der Torhüter nicht mehr an den Ball.



Künstlerisch wertvoll: Hier sehen Sie die **Weichzeichner**-Effekte in Aktion. Die verschwommene Optik bei den Wiederholungen ist Geschmacksache und lässt so manche Grafikkarte in die Knie gehen.

Fussballkrimi

Wird **Fifa** am Ende zur waschechten Simulation? **Fifa 07** ist zumindest ein weiterer Schritt in diese Richtung, die Serie bleibt ihren actionreichen Wurzeln jedoch treu. Die Partien sind schnell, es fallen unrealistisch viele Tore. Das erste Zweispieler-Duell in der Redaktion endete mit einem Stand von 9:6. Verantwortlich für solche Ergebnisse ist unter anderem das Faible der Entwickler für Abstaubertore. Alle Nase lang prallt der Ball von Torhüter, Latte oder Pfosten einem glücklichen Stürmer genau vor die Füße. Klar, solche Tore fallen auch im echten Fußball – nur eben nicht derart häufig.

An spannenden Strafraumszenen herrscht jedenfalls kein Mangel. Wer gerne richtig mitfiebert und aufgeregt mit dem Stuhl wippt, sobald es in Richtung des gegnerischen Tores geht, erlebt in **Fifa 07** ein Feuerwerk an Fingernagelkau-Momenten. Fußballpuristen hingegen werden manche Situationen sauer aufstoßen. Torhüter, die mitunter einfachste Schüsse ungelenk wegboxen, anstatt die Pille zu fangen – in unserer Redaktion jedenfalls sorgte das für Gesprächsstoff ganz wie in einer Sportkneipe.

Fan-Treffen im Netz

Mehr Atmosphäre, mehr Strafraumszenen, mehr Online-Spielmodi: Eine große Neuerung der neuen **Fifa**-Version bekommen Sie nur online zu sehen. Im neuen Modus »Interaktive Liga« entscheiden Sie sich für einen Verein, dem Sie treu bleiben. Wenn dessen Kicker im echten Leben auf den Platz müssen, dann dürfen Sie

FÜNF **NEUERUNGEN**

Abstaubertore

Die größte Neuerung von Fifa 07 taucht auf keiner Featureliste auf: In schöner Regelmäßigkeit prallt der Fußball den Stürmern vor die Füße – die nehmen das Geschenk fast immer dankend an. Strafraum-Nervenkitzel garantiert.

Der eigene Verein

Es müssen eben nicht immer nur Lizenzen sein. Diesmal dürfen Sie sich Ihren eigenen Club erstellen – mit selbst gebastelten oder echten Spielern. Den aufstrebenden Verein können Sie dann auch im Managermodus in den Fußball-Olymp hieven.

Effet

Mit dem linken Analogstick können Sie bei Standards ab sofort zaubern und die Pille mit Effet ins Tor befördern. Bis Ihnen das wirklich flott von der Hand geht, steht aber erst einmal üben, üben und nochmals üben auf dem Programm.

Die Fans

Original Fangesänge schallten schon in den Vorgängern aus den Boxen. Neu ist aber, dass die Schlachtenbummler ihre Stimmung dem Spielgeschehen anpassen. Nur wenn Sie konstant gut spielen, reißen Sie Ihre Anhänger auch wirklich mit.

Wischiwaschi

Wiederholungen in Fifa 07 sind nicht nur mit TV-reifen Kamerawinkeln inszeniert, sondern auch mit Unschärfeeffekten. Pech für alle PC-Spieler, die damit nichts anfangen können – gezielt abschalten lässt sich diese Neuerung nämlich nicht.





Solche **Alleingänge** müssen Sie in Fifa 07 geschickt herausspielen. Die Abwehr steht deutlich kompakter als noch im Vorgänger.



Standards wurden leicht überarbeitet: justieren, schießen und – das ist neu – dem Ball mit dem Analogstick **Effet** verpassen.



Torwartfehler, Abpraller und Tor. So enden viele Spielzüge in Fifa 07. Das kann auf Dauer ebenso langweilig wie frustrierend werden.



Die taktischen **Einstellungsmöglichkeiten** vor den Partien geben sich nach wie vor minimalistisch. Kein Vergleich zu Pro Evolution Soccer.

auch virtuell dem Anstoß entgegen fiebern. Denn Sie spielen die echten Begegnungen nach, zusammen mit allen anderen Anhängern der jeweiligen Vereine. Die Mannschaft, die online die meisten Siege einfährt, steigt in der Rangliste auf. Nette Idee; ob sich auch Mitspieler finden, wird sich zeigen. Gespielt wird in vier Ligen: der deutschen Bundesliga, der englischen Premiere League, der französischen Liga und der mexikanischen Ersten Division.

Zärtliche Kicker-Cousinen

Mit der optischen Präsentation von **Fifa Weltmeisterschaft** waren die Entwickler bei EA Sports offenbar so zufrieden, dass wir Veränderungen in **Fifa 07** mit der Lupe suchen müssen. Die Spielermodelle scheinen übernommen, auf dem Feld enttäuschen immer

TECHNIK-CHECK

RAM: 128 | 256 | 512 | 1.024 | 1.536 — Installationsgröße 4,1 GB

MHz CPU	bis 1.200	1.300 bis 1.800	2.000 bis 2.700	2.800 bis 3.300	ab 3.400
Geforce 2/4 MX	nicht möglich				
Geforce 3/4 Radeon 7500 Radeon 8500/9000	nicht möglich	640x480x32 min. Details	640x480x32 mittlere Details	640x480x32 mittlere Details	640x480x32 max. Details
		800x600x32 mittlere Details		1.024x768x32 max. Details	
Geforce 5x00 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600		640x480x32 max. Details	800x600x32 mittlere Details	800x600x32 mittlere Details	800x600x32 max. Details
		1.024x768x32 min. Details		1.024x768x32 max. Details	1.024x768x32 max. Details
Geforce 6600/7300 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800		800x600x32 mittlere Details	800x600x32 max. Details	800x600x32 max. Details	1.024x768x32 mittlere Details
		1.024x768x32 mittlere Details		1.024x768x32 max. Details	
Geforce 7600 GS Radeon X1600		800x600x32 max. Details		1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 max. Details
		1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 min. Details	1.280x1.024x32 mittlere Details
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850		1.280x1.024x32 min. Details	1.280x1.024x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 max. Details	
		1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.200x32 min. Details	1.600x1.200x32 min. Details	1.600x1.200x32 mittlere Details
Geforce 7800/7900 Radeon X1800 Radeon 1900		1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.200x32 max. Details		
		1.600x1.200x32 mittlere Details			

- Es gibt nur drei Grafik-Einstellungen. Auf die Geschwindigkeit haben diese kaum Einfluss.
- Auf einigen Karten (etwa Radeon X800) laufen die Wiederholungen sehr ruckelig. Wir vermuten nicht abschaltbare Shader-3.0-Effekte als Ursache – Electronic Arts konnte uns bis Redaktionsschluss keine Auskunft erteilen. Das eigentliche Spiel ist vom Ruckeln aber nicht betroffen.

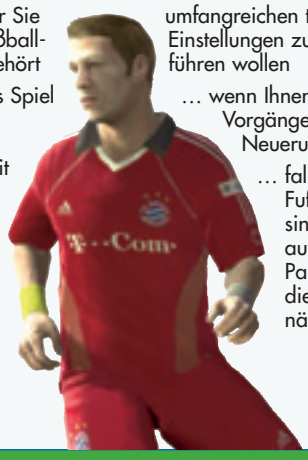
FIFA 07: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn ein ganzer Batzen offizieller Lizenzen für Sie zu einer guten Fußball-Simulation dazugehört

... falls Sie schnell ins Spiel einsteigen wollen, ganz ohne lange Eingewöhnungszeit

... wenn Fußball für Sie in erster Linie ein temporeiches Torspektakel ist, mit möglichst vielen Strafraumszenen



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... falls Sie Ihre Mannschaft mit umfangreichen taktischen Einstellungen zum Sieg führen wollen

... wenn Ihnen schon der Vorgänger zu wenig Neuerungen bot

... falls Sie ein Fußballpurist sind und Wert auf realistische Partien legen, die bietet Fifa 07 nämlich nicht

Steuerung



1 Passen/Spieler wechseln
2 Tödlicher Pass/Torwart
3 Flanke/Langer Pass/Grätsche
4 Schießen/Zweikampf/Klären
5 Sprinten
6 Taktik-Modifikator
7 Ball halten
8 Körpertäuschung

Multiplayer

Spielmodi
Interaktive Ligen

Spielerzahl
Einzel-PC: 2
Netzwerk: 2
Internet: 8

Dedicated Server
Nein

Fazit: Eine echte Online-Liga gibt es leider immer noch nicht. Und die Interaktiven Ligen waren zum Testzeitpunkt noch nicht spielbar – die nehmen wir kommende Ausgabe in einem Nachtest unter die Lupe. Hotseat-Matches sind gelungen wie immer.

Wertung 8

noch grobe Texturteppiche anstelle realistischen Grüns.

Dafür gibt's in den Wiederholungen Weichzeichner-Effekte à la David Hamiltons **Zärtliche Cousinen**. Ronaldo und seine Kollegen setzen dann mit schicken Kamerawinkeln inszeniert vor verschwommener Kulisse zum Tor des Monats an. Ob das gefällt, ist Geschmackssache, unserer Meinung nach passt der mitunter sehr bemüht wirkende artifizielle Firlefanz nicht so recht zum eher rustikalen Fußballsport.

Übertragungsschwierigkeiten

Auch so mancher Grafikkarte passen die Effekte gar nicht in den Kram. Im Test verkamen die schönsten Wiederholungen auf vielen Karten zur Diashow. Obwohl das eigentliche Spiel problemlos über den Monitor lief. Gezielt abschalten lassen sich diese Effekte nicht, die grafischen Einstellungsmöglichkeiten beschränken sich auf die Stufen »niedrig«, »mittel« und »hoch«. So sehr wir es begrüßen, unnötigen Schnickschnack aus Optionsmenüs zu verbannen – manchmal ist mehr eben doch mehr.

Aber wie schon die Vorgänger leidet auch **Fifa 07** unter einer verkorksten Menüführung. In den zig Untermenüs haben wir des Öfteren den Faden verloren. Dezent übertrieben fanden wir auch die Tatsache, dass wir das Speichern des Spielstandes satte vier Mal bestätigen müssen.

Wenn zwei sich streiten

Nicht nur die Menüs stiften Verwirrung, auch das Kommentatoren-Duo Tom Bayer und Sebastian Hellmann (normalerweise auf Premiere zu hören) ist sich nicht immer ganz einig. Da amüsiert sich der eine über lausiges Abwehrverhalten, das vom Kollegen wenige Sekunden zuvor in den höchsten Tönen gelobt wurde. Oftmals ist das Spielgeschehen auch ein bisschen zu temporeich für die zwei Experten. Trotzdem schlägt sich der Kommentar im Vergleich zu vielen Genre-Konkurrenten sehr gut. Die Einwürfe wirken durchweg spontan und nicht emotionslos vom Papier abgelesen.

Tom Bayer und Sebastian Hellmann fassen damit **Fifa 07** gut zusammen. Zur Oberklasse gehört die **Fifa**-Serie nicht, sie behauptet sich aber gewohnt souverän. Wenn Sie auf die Interaktiven Ligen pfeifen können, sollten Sie sich **Fifa 06** anschauen. Das ähnelt seinem Nachfolger doch sehr, ist aber deutlich günstiger zu haben. Wir stellen Ihnen die Budget-Alternative in diesem Heft auf Seite 132 noch einmal vor.

David Bergmann

Im Wettbewerb

Pro Evolution Soccer 5	92
Fifa 06	83
Fifa Weltmeisterschaft 2006	80
Fifa 07	**79**
Sensible Soccer 2006	70

Sensible Soccer ist sogar noch actionbetonter und unkomplizierter als Fifa 07, bietet aber deutlich weniger Umfang. Im Direktvergleich mit Fifa 06 und Weltmeisterschaft 2006 schlägt sich Fifa 07 gut – kein Wunder, gleichen sich die drei mitunter doch wie ein Ei dem anderen. Pro Evolution Soccer 5 regiert mit grandiosem Spielgefühl noch immer souverän die Welt der Fußball-Simulationen.



GEORG VALTIN
Experte für Sportspiele

Nur für Arcade-Kicker

Mit der Ausgabe 07 besetzt die Fifa-Reihe weiterhin die Nische des unkomplizierten Action-Fußballs, und dank des umfangreichen Lizenzpaketes findet Fifa 07 sicher wieder zahlreiche Käufer. Die sollten aber auf Realismus und taktische Feinheiten verzichten können, denn beides finden Sie in Electronic Arts' Fußballspiel nicht. Dafür gibt es schnelle Erfolgserlebnisse, auch wenn ich mich nicht über einfache Abpraller-Tore freuen kann: Ich will mir Treffer durch gute Aktionen erarbeiten, und nicht von schlechter Torwart-KI profitieren.

Von einer Simulation ist Fifa 07 noch weit entfernt. Solange der Ball führende Spieler genauso schnell rennt wie der ohne, Torhüter planlos im Fünfmeterraum umherirren und die Präsentation wichtiger ist als das Spiel, bleibe ich bei PES.

Meine Wertung **80**



MIKKL GALUSCHKA
Experte für Sportspiele

Warten auf Fifa 08

Es soll ja Menschen geben, die extra 50 Euro für das neueste Fifa ausgeben, um sich in wochenlanger, mühevollster Kleinarbeit jedes noch so kleine Fitzelchen an Neuerung zu erspielen. Mir ist das auch für umme viel zu doof, weshalb ich mich mit erst gar groß mit den spielerischen Details aufhalte.

Denn es hat sich wieder nichts Entscheidendes getan. Dabei will ich nach einer Halbzeit sofort erkennen können, mit welcher Version ich gerade spiele. Und nicht erst, wenn ich zufällig den Fifa-Schriftzug im Menü erhasche. Klar, als Action-Fußball macht es wieder eine gute Figur, und allein die aktuelle Lizenz dürfte für Hunderttausende Grund genug zum Kauf sein. Fifa 07 ist auch nicht direkt schlecht, sondern einfach nur überflüssiger denn je.

Meine Wertung **74**



SASCHA GLISS
Experte für Sportspiele

Same procedure as every year ...

EA Sports stellen auch in diesem Jahr nur eine leicht verbesserte und grafisch »aufgepeppte« Version ihres Klassikers in die Läden. Gleich vorweg: Wer noch nie ein Fifa-Spiel besessen hat oder auf temporeiches und untaktisches Gebolze steht, kann natürlich zugreifen.

Das Bessere aber ist der Feind des Guten: Im Vergleich zu Pro Evolution Soccer 5 gibt es für mich außer den offiziellen Lizenzen und der gelungenen Inszenierung kein Argument, das für FIFA spräche. Die Grafik? Kantig und mit gekünsteltem Bloom-Effekt versehen. Spielgefühl? Ganz okay, aber eben nicht so perfekt wie bei PES. Zudem kann ich kein Fußballspiel ernst nehmen, bei dem in einer Mehrspieler-Partie von zehn Minuten ein zweistelliges Ergebnisse die Regel darstellt.

Meine Wertung **79**



DAVID BERGMANN
Experte für Sportspiele

Fußball-Quickie

Fifa 07 macht mir Spaß – hin und wieder, wenn es ein schnelles Spiel zwischendurch sein soll. Da will ich nicht viel taktieren müssen. Ich will einfach auf den Platz und Tore schießen. Für durchgespielte Nachmittage ist mir aber auch der neueste Teil der Reihe zu seicht. Gerade im Managermodus würde ich gerne mehr Einfluss auf mein Team nehmen können, und nicht nur auf die Vereinskasse.

Auch die vielen Abstaubertore sorgen bei mir für Enttäuschung. Ständig kassiere oder lande ich Treffer, an denen ich kaum beteiligt bin. Das frustriert, und ich könnte eigentlich ebenso gut die Sportschau gucken. Unterm Strich bleibt Fifa 07 aber trotzdem ein sehr ordentliches Fußballspiel. Vor allem für alle, die sich von Pro Evolution Soccer erschlagen fühlen.

Meine Wertung **83**



Genre	Sportspiel
Verkaufsstart	28. September 2006
Entwickler	EA Sports
Hersteller	Electronic Arts
Webseite	www.fifa07.ea.com
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	4 Stufen; leicht bis mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (2 Spieler)
Internet (8 Spieler)	Netzwerk (2 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	8

Ideal für
alle, die vor PES zurückschrecken

Alternativen Budget
Fifa 06 (ca. 30 €, 10/2006: 82)

Pro Evolution Soccer 5 (ca. 25 €, 11/2005: 92)

PRO
- über 510 lizenzierte Teams aus aller Welt
- sehr einsteigerfreundlich
- realistische Stadionatmosphäre dank dynamischer Soundkulisse
- spannende Strafraumszenen
- größtenteils glaubwürdige Ballphysik
- sehr gute Präsentation
- verbesserte Abwehr-KI ...

KONTRA
- ... die trotzdem noch Aussetzer hat
- grausige Menüführung
- stark eingeschränkte Einstellmöglichkeiten
- Steuerung nicht völlig frei konfigurierbar
- Taktikoptionen bestenfalls ausreichend
- zu viele Abstaubertore

DAVID BERGMANN	83
GEORG VALTIN	80
MIKKL GALUSCHKA	74
SASCHA GLISS	79

Durchschnitts-Wertung der Tester **79**



Schweden macht im nachgestellten Olympia-Finale von Turin Druck auf das finnische Tor. Beachten Sie die Schräglage des **Pucks**, die aufgrund eines realistischen Physikmodells zustande kommt.



Penalty-Schießen gibt es auch als Minispiel für Zwischendurch, mit bis zu vier Spielern.



Im Karrieremodus verbessern Sie Ihr Team mir verdienten **Upgrade-Punkten.**

NHL 07

Trotz zweifelhafter Neuerungen und etlicher Detailmängel ist NHL 07 eine intensive, hochklassige Eishockey-Simulation, die vor allem von der Präsentation und Spielphysik lebt.

SETUP

Installation:
NHL 07 belegt rund 2,4 GB auf der Festplatte. Die Spielstände liegen unter Eigene Dateien/NHL 07 und sind circa je 1,5 MB groß.

Kopierschutz:
Safedisc, zum Starten und während des Spielens muss die DVD eingelegt sein.

Im Jahrgang 2006 machte die **NHL**-Serie von allen Sporttiteln aus dem Hause Electronic Arts den größten Sprung nach vorne. Entsprechend hoch sind die Erwartungen der Fans an **NHL 07**, doch die erfüllt es nicht: Statt die vielen Detailmängel des Vorgängers zu beseitigen, versucht Electronic Arts die Käufer mit neuen, aber überflüssigen Funktionen zu ködern. Wer das ignoriert, bekommt eine sehr intensive, hervorragend präsentierte Eishockey-Simulation, bei der spielerische Unterschiede zum Vorgänger aber selbst mit der Lupe nicht zu finden sind.

Neu, aber überflüssig

Als größte Neuerung preist Electronic Arts den »Skill Stick« an, der ein realistisches und intuitives Passen ermöglichen soll. Gemeint ist damit der rechte Analogstick des Gamepads, mit dem Sie den Puck beliebig abspielen können, indem Sie einfach in die gewünschte Richtung drücken. Wir haben diese Funktion ausgiebig getestet, konnten aber keinen Vorteil gegenüber dem herkömmlichen Passen per Taste feststellen – das funktioniert nämlich nach wie vor, teilweise sogar besser. Denn wenn es um Sekundenbruchteile geht, lässt sich eine Taste einfach schneller drücken, als einen Analogstick genau in die richtige Richtung zu bewegen.

Außerdem können wir beim Bully mit dem rechten Stick nach dem Puck stochern. Das ist allerdings genauso überflüssig wie die neue Pass-Funktion, da es dafür ebenfalls eine Taste gibt.

Das Spielgefühl bleibt

Glücklicherweise wirken sich diese peinlichen Neuerungen nicht auf das ausgezeichnete Spielgefühl aus. Dank des ausgefeilten Physiksystems wirkt das Geschehen äußerst realistisch: Pucks prallen mit einem dumpfen »Plong« vom Pfosten und trudeln durch die Luft. Wenn Sie die Gummischeibe in solch einer Schräglage direkt abfeuern, verabschiedet sie sich schon mal in die Zuschauerränge.

Je nach Statur verhalten sich die Akteure unterschiedlich: Kleinere Spieler laufen meist wieselflink über das Eis und können sich blitzschnell um ihre eigene Achse drehen. Dafür fliegen sie heftig durch die Gegend, wenn sie von einem bulligen Defensiv-Hünen per Bodycheck aufs Korn genommen werden. Es ist also sinnvoll, die unterschiedlichen Spielertypen, die Sie an Icons unter dem Polygonsportler erkennen, möglichst gemäß ihrer Begabung einsetzen.

KI-Aussetzer

Die bereits im Vorgänger immer wieder auftretenden KI-Aussetzer feiern in **NHL 07** ein Comeback, auf das wir gerne verzichtet hatten. So zeigen die Torhüter teilweise schier unglaubliche Paraden – lassen aber mitunter Pucks durch, die als misslungener Pass mit geschätzten 20 Stundenkilometern über das Eis kriechen. Gegnerische Feldspieler sind dagegen regelmäßig überfordert, wenn sie alleine auf unseren Goalie zulaufen. Statt irgendwie zu versuchen, einen Treffer zu erzielen, fahren sie einfach in den Torwart rein und lassen sich den Puck vom Schläger klauen. Außerdem haben wir bei gegnerischen Teams ungewöhnlich viele Abseitsstellungen erlebt. Und in Überzahlsituationen zogen die Computerteams kaum einmal ein gefährliches Powerplay-Spiel auf.

Aber auch unsere eigenen Mannschaftskollegen verhalten sich nicht immer so, wie wir es von ihnen erwarten. Wenn etwa der Puck vor ihrer Nase frei über das Eis schlittert, schauen sie ihm fasziniert zu, statt sich die Gummischeibe einfach zu schnappen. Das müssen wir per Hand machen, indem wir per Knopfdruck schell zu diesem Spieler wechseln.

Steile Karriere

Wie in den anderen Sportspielen von Electronic Arts ist die Karriere, der so

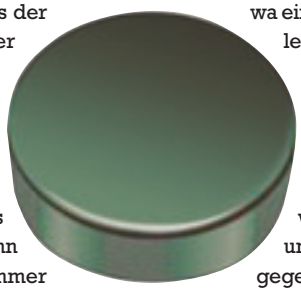


Auch die **DEL** ist wieder mit vertreten: Hier setzen wir uns mit dem ERC Ingolstadt in Überzahl im Drittel der Adler Mannheim fest.



Eine fernsehreife Wiederholung zum Genießen des **Lehrbuch-Konters**: Nach diesem Querpass schlägt die Gummischeibe gleich im Tor ein.

genannte Dynasty-Modus, das Herzstück des Spiels. Darin betreuen Sie als Teammanager eine Mannschaft aus der NHL, DEL oder der finnischen, tschechischen oder schwedischen Liga – selbstverständlich alles lizenziert, wenn auch nicht immer aktuell. Zu Ihren Aufgaben gehören unter anderem die Aufstellung, Talentsuche sowie das Ein- und Verkaufen von Spielern.



Bei den eigentlichen Partien greifen Sie entweder selbst zum Gamepad oder lassen das Match automatisch berechnen. Wie im Vorgänger können Sie jederzeit in die Simulation eingreifen, um etwa einen Rückstand aufzuholen. Das haben wir regelmäßig gebraucht, da die automatische Berechnung einige komische Ergebnisse fabriziert. Warum beispielsweise die Siegesserie unseres Tabellenführers gegen ein deutlich schwächeres Team ausgerechnet mit einer 1:5-Heimschlappe enden soll, konnten wir uns beim besten Willen nicht erklären. Je erfolgreicher Sie Ihr Team führen, desto mehr so genannte Vertrauenspunkte erhalten Sie. Diese investieren Sie in Bereiche wie »Public Relations« oder »Torhütertrainer« und erhalten bestimmte Boni. So steigert jeder Punkt in »Kraftraum« die Kraft und Ausdauer des Teams, während »Skating-Trainer« Ihre Spieler zu schnelleren Schlittschuhläufern macht – motivierend!

Freche Sparmassnahme

Übrigens sollten Sie die Readme-Datei (im Installationsverzeichnis) aufmerksam lesen und Teile davon am besten ausdrucken, da Electronic Arts viele wichtige Informationen kurzerhand dort statt im Handbuch untergebracht hat. Dazu gehören Details zum Dynasty-Modus und die Erklärung von Abkürzungen bei den Statistiken.

Am wichtigsten ist aber die Erläuterung, wie sich die Änderung von Spieleinstellungen wie »Intensität« oder »Dump-Höhe« genau auswirken und was diese Parameter eigentlich bedeuten.

Letzteres ist insofern ärgerlich, weil geübte Spieler nach kurzer Zeit selbst auf dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade problemlos gegen die KI gewinnen. Also müssen Sie an den genannten Einstellungen schrauben, bis Sie die passende gefunden haben. Alternativ spielen Sie gegen menschliche Kontrahenten, allerdings nur am gleichen PC oder Online – ein Netzwerk-Modus fehlt.

Georg Valtin



GEORG VALTIN
Experte für Sportspiele

Merkwürdige Neuerungen

Passen mit dem rechten Analogstick, das ist eines der sinnlosesten Features, die mir je untergekommen sind. Es bringt nämlich gegenüber dem gewohnten Zuspielen per Knopfdruck keinen spürbaren Vorteil. Statt solchen Unsinn zu verzapfen, hätten die Entwickler lieber mehr Zeit in die KI stecken sollen, die ist bei Freund und Feind alles andere als perfekt.

Trotz dieser Fehler ist NHL 07 für mich in diesem Jahr das beste Sportspiel von Electronic Arts, wobei es sehr von den Verbesserungen des Vorgängers lebt. Die garantieren nämlich eine richtig gute Eishockey-Simulation – zumindest, wenn man einmal die richtigen Spieleinstellungen gefunden hat, da die regulären Schwierigkeitsgrade für Fortgeschrittene und Profis keine Herausforderung sind.

Meine Wertung **86**



FLORIAN STANGL
Experte für Sportspiele

Profis: dieses Jahr auslassen!

Seit es NHL gibt, kommt es alle paar Jahre vor, dass EA Sports nun wirklich nichts vernünftiges einfällt. Dann verändern sie krampfhaft Details und überlassen die Verkaufe der Marketingabteilung. Wie Georg schon schreibt: Die verschlimmbesserte Steuerung ist Firlefanz. Zum Glück braucht die keiner, es geht mit nur vier Tasten nämlich auch hervorragend.

Willkommen bei NHL 07 – darauf können alle verzichten, die NHL 06 haben. Wer jetzt erstmals eine Eishockey-Simulation für den PC sucht, erhält aber ein immer noch herausragendes Sportspiel. Wegen der seit Jahren unveränderten Macken gibt es diesmal Punktabzug von mir: Wiederkehrende Fehler in den Kommentaren, KI-Macken, Menüführung – so langsam sollte EA Sports das in den Griff kriegen.

Meine Wertung **85**



Genre: Sportspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: EA Sports
Hersteller: Electronic Arts

Webseite: www.nhl07.com
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: 4 Stufen; sehr leicht bis schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (4 Spieler), Internet (2 Spieler), Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	8
Atmosphäre	9
Multiplayer	8

Ideal für: Eishockey-Fans

Alternative Vollpreis: NBA Live 07 (ca. 50 €, 10/2006: 86)
Alternative Budget: NHL 06 (ca. 30 €, 10/2006: 88)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 2,4 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	1,0 GB

PRO
- hervorragende Grafik und Animationen
- sehr gutes Physik-System
- motivierender Karrieremodus
- realistische Spielzüge

KONTRA
- etliche KI-Mängel
- keine spielerischen Neuerungen

GEORG VALTIN 86
FLORIAN STANGL 85

Durchschnitts-Wertung der Tester **86**



Obwohl das Laufspiel dank des neuen Blocksystems aufgewertet wurde, bringen gute Pässe auf die **Wide Reciever** meist mehr Raumgewinn.



Trotz der Vorgänger-Grafik sind die Spieler immer noch sehr detailliert, hier etwa Star-Quarterback **Brett Favre** von den Green Bay Packers.

MADDEN NFL 07

Die neue Auflage von EA Sports' Football-Simulation hat das Motto: »Stagnation auf hohem Niveau«.

Es ist ja kein Geheimnis, dass Electronic Arts bei seinen Sportspielen eine Geschäftspolitik an den Tag legt, die nicht unbedingt im Sinne der Käufer ist. Die meisten der alljährlichen Aufgüsse bieten nur sehr selten einen nennenswerten spielerischen Fortschritt, oft sind es gerade einmal so viele Neuerungen, dass die Packungsrückseite voll wird. **Madden NFL 07** ist im negativen Sinn ein Musterbeispiel dafür, da der Titel inhaltlich und technisch zu über 90 Prozent mit dem Vorgänger übereinstimmt.

Für sich allein genommen ist **Madden NFL 2007** trotzdem eine sehr gute Football-Simulation, für eine hierzulande sehr kleine Zielgruppe: Das Spiel ist auf Englisch und voller Fachbegriffe, außerdem erklärt es nirgends die recht anspruchsvollen Regeln, Taktiken oder Positionen der Spieler. Kurz: Wer die Sportart nicht kennt, kann mit dem Spiel so gar nichts anfangen.

Wegblocken und Durchrennen

Die interessanteste spielerische Neuerung besteht darin, dass Sie im Angriff bei Laufspielzügen einen Blocker Ihrer Wahl selbst übernehmen können, um gezielt einen Gegenspieler aufzuhalten und damit ein Loch in die Abwehrreihe zu reißen. Per Knopfdruck schalten Sie dann auf den Running Back zurück und laufen durch die selbst erschaffene Lücke. Das klappt nach einiger Übung ganz gut, zumal die KI-Blocker und –Läufer nicht immer so gut agieren wie Sie selbst. Es ist aber auch kein übermächtiges Angriffsmittel, da sich Gegner natürlich schnell darauf einstellen, wenn Sie immer wieder Läufe starten. Zum Erfolg führt wie beim echten Football eine gute Mischung aus Pass- und Laufspielzügen.

Deutschland sucht den Superstar

Die vielfältigen und umfangreichen Spielmodi umfassen vom Training bestimmter Spielzüge bis zum Karrieremodus alle denkbaren Varianten. Am interessantesten ist der Modus NFL-Superstar: Hall of Fame. Darin begleiten Sie einen Rookie auf dem Weg zum Superstar, der irgendwann in die Reihen der größten Footballer aufgenommen werden will. Dazu müssen Sie nicht nur auf dem Spielfeld glänzen, sondern auch im Team und der Öffentlichkeit an Einfluss gewinnen. In der Mannschaft können Sie je nach Position bestimmte Rollen übernehmen und Ihren Einfluss während der Partie für Boni einsetzen. Wer als Quarterback die Rolle des »Field General« innehat, kann bei wichtigen Pass-Spielzügen beispielsweise seine Passgenauigkeit erhöhen.

Georg Valtin



GEORG VALTIN
Experte für Sportspiele

Fortschritt, wo bist du?

Als Upgrade für zehn Euro könnte ich den Besitzern des Vorgängers ruhigen Gewissens den Kauf empfehlen. Aber als Vollpreisprodukt umweht Madden NFL 2007 ob der sehr sparsamen Neuerungen der Hauch einer Mogelpackung – selbst Grafik und Sound wurden vom Vorgänger übernommen.

Interessant ist allein der Hall-of-Fame-Modus, der durch das gute Einfluss- und Rollensystem für lange Zeit motiviert. Besonders, wenn Sie einen Running Back spielen und das neue Blocksystem nutzen.

Meine Wertung 81



MIKKL GALUSCHKA
Experte für Sportspiele

Nicht der große Wurf

Schon bei Madden NFL 06 habe ich mich über den geringen Fortschritt beschwert, und jetzt unterbietet die 07er-Version das sogar noch. Dabei ist die Football-Simulation noch lange nicht perfekt, denn KI sowie Franchise- und Hall-of-Fame-Modus sind beispielsweise noch ausbaufähig.

Football-Kenner können sich trotzdem auf eine sehr gute Simulation freuen, die dank der gewissenhaft umgesetzten, vielfältigen Spielzüge die taktische Tiefe der Sportart eindrucksvoll einfängt.

Meine Wertung 80



Genre	Sportspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	EA Sports
Hersteller	Electronic Arts
Webseite	www.madden07.com
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	4 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (2 Spieler)
Internet (2 Spieler)	Netzwerk (2 Spieler)

Ideal für
Footballfans, die noch kein Madden NFL haben

Alternative Vollpreis
NFL Head Coach (ca. 50 €, –)

Alternative Budget
Madden NFL 06 (ca. 30 €, 09/2005: 83)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 1,9 GB

Auflösung 800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	1,0 GB

PRO
- realistische Simulation und Spielzüge
- TV-reife Atmosphäre
- motivierender Hall-of-Fame-Modus
- zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten

KONTRA
- kaum spielerische Innovationen
- Tutorial oder Einsteigerhilfen fehlen

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	9
Multiplayer	7

GEORG VALTIN	81
MIKKL GALUSCHKA	80

Durchschnitts-Wertung der Tester: **81**



Bei **Dirk Nowitzki** denken die meisten Leute an einen Punktejäger, doch ist »Dirkules« auch einer der besten Defensiv-Rebounder der NBA.



Der Chinese Yao Ming ist ein Superstar der Kategorie **»Inside Scorer«**, sprich: In Korbnähe ist der 2,26-Meter-Mann kreuzgefährlich.

NBA LIVE 07

Die Basketball-Show ist noch spektakulärer in der Offensive, doch die Verteidigung schwächelt.

Deutschland ist nicht unbedingt als große Basketball-Nation bekannt. Doch mit Dirk Nowitzki gehört immerhin einer unserer Landsleute in der besten Liga der Welt zu den Superstars; mit seinen Dallas Maverick verpasste er in der vergangenen Saison die Meisterschaft denkbar knapp. In EA Sports' diesjähriger Basketball-Simulation **NBA Live 07** können Sie diese Scharte auswetzen oder ein anderes Original-Team zum Titel führen. Zum Basketball-Komplettpaket gehören außerdem der fast unveränderte Franchise-Modus als Herzstück sowie 1-gegen-1 und das Allstar-Wochenende – natürlich inklusive Dunking- und Dreier-Wettbewerb.

Noch spektakulärer

Die erste Zeit sollen Sie im Trainingmodus verbringen, um sich mit den spielerischen Neuerungen vertraut zu machen. Die im Vorgänger vorgestellte Freestyle-Steuerung wurde um zahlreiche, so genannte Superstar-Aktionen erweitert. Mit Hilfe einer Schultertaste und des rechten Analogsticks zeigen Sie spektakuläre Blocks, Pässe, Distanzwürfe und natürlich Dunkings – je nach dem Startyp des entsprechenden Akteurs. Wenn ein Ausnahmespieler wie Dirk Nowitzki oder Tracy McGrady in mehreren Disziplinen, etwa »Playmaker« und »Shooter« besonders begabt ist, können Sie je nach Situation beliebig dazwischen umschalten.

Ebenfalls neu ist in diesem Zusammenhang der so genannte X-Faktor. Das ist ein normalerweise schwächerer Spieler, der durch gute Leistungen zwischenzeitlich zum Superstar wird und die entsprechenden Aktionen ausführen kann. Das ist allerdings nie entscheidend und genauso überflüssig wie die überarbeitete Freiwurf-Steuerung, bei der Sie den Wurf jetzt durch eine möglichst harmonische Bewegung (nach unten und dann nach oben) des rechten Analogsticks simulieren.

Viele leichte Punkte

Zu den Schwächen von **NBA Live 07** gehört die Defensiv-KI – sowohl beim Gegner als auch beim eigenen Team. Viele Aktionen in der Verteidigung wirken unkoordiniert, auch das Stellungsspiel lässt oft zu wünschen übrig. Außerdem gibt es diverse Altlasten, etwa die utopisch hohen Trefferquoten, zu viele Blocks und offensive Rebounds.

Dem steht eine vorbildliche Präsentation gegenüber, wobei die Zusammenarbeit mit dem US-Sportsender ESPN, tolle Zeitlupen und die klasse Kommentatoren den fernsehreifen Charakter zusätzlich verstärken.

Georg Valtin



GEORG VALTIN
Experte für Sportspiele

Ich mag es realistischer

Die spektakulären Superstar-Aktionen sind echte Hingucker. Aber wenn ich mich daran satt gesehen habe, fallen die spielerischen Defizite wie das schwache Defensivverhalten umso mehr auf. Es ist fast so, als hätten die Entwickler die Verteidigung bewusst geschwächt, damit möglichst viele sehenswerte Offensivaktionen das Bild prägen.

Da hätte ich mir etwas mehr Realismus gewünscht, auch in Punkto Trefferquoten. Die sind genau wie die Zahl der Blocks nach wie vor viel zu hoch.

Meine Wertung 85



DAVID BERGMANN
Experte für Sportspiele

Mehr Action!

Mein größter Kritikpunkt am Vorgänger: die fehlende Internet-Unterstützung. Dieses Jahr darf ich auch online Körbe werfen. Super!

Im Gegensatz zu Georg stört mich die schwächelnde Abwehr überhaupt nicht. Im Gegenteil: Die Spiele werden so noch spannender. Basketball ist schließlich ein schnelles Spiel, da will ich Action auf dem Feld sehen! Insgesamt gibt es aber zu wenig Neuerungen. Für Besitzer des Vorgängers lohnt sich der Kauf meiner Meinung nach nicht.

Meine Wertung 86



Genre: Sportspiel
Verkaufsstart: 5. Oktober 2006
Entwickler: EA Sports
Hersteller: Electronic Arts

Webseite: www.nbalive07.com
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: 4 Stufen; leicht bis schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (4 Spieler)
Internet (8 Spieler): Netzwerk (– Spieler)

Ideal für: Fans des spektakulären Offensiv-Basketballs

Alternative Vollpreis: Madden NFL 07 (ca. 50 €, 10/2006: 81)
Alternative Budget: NBA Live 06 (ca. 30 €, 10/2005: 88)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 3,7 GB

Auflösung 800x600	Grafikkarte Radeon 7000	CPU 1,3 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Radeon 9800	CPU 2,0 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Radeon X800	CPU 3,0 GHz, RAM 1,0 GB

PRO
- spektakuläre Freestyle-Superstars
- zahlreiche Spielmodi
- vorbildliche Präsentation
- höchst realistische Animationen

KONTRA
- schwache Defensiv-KI
- utopische Trefferquoten

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	9
Atmosphäre	9
Multiplayer	7

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	85
DAVID BERGMANN	86

86



Beim Putten hilft ein **Gitternetz** am Boden, das anzeigt, ob das Gelände abfällt oder ansteigt. Nützlicher als die Tipps am linken Bildschirmrand sind die US-Kommentatoren Feherty und McCord.



Spieler und Häuser am Platzrand sehen dank aufgebohrter **Grafik** gut aus.



Phantasie-Kurse wie dieser schwierige Platz in New Yorks Central Park sind selten.

TIGER WOODS PGA TOUR 07

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

Neuen Rasen braucht das Land – denkt sich auch Electronic Arts und schickt uns wieder auf das Golfergrün, auf dem wir packende Schlägereien auf dem Rasen erleben.



Raus aus dem Büro, rein in den Pullunder: Es geht wieder ab zum Bälledreschen. Mit **Tiger Woods PGA Tour 07** starten wir in die nächste Runde »Golf für Regenmuffel« und übernehmen die Kontrolle über unseren selbst gestalteten Amateur-Golfer – daheim, im Trockenen.

Entweder starten wir in der PGA-Tour durch, um uns die höchsten Preisgelder unter den Nagel zu reißen. Oder wir nehmen im neuen Modus »Team Tour« die Herausforderung der besten Teams an und putten uns zu Weltklassegolfern. Doch bevor wir das können, müssen wir uns erst mit den Techniken des Computer-Golfens vertraut machen.

Weg mit dem Ball

In **Tiger Woods PGA Tour 07** haben wir eine große Auswahl an verschiedenen Steuerungsmöglichkeiten, um unseren Golfball über den Platz zu jagen. Die 2-Punkt- und 3-Punkt-Steuerung erlaubt uns, unsere Schlagkraft und -richtung sehr genau zu dosieren. Mit zwei beziehungsweise drei Mausklicks legen wir Eckpunkte wie Schwung und Kraft fest. Ein letzter Klick und der Ball fliegt durch die Luft.

Sehr viel mehr Feingefühl verlangt die intuitive »Trueswing«-Steuerung. Dabei bewegen wir die Maus vertikal oder horizontal über unser Mauspad. Nachteil: Falls wir die Maus dabei seitlich verziehen, verhauen wir auch den Schlag, und der Ball fliegt womöglich in das nächste Wasserloch statt aufs Fairway (ein kurz gemähter Rasenbereich, der zwischen Abschlag und Loch liegt).

Gamepads werden zwar auch unterstützt, wir sind mit der Maus aber besser zurechtgekommen.

Die beste Wahl

Ansonsten müssen Sie kaum mehr tun, als auf die Windrichtung zu achten, bevor Sie schlagen. Denn schon eine leichte Brise von rechts kann Ihren Ball im Flug sehr stark ablenken. Das Programm sucht Ihnen den passenden Schläger aus – meistens. Stehen Sie kurz vor einem hohen Grün und müssen den Ball schlagen, drückt Ihnen das Spiel immer wieder gerne einen so genannten »Lob Wedge« in die Hand. Mit dem können Sie zwar hoch schlagen, aber nicht weit. Bei einer sanft ansteigenden Kuppe ist das kein Problem, bei einem starken Anstieg schon viel eher.

Nach spätestens drei Schlägen greifen Sie dann doch zu einem anderen Knüppel, mit dem der Ball das Hindernis überwinden kann. So ist es auch uns oft genug passiert. Vor uns

SETUP

Installation:
Tiger Woods PGA Tour 07 nimmt etwa 2,3 GByte Festplattenspeicher ein, dazu kommen rund 80 MByte Ihres eigenen Spielers und seiner Spielstände, die Sie im Verzeichnis Eigene Dateien finden.

Einstellmöglichkeiten:
In den Sprachoptionen können Sie nur zwischen Englisch und Französisch wählen.

Kopierschutz:
Safedisk, die DVD muss sich zum Starten und Spielen im Laufwerk befinden.

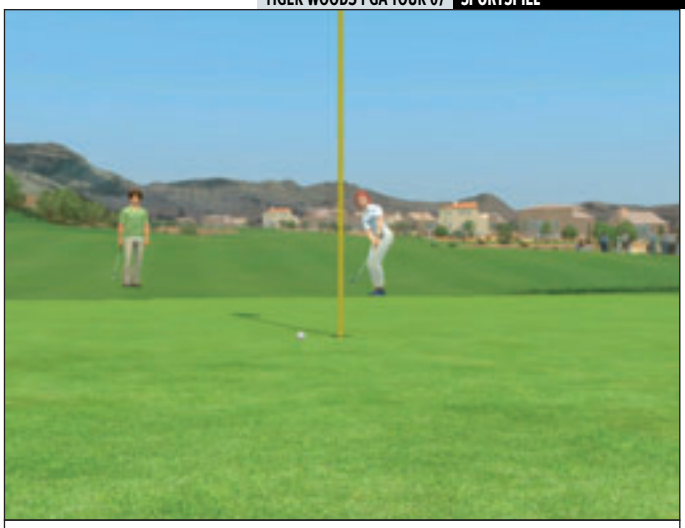
HÄTTEN SIE ES GEWUSST?

- schon die Ägypter, Römer und Asiaten spielten vor über Tausend Jahren mit Schläger und Ball, aus denen sich Golf, Hockey und andere Schlagsportarten entwickelten.
- ein Golfer darf bis zu 14 verschiedene Schläger mit auf seine Runde nehmen.
- neben dem Green (das eigentliche Rasengrün, auf dem eingelocht wird) gibt es auch andere Formen: Browns finden Sie meist in trockenen Territorien wie im australischen Outback. Whites bestehen aus fest gestampftem Schnee und Eis. Das sind die Greens beim Eisgolfen, zum Beispiel auf Grönland.
- der höchst gelegene Golfplatz liegt etwa 3.500 Meter über dem Meeresspiegel in Ladakh, einer Provinz im indischen Bundesstaat Kaschmir und wird von der Armee gepflegt.





Die **Anzeigen** am unteren Bildschirmrand verraten, woher der Wind weht, wie weit es bis zum Loch ist und welchen Schläger Sie benutzen.



Besonders gute Schläge werden uns in einer **Wiederholung** gezeigt. Hier haben wir den Ball mit einem Bump'n Stop ans Loch gebracht.

ein steiler Hügel, und das Programm sucht uns einen völlig ungeeigneten Schläger aus. Ein prüfender Blick in die Schlägertasche ist deshalb immer angebracht.

Schlaue Schläger

Dem Vorgänger **Tiger Woods PGA Tour 2006** haben wir vor allem die Willkür der Künstlichen Intelligenz angekreidet. Ein Beispiel: Unser Gegner schlägt vom Abschlag hundsmiserabel in die Botanik. Das wäre für uns schon das Aus. Unser KI-Kollege schafft es, ohne große Anstrengung, seinen Ball aus dem Gebüsch zu schlagen und beim Loch auf dem Grün zu landen. Und dann auch noch mit einem Schlag einzulochen; sodass er trotz des vergurkten Abschlags eins unter Par bleibt (also unter Vorgabe).

In **Tiger Woods PGA Tour 07** gibt es solch grobe KI-Schummler kaum noch. Spielt ein Computer-Golfer schlecht, dann bleibt das auch so. Er wird kaum noch ein aufgebuffter Golfprofi. Aus, basta.

Wie ein Rollenspiel

Verhauen wir einen Ball nach dem anderen, macht das nichts. Denn zum Glück verbessern wir unsere Fähigkeiten, je häufiger wir gegen computergesteuerte Spieler antreten. In jeder Runde, egal ob wir gewinnen oder verlieren, bekommen wir Erfahrungspunkte. Die investieren wir in Fähigkeiten wie Putten. Vergeben wir ordentlich Punkte, schalten wir spezielle Schläge wie den Bump'n Stop frei – ein Schlag, mit dem wir den Ball hoch spielen. Und mit dem die weiße Kugel bei der Landung liegen bleibt und nicht weghüpft.

So profitieren wir wieder in der Team Tour, die aber im Vergleich zur PGA-Tour nichts Neues bringt. Hier suchen wir Spieler für unser Team und treten dann in verschiedenen Wettbewerben wie *Lochspiel*[1] und *Zählspiel*[2] gegen andere Teams an. Das sind Spielmodi, die es in der PGA-Tour auch gibt.

Amerikanischer Humor

Wirklich neu sind nur Grafik-Effekte wie »Bloom«, die dafür sorgen, dass die Golfer wie aus dem Ei gepellt über den Platz leuchten. Das sieht allerdings so übertrieben aus, dass wir das gleich deaktiviert haben. Ansonsten glänzen die 21 Golfkurse mit gewohntem Realismus: mit üppigem Grün an den Bäumen und hübschen Spiegeleffekten auf Wasserhindernissen.

Übrigens erscheinen zu jedem Ihrer Schläge Tipps am linken Bildschirmrand, die Sie aber großzügig ignorieren können. Da sind die englischen Kommentare der CBS-Moderatoren David Feherty und Gary McCord sehr viel hilfreicher, wobei wir die meisten Sprüche allerdings schon aus dem Vorgänger kennen.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

Expertin für Sportspiele

Beim Golfen nichts Neues

Schade, schade und nochmals schade: Golfern, die die Reihe klasse finden, wird kaum Neues geboten. Nur eine aufgebohrte Grafik. Der Team-Modus ist insofern ein Witz, als dass ich die Spielmodi auch in der PGA-Tour habe.

Ich bin zwar ein Fan der Reihe, aber einige Sachen hätte ich mir schon gewünscht. Warum gibt's nicht so lustige Minispielchen wie in Real World Golf? Oder einmal einen Story-Modus, in dem ich mich dann nicht einfach hineingeworfen fühle, als wäre ich nur Beiwerk zur leuchtenden Grafik? Gut, dass es immer noch die gute, alte Trueswing-Schlagmethode gibt. Die hat bei mir immer noch einen dicken Bonus, weil sie so herrlich intuitiv ist. Und einen Bonus gibt's auch für die realitätsnahen Plätze – obwohl es im nächsten Jahr sicher noch besser geht.

Meine Wertung **81**



DAVID BERGMANN

Experte für Sportspiele

Weck' den Tiger in Dir!

Am Anfang jedes Lochs scrolle ich mich orientierungslos über den Platz. Bei jedem Puttversuch stört mich das ungenaue Zielhilfe-Gitter. In Sachen Übersicht haben die Entwickler noch dringenden Nachholbedarf. Und das trotz jahrelanger Erfahrung mit dem Golfsport.

Dafür sind Präsentation und Atmosphäre einfach ungeschlagen stimmig. Vom Golfer-Baukasten über den gelungenen Kommentar bis hin zu den butterweichen Animationen. Am Gesamtpaket Tiger Woods gibt's nicht viel auszusetzen. Allenfalls eine spannende Kampagne fehlt mir noch. Da könnte der Tiger doch zum Beispiel seinem Kollegen Tony Hawk nacheifern und eine World Destruction Tour auf die Beine stellen. Dem biederen Golfsport würde etwas Auflockerung mit Sicherheit nicht schaden.

Meine Wertung **80**



Genre	Golf-Simulation
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	EA Sports
Hersteller	EA Games
Webseite	www.tigerwoods07.com
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	4 Stufen; mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (4 Spieler)
Internet (4 Spieler)	Netzwerk (4 Spieler)

EINZELNOTEN	
Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	6
Multiplayer	6

Ideal für
Hobbygolfer, die Bewährtes lieben

Alternative Vollpreis
Golf World Tour 07 (ca. 40 €, 10/2006: 79)

Alternative Budget
T. Woods PGA Tour 05 (ca. 20 €, 12/2004: 83)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 2,2 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Radeon 9600	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte Radeon X800	RAM	1,0 MB

PRO
- erheblich realistischeres Aussehen
- tolles Kommentatorenduo
- solide Gegner-KI

KONTRA
- kaum Neues
- Hilfefunktion nutzlos
- übertrieben leuchtende Grafikeffekte

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN 81
DAVID BERGMANN 80

81

[1] *Unser Ergebnis wird mit unserem direkten Gegner verglichen* [2] *Unser Ergebnis wird mit allen am Turnier teilnehmenden Gegnern verglichen*



Hilfsanzeigen, vor allem beim Putten, sind in Golf World Tour 2007 spartanisch eingesetzt. Dafür lässt sich jeder Schlag präzise steuern.



Über die horizontale **Skala** am unteren Rand können wir Schlag- und Abschlagskraft steuern. Daneben: Schlagrichtung und Fußstellung.

GOLF WORLD TOUR 2007

Kann das Golfspiel mit seiner präzisen Steuerung Tiger Woods vom Thron putten? Wir haben's gestestet!

Falls Sie sich wundern, wieso der bekannte Golfer Justin Rose nicht mehr als Spielfigur in **Tiger Woods' PGA Tour** verfügbar ist: Rose hat sich für das Entwicklerteam Gusto Games entschieden, und läuft jetzt nicht mehr auf dem Grün des Tigers auf. Ob das eine weise Entscheidung war?

Denn die Steuerung in **Golf World Tour 2007** mit Maus und Tastatur beziehungsweise Gamepad ist wenig intuitiv, sondern sehr technisch – siehe unten. Allerdings können Sie Schlagkraft, Weite, Richtung und sogar die Fußstellung Ihres Bälledreschers sehr genau einstellen.

Pressen!

Wir stehen mit unserem selbst erstellten Golfer am Abschlag. Bevor wir den Ball schlagen, können wir mit einem Klick auf die rechte Maustaste unsere Schlagrichtung dem Wind und dem Verlauf des Platzes anpassen. Haben wir das erledigt, geht's ans Eingemachte. Mit Druck auf ▯ regeln wir die Schlagkraft anhand einer kleinen Skala, die von 0 bis 100 geht. Sind wir mit der Stärke zufrieden, drücken wir schnell ▯, mit der wir die Abschwungstärke steuern. Die muss der Null-Prozent-Marke möglichst nah sein. Lassen wir alle Tasten los, wird der Ball über den Platz geprügelt. Puh! Lassen wir allerdings eine Taste zu früh oder zu spät los, versemmeln wir den Schlag.

Installationswirren

Nach ein bisschen Übung haben wir die Steuerung drauf. Allerdings stört es, dass wir dank der spartanischen Grafik gar nicht erkennen, wenn der Ball im tiefen Gras liegt. Und wir dementsprechend einen anderen Schläger brauchen. Immerhin sucht das Programm meist den Richtigen aus.

Dahingegen steht **Golf World Tour 2007** in Sachen Ausstattung dem großen EA-Konkurrenten in nichts nach: 18 Golfkurse, über 20 Spieler, ein Karriere- und ein Mehrspieler-Modus fürs Netzwerk fühlen sich auf dem PC heimisch. Wenn wir genug Platz auf dem Systemlaufwerk haben – denn das Spiel installiert sich nur auf Festplatte C. Ohne Nachfrage, wenn genug Platz ist; ansonsten lässt sich das Spiel gar nicht installieren: das Installations-Laufwerk ist nicht zu ändern. Wenn das Spiel installiert ist, können Sie den Programmordner aber auf eine andere Platte verschieben.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Sportspiele

Bekennender Trueswing-Fan

Golf World Tour 2007 sowie Tiger Woods PGA Tour 07 haben Vor- und Nachteile. Dass ich in Golf World Tour meinen Schlag sehr genau steuern kann – spitze! Auch wenn mich die Steuerung zu Beginn sehr abgeschreckt hat.

Denn um spezielle Schläge auszuführen, muss ich immer zum richtigen Zeitpunkt reagieren. Eine Zehntelsekunde zu spät, und schon wird aus dem Traumschlag eine Landung im Wasser. Das ist allerdings die Herausforderung an mich, meine Schläge zu perfektionieren.

Meine Wertung **79**



DAVID BERGMANN
Experte für Sportspiele

Etwas mehr Flair bitte

Viel nehmen Sie sich nicht, die Konkurrenten Tiger Woods und Golf World Tour. An World Tour gefällt mir vor allem die Steuerung. Die bietet mir, gerade beim Putten, wesentlich mehr Parameter. Das erspart mir so manchen Fehlschlag-Frust.

Dafür kann die Präsentation mit der EA-Konkurrenz so gar nicht mithalten. Die Kommentatoren gehen mir schon beim zweiten Loch auf die Nerven, und die Animationen der Spieler wirken hölzerner als mein geliebter Driver.

Meine Wertung **79**



Genre	Sportspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Gusto Games
Hersteller	Koch Media
Webseite	www.prostrokegolf.com
Hotline	0900/180 72 07 (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; mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (4 Spieler)

Ideal für
technikverliebte Präzisionsgolfer

Alternative Vollpreis
T. Woods PGA Tour 07 (ca. 50 €, 10/2006: **81**)

Alternative Budget
T. Woods PGA Tour 05 (ca. 20 €, 12/2004: **83**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 800 MB

Auflösung 640x480	CPU	800 MHz
Grafikkarte Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung 800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB

PRO
- sehr präzise Steuerung des Schlages
- herausfordernde Plätze
- lizenzierte Spieler

KONTRA
- detailarme Grafik
- Beschaffenheit des Bodens kaum erkennbar
- Steuerung sehr technisch

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	6
Multiplayer	7

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN	79
DAVID BERGMANN	79

79

DREAM PINBALL 3D

Endlich wieder ein Kleinod für Tischerüttler: Hier gibt's satte sechs Flippertische mit Edelgrafik.

Gegen Burgmauern, an Dinosauriern vorbei, unter Wasser, durch ein Horror-Schloss, in der Luft und durch ein Fantasy-Setting sausen die kleinen Kugeln in **Dream Pinball 3D**. Satte sechs Tische bietet die Flipper-Simulation, alle mit reichlich Rampen, Bumpern und sonstigen leuchtenden Zielen ausgestattet.

Reinen Tisch gemacht

Nicht alle Tische erreichen die Klasse des sogar mit einer zweiten Ebene versehenen **Two Worlds**-Flippers, der bereits als Demo veröffentlicht wurde. Echte Sonderereignisse auf den Tischen oder auch die sehr beliebten Minispiele auf der Anzeigetafel der Spielgeräte suchen Sie in **Dream Pinball 3D** beispielsweise vergebens. Die Flipper »Dino Wars« und »Aquatic« wirken gar karg und fast schon unfertig.

Trotzdem motivieren die sechs Tische für viele Stunden. Schließlich schalten Sie durch das Treffen kniffliger Ziele in der richtigen Reihenfolge Spezial-Modi frei. Und die bringen massig Extrapunkte. Was Sie dafür auf welchem Tisch tun müssen, verrät Ihnen das vorbildliche Handbuch in ausführlichen Erklärungen.

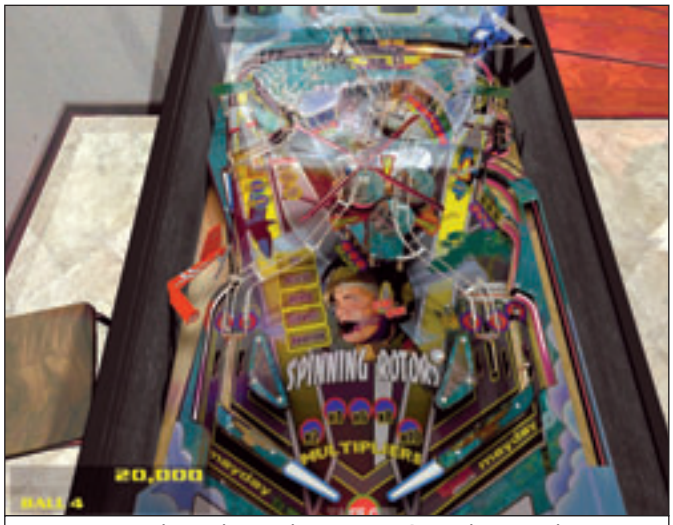
Augenschmaus

In Szene gesetzt wird der kultige Kneipensport mit allem, was moderne Grafikkarten so hergeben: Bewegungsunschärfe, HDR-Lichtschimmer, glänzende Spiegelungen auf der Glasoberfläche oder der Kugel selbst. All diese Extras lassen sich regeln und auch abschalten – gut so, denn voll aufgebretzelt taugt **Dream Pinball 3D** zwar zum Hingucker, aber kaum noch zum Spielen.

David Bergmann



Dank realistischer **Spiegelungen** und vieler Ziereffekte ist der Flipper zum kommenden Rollenspiel Two Worlds ein echter Augenschmaus.



Die meisten Tische sind mit Liebe zum **Detail** gestaltet – an den Umfang von Klassikern wie Timeshock kommen sie allerdings nicht heran.



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Knapp am Highscore vorbei

So ganz rund wirkt Dream Pinball 3D meiner Meinung nach nicht, dafür unterscheiden sich die Tische qualitativ einfach zu sehr. Außerdem vermisse ich schmerzlichst richtig coole Extras, etwa kurzweilige Minispielchen auf der ungenutzten Anzeigetafel. Egal, ich gehe trotzdem regelmäßig in die virtuelle Spielhalle, denn vor allem das Erreichen der Spezial-Modi motiviert zum Weiterspielen.

Darüber hinaus gibt es derzeit schlichtweg keine bessere Flipper-Simulation. Das liegt nicht nur an einer Flaute im Genre, sondern nicht zuletzt auch an der herausragenden Technik: Die Grafik mit ihren schmucken Effekten und eine gute Ballphysik machen Dream Pinball 3D zu einem Kauf, den ausgehungerte Flipper-Fans mit Sicherheit nicht bereuen werden.

Meine Wertung **77**



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Es rappelt in der Kiste

Mein liebster virtueller Tisch war bisher immer der abgefahrene und spacige Tisch von Pinball 3D. Und der wird's auch vorerst bleiben. Bis auf den Two-Worlds-Tisch von Dream Pinball 3D, denn der gefällt mir vom Aussehen und vom Spielen richtig gut. Große Klasse: die korrekte und realistische Ballphysik.

Die beiden unfertigen Tische kann ich hingegen überhaupt nicht leiden. Und das ist auch der Grund, warum ich mich langweile, denn schließlich spielt das Auge mit. Apropos Auge: Es ist ja klasse, wenn ich bei Need for Speed Bewegungsunschärfe und bei Virtual Skipper realistische Spiegelungen habe. Aber was für einen Sinn hat das bei einem Flippertisch? Aber egal, ich kann's ja ausschalten. Ich muss jetzt weg, noch ein wenig durch Two Worlds flippern.

Meine Wertung **78**



Genre	Flipper-Simulation
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	A.S.K. Homework
Hersteller	Zuxxez
Webseite	www.dream-pinball.com
Hotline	0180/989 939 (0,12 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 **30** 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	4 Stufen; mittelschwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (4 Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

Ideal für
reaktionsschnelle Highscore-Jäger

Alternativen Budget
Ultimate Pinball Challenge (ca. 15 €, –)

Fastlane Pinball (ca. 15 €, 01/2006: **42**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße	760 MB		
Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 3	CPU 500 MHz	RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,0 GHz	RAM 512 MB
Auflösung 1.600x1.200	Grafikkarte Geforce 7800	CPU 2,0 GHz	RAM 512 MB

PRO
- opulente Grafik
- sehr gutes Handbuch
- sechs Tische ...

KONTRA
- ... von denen zwei sehr unfertig wirken
- kaum Sonderelemente
- keine ideale Draufsicht-Perspektive

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	9
Atmosphäre	6
Multiplayer	8

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	77
SUSANNE BRAUN	78

78

DREAM PINBALL 3D

Endlich wieder ein Kleinod für Tischerüttler: Hier gibt's satte sechs Flippertische mit Edelgrafik.

Gegen Burgmauern, an Dinosauriern vorbei, unter Wasser, durch ein Horror-Schloss, in der Luft und durch ein Fantasy-Setting sausen die kleinen Kugeln in **Dream Pinball 3D**. Satte sechs Tische bietet die Flipper-Simulation, alle mit reichlich Rampen, Bumpern und sonstigen leuchtenden Zielen ausgestattet.

Reinen Tisch gemacht

Nicht alle Tische erreichen die Klasse des sogar mit einer zweiten Ebene versehenen **Two Worlds**-Flippers, der bereits als Demo veröffentlicht wurde. Echte Sonderereignisse auf den Tischen oder auch die sehr beliebten Minispiele auf der Anzeigetafel der Spielgeräte suchen Sie in **Dream Pinball 3D** beispielsweise vergebens. Die Flipper »Dino Wars« und »Aquatic« wirken gar karg und fast schon unfertig.

Trotzdem motivieren die sechs Tische für viele Stunden. Schließlich schalten Sie durch das Treffen kniffliger Ziele in der richtigen Reihenfolge Spezial-Modi frei. Und die bringen massig Extrapunkte. Was Sie dafür auf welchem Tisch tun müssen, verrät Ihnen das vorbildliche Handbuch in ausführlichen Erklärungen.

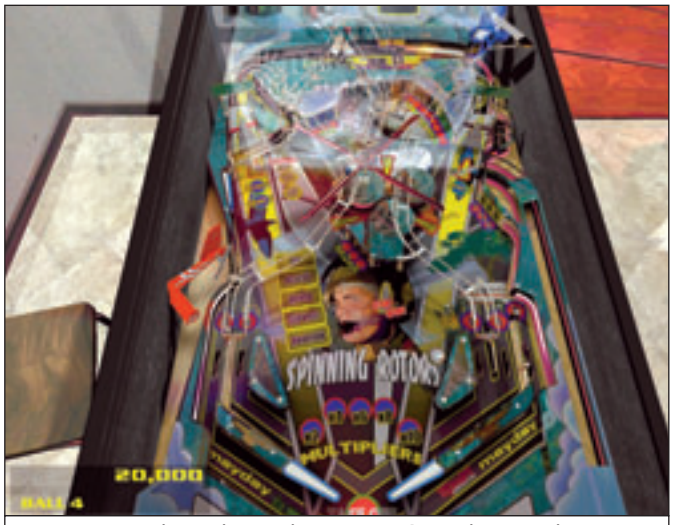
Augenschmaus

In Szene gesetzt wird der kultige Kneipensport mit allem, was moderne Grafikkarten so hergeben: Bewegungsunschärfe, HDR-Lichtschimmer, glänzende Spiegelungen auf der Glasoberfläche oder der Kugel selbst. All diese Extras lassen sich regeln und auch abschalten – gut so, denn voll aufgebretzelt taugt **Dream Pinball 3D** zwar zum Hingucker, aber kaum noch zum Spielen.

David Bergmann



Dank realistischer **Spiegelungen** und vieler Ziereffekte ist der Flipper zum kommenden Rollenspiel Two Worlds ein echter Augenschmaus.



Die meisten Tische sind mit Liebe zum **Detail** gestaltet – an den Umfang von Klassikern wie Timeshock kommen sie allerdings nicht heran.



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Knapp am Highscore vorbei

So ganz rund wirkt Dream Pinball 3D meiner Meinung nach nicht, dafür unterscheiden sich die Tische qualitativ einfach zu sehr. Außerdem vermisse ich schmerzlichst richtig coole Extras, etwa kurzweilige Minispielchen auf der ungenutzten Anzeigetafel. Egal, ich gehe trotzdem regelmäßig in die virtuelle Spielhalle, denn vor allem das Erreichen der Spezial-Modi motiviert zum Weiterspielen.

Darüber hinaus gibt es derzeit schlichtweg keine bessere Flipper-Simulation. Das liegt nicht nur an einer Flaute im Genre, sondern nicht zuletzt auch an der herausragenden Technik: Die Grafik mit ihren schmucken Effekten und eine gute Ballphysik machen Dream Pinball 3D zu einem Kauf, den ausgehungerte Flipper-Fans mit Sicherheit nicht bereuen werden.

Meine Wertung **77**



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Es rappelt in der Kiste

Mein liebster virtueller Tisch war bisher immer der abgefahrene und spacige Tisch von Pinball 3D. Und der wird's auch vorerst bleiben. Bis auf den Two-Worlds-Tisch von Dream Pinball 3D, denn der gefällt mir vom Aussehen und vom Spielen richtig gut. Große Klasse: die korrekte und realistische Ballphysik.

Die beiden unfertigen Tische kann ich hingegen überhaupt nicht leiden. Und das ist auch der Grund, warum ich mich langweile, denn schließlich spielt das Auge mit. Apropos Auge: Es ist ja klasse, wenn ich bei Need for Speed Bewegungsunschärfe und bei Virtual Skipper realistische Spiegelungen habe. Aber was für einen Sinn hat das bei einem Flippertisch? Aber egal, ich kann's ja ausschalten. Ich muss jetzt weg, noch ein wenig durch Two Worlds flippern.

Meine Wertung **78**



Genre	Flipper-Simulation
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	A.S.K. Homework
Hersteller	Zuxxez
Webseite	www.dream-pinball.com
Hotline	0180/989 939 (0,12 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 **30** 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	4 Stufen; mittelschwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (4 Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

Ideal für
reaktionsschnelle Highscore-Jäger

Alternativen Budget
Ultimate Pinball Challenge (ca. 15 €, –)

Fastlane Pinball (ca. 15 €, 01/2006: **42**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße	760 MB		
Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 3	CPU 500 MHz	RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,0 GHz	RAM 512 MB
Auflösung 1.600x1.200	Grafikkarte Geforce 7800	CPU 2,0 GHz	RAM 512 MB

PRO
- opulente Grafik
- sehr gutes Handbuch
- sechs Tische ...

KONTRA
- ... von denen zwei sehr unfertig wirken
- kaum Sonderelemente
- keine ideale Draufsicht-Perspektive

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	9
Atmosphäre	6
Multiplayer	8

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	77
SUSANNE BRAUN	78

78



Brille: Fielmann. Beim Heizen **verwackelt** und verwischt das Bild. Das wirkt in Bewegung nicht so übertrieben wie auf Screenshots.



Doktorspiele: Der **Rennarzt** ermittelt nach Stürzen unseren Gesundheitszustand und bringt uns im Fall der Fälle wieder in Topform.

DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP

Die Motorradmarke: legendär. **Das Spiel zur legendären Motorradmarke: zum Vergessen.**

Sie haben noch nie etwas von Desmodromik, Königswellen oder der 916er gehört? Dann können Sie kein echter Motorradfan sein, denn diese Schlagwörter sind untrennbar mit einem der größten Namen im Zweiradbau verknüpft: Ducati.

Ducati World Championship ist das erste Spiel mit Ducati-Lizenz. Wir starten in Meisterschaften, Sonderprüfungen oder in einer ausgewachsenen Karriere. Dabei dienen wir uns vom Amateur zum Profi hoch und schalten neue Kurse und Maschinen frei.

Leg' sie flach!

Auf der Strecke können wir Gas, Vorder- und Hinterradbremse, Lenkung und die Körperhaltung des Fahrers beeinflussen. Per Tastendruck faltet der sich hinter dem Stummellenker zusammen. In Kurven kippt unser Alter Ego die Maschine selbstständig ab. Das funktioniert nur leidlich: Mit einem Analogstick ist die Steuerung zu nervös, mit der Tastatur können wir nur schwer die Linie halten.

Dank simplem Fahrmodell fällt das nicht so stark ins Gewicht. Rempler müssen schon sehr derbe ausfallen, damit es uns aus dem Sattel haut. In der Karriere wirken sich Stürze auf unsere Gesundheit aus: Verletzungen müssen wir zwischen den Rennen vom Onkel Doktor zusammenflicken lassen.

Verletzungen und Steuerung nerven aber nicht so sehr wie der fürchterliche Poser-Rock und die dummen Sprüche, die wir uns auf dem Bock anhören müssen. Beides können wir ausschalten, das gilt leider nicht für die technischen Mängel des Spiels: Während des Tests stürzte es mehrfach ab.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Sportspiele

Am PC fahr' ich lieber Auto

Eins vorweg: In der Realität machen mir Motorräder genauso viel Spaß wie Autos – bei gutem Wetter sogar noch mehr. Am PC allerdings kann ein Motorrad-Spiel meiner Meinung nach nicht wirklich funktionieren: Es gibt einfach (noch) kein passendes Eingabegerät, um in den Kurven das Steuern per Gewichtsverlagerung zu simulieren.

Das außen vor gelassen, ist Ducati World Championship aber trotzdem kein gutes Spiel. Die Grafik ist so lala, der Sound mit lächerlichen Kommentaren und grottenschlechter Musik indiskutabel. Akustischen Selbstmord betreibt das Spiel bei den Motorensounds, denn die klingen eher nach Nähmaschine als nach den legendären 90°-V2-Motoren. Fahrgefühl und Steuerung sind bestenfalls durchschnittlich. Schade um die schöne Lizenz!

Meine Wertung **59**



GEORG VALTIN
Experte für Sportspiele

Fahrspaß, wo bist du?

Was sich anfühlt wie Eiertanz für Fortgeschrittene, ist in Wahrheit eine Motorradsimulation mit einer sehr schwammigen Steuerung. Daher ist es nicht nur schwer, Rennen zu gewinnen, es macht auch wenig Spaß. Und wenn das Kernelement des Spiels schon nicht stimmt, dann bringen mir auch die vielen Spielmodi und die offizielle Ducati-Lizenz herzlich wenig.

Richtig peinlich sind die Kommentare, die ich mir während der Fahrten von meiner Crew anhören muss. Mit einem realistischen Boxenfunk haben diese Sprüche jedenfalls nichts zu tun. Andererseits soll das vielleicht den Anspruch unterstreichen, eher ein Fun-Rennspiel zu sein als eine Simulation. Dann hätten die Entwickler aber gleich ganz versagt, da Steuerung und Fahrmodell keinen Spaß machen.

Meine Wertung **55**



Genre: Rennspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Artematica
Hersteller: DTP

Webseite: www.ducati-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: 3 Stufen; leicht bis mittel

empfohlene Steuerung:

Multiplayer: Einzel-PC (2 Spieler)
Internet (– Spieler): Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	3
Steuerung	5
Atmosphäre	4
Multiplayer	6

Ideal für: fanatische Ducati-Anhänger

Alternativen Budget
DTM Race Driver 3 (ca. 30 €, 03/2006: **80**)
Moto GP 3 (ca. 12 €, 09/2005: **83**)

SYSTEM-CHECK
Installationsgröße: 2,79 GB

Auflösung 800x600	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x960	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte Radeon X700	RAM	512 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Radeon X850	RAM	1,0 GB

PRO
- offizielle Ducati-Lizenz
- viele Spielmodi

KONTRA
- tumbe Gegner
- unpräzise Steuerung
- nervige Kommentare und Musik
- technische Probleme (Abstürze)

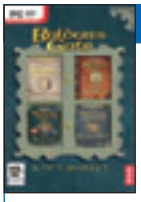
SASCHA GLISS **59**
GEORG VALTIN **55**

Durchschnitts-Wertung der Tester: **57**

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
CSI: MIAMI	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Adventure	Februar 2005	75
DEUS EX 2	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	–	80
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
GTA VICE CITY	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Actionspiel	Juli 2006	90
GUN	10 EURO	–	Ak Tronic	Actionspiel	Dezember 2005	84
LEGO STAR WARS	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Actionspiel	Oktober 2006	86
MADAGASCAR	10 EURO	–	Ak Tronic	Action-Adventure	August 2005	64
MAX PAYNE 2	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Actionspiel	–	87
NEVERWINTER NIGHTS	10 EURO	1.66	Ak Tronic	Rollenspiel	Juni 2005	84
PANZERS 2	10 EURO	1.06	Ak Tronic	Echtzeit-Taktik	August 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 BARD'S TALE	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Rollenspiel	April 2006	83
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	10 EURO	–	Ak Tronic	Sportspiel	Dezember 2004	90
VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES	10 EURO	2.6	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	Dezember 2004	90
WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR	10 EURO	1.41	Ak Tronic	Echtzeit-Strategie	Mai 2005	84
bis 20 Euro						
ACT OF WAR	15 EURO	1.06	Rondomedia	Echtzeit-Strategie	September 2006	86
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
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
HALO	15 EURO	1.6	Microsoft	Ego-Shooter	–	82
KING KONG	15 EURO	–	Ubisoft	Actionspiel	Dezember 2005	81
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	20 EURO	1.2	Electronic Arts	Rennspiel	August 2005	83
PRO EVOLUTION SOCCER 5	20 EURO	–	Konami	Sportspiel	Mai 2006	91
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						
DARKSTAR ONE	30 EURO	1.1	Ubisoft	Weltraumspiel	Juni 2006	88
FEAR	30 EURO	1.3	Vivendi	Ego-Shooter	Oktober 2005	86
FIFA 06	30 EURO	1.0	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2006	82
FUSSBALL MANAGER 06	30 EURO	2.0	Electronic Arts	Fußball-Manager	Oktober 2005	89
GTA SAN ANDREAS	30 EURO	1.01	Take 2	Actionspiel	Februar 2006	92
HALF-LIFE 2 (dt.)	30 EURO	Auto-Update	Vivendi	Ego-Shooter	September 2005	94
HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH	30 EURO	–	Electronic Arts	Actionspiel	Dezember 2005	65
NEED FOR SPEED MOST WANTED	30 EURO	1.3	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2005	88
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



BATTLEFIELD 1942 WW 2 ANTHOLOGY NEU

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	20 Euro
Genre	Multiplayer-Shotter	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BATTLEFIELD 1942		82
	THE ROAD TO ROME (Addon)		79
	SECRET WEAPONS OF WORLD WAR 2 (Addon)		80
Preis/Leistung			GUT



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



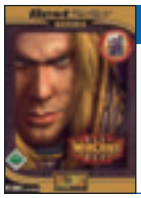
GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

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



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



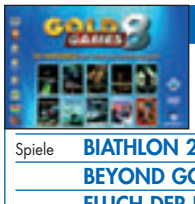
ACTION BOX 2

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



Mit Hilfe der Macht und den Lichtschwertern machen wir aus unseren Gegnern einen großen Haufen kleiner **Bauklötzchen**.



Unsere Lego-Helden können zwar nicht sprechen, aber dafür in den unzähligen Zwischensequenzen umso witzigere **Grimassen** schneiden.

AWARD PowerPlay für Spielwitz LEGO STAR WARS

LEGO STAR WARS

TIPPS

Für nur zehn Euro haben Sie die Macht – mit putzigen Bauklotzmännchen geht's ab in den Sternenkrieg.

Wenn Lego auf **Star Wars** trifft, kann das nur eines bedeuten: jede Menge Spaß! In **Lego Star Wars** übernehmen wir die Kontrolle über 30 putzige Legomännchen und -weibchen aus den »neuen« **Star Wars**-Filmen **Episode 1** bis **3**. Mit Tastatur oder Gamepad steuern wir zum Beispiel Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker und R2-D2. Dabei erleben wir rasante Filmszenen wie das Pod-Rennen auf Tatooine, den Überfall auf Naboo und die brutale Schlacht in der Arena von Geonosis. Und natürlich der Kampf Obi-Wan Kenobis und Qui-Gon Jinns gegen den finsteren Imperialsschergen Darth Maul.

Da rappelt's im Lego-Karton

In **Lego Star Wars** gibt's für jeden etwas: etwa heiße Kämpfe gegen die finsteren Mächte, Hüpfeinlagen über Abgründe und Hindernisse. Dabei wurschteln wir uns gleich mit zwei Helden durch die bunten Schauplätze, und das ist auch nötig. Denn alle Charaktere haben Spezialfähigkeiten: Jar Jar Binks kann sehr hoch hüpfen, R2-D2 hingegen über kurze Strecken fliegen. Praktisch: Entweder wir lassen das Programm unseren Mitläufer steuern, oder ein Kumpel springt ein – an einem Rechner können zwei Jedi-Ritter gleichzeitig spielen.

Ab und zu müssen wir auch kleine Rätsel lösen. Damit wir zum Beispiel eine elektrische Barriere deaktivieren können, hopsen wir mit Qui-Gon Jin über den Zaun, schalten schnell auf Obi-Wan um und hüpfen auch mit ihm auf die andere Seite. Hinter dem Elektrofeld sind nämlich zwei Knöpfe auf dem Boden, auf die wir beide Charaktere stellen, um so die Barriere außer Gefecht zu setzen. So können uns weitere computergesteuerte Charaktere folgen.

Frust und Lust

Am besten lassen sich die knuffigen Legohelden übrigens mit einem Gamepad steuern. Denn per Tastatur macht uns die schwammige Steuerung einen Strich durch die Rechnung. Zudem hopsen wir aufgrund ungünstiger Kamerawinkel oft am Ziel vorbei, oder sehen unsere Gegner nicht.

Solche Frustmomente werden aber mit lustigen Zwischensequenzen entschädigt. Die sind detailgetreu aus den Filmen in die **Lego Star Wars**-Welt importiert – mit einigen Ausnahmen. Unsere Recken tappsen ständig in lustige Fettnäpfchen, die sie zwar ohne Stimme, aber dafür mit umso lustigerer Mimik und Gestik kommentieren.

➧ **Originaltest in Heft 05/2005**

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Nimm 2!

Als Kind war ich stolze Besitzerin des Lego-Flughafens, des Lego-Krankenhauses, der Polizeistation und der Feuerwehr.

Heute bin ich stolze Besitzerin von Lego Star Wars, und bald auch von Lego Star Wars 2. Denn die eckigen Plastikhelden sind so knuddelig, ziehen die lustigsten Grimassen und haben die Macht – die Macht, mich wieder komplett Lego-süchtig zu machen. Klasse, dass ein so einfaches Spielprinzip in der richtigen Umsetzung so super funktioniert.

Meine Wertung **87**



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Unschlagbarer Humor

Ok, an manchen Hüpfpassagen scheitere ich, weil mir die Kamera die Sicht nimmt. Was soll's, die genialen Zwischensequenzen versöhnen mich sofort wieder.

Super auch, dass Lego Star Wars so herrlich abwechslungsreich ist. Von Tomb-Raider-ähnlichen Szenen bis hin zu Spritztouren mit Gleitern ist alles dabei, was ich mir wünschen würde. Wenn Sie erst jetzt durch den Nachfolger auf den Lego-Geschmack gekommen sind, sollten Sie das Original unbedingt nachholen!

Meine Wertung **85**



Genre: Action-Adventure
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Traveller's Tales
Hersteller: Ak Tronic

Ideal für: sternenkriegliebende Lego-Jünger

Alternative Vollpreis: Lego Star Wars 2 (ca. 30 €, 10/2006: **88**)
Alternative Budget: Madagascar (ca. 20 €, 08/2005: **64**)

Webseite	www.eidos.de
Hotline	09001/839 582 (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 (2 Spieler) Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 1,8 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte Radeon 9000	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte Radeon 9800	RAM	1,0 GB

PRO
- mega-putzige Helden
- sehr viel Star-Wars-Atmosphäre
- abwechslungsreiche Levels
- weckt Kindheitserinnerungen

KONTRA
- Kameraführung oft schlecht
- schwammige Tastatursteuerung

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	6
Atmosphäre	8
Multiplayer	7

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN	87
DAVID BERGMANN	85

86

FIFA 06

Die flotte Arcade-Kickerei mit dem Riesen-Lizenzpaket gibt's jetzt zum Schnäppchenpreis von 25 Euro.

Die große Stärke der **Fifa**-Reihe sind seit jeher die offiziellen Lizenzen der wichtigsten Ligen, Spieler und Stadien. Spielerisch präsentiert sich Electronic Arts' Fußball-Umsetzung allerdings nicht als realistische Simulation, sondern stellt actionreiche Arcade-Kickerei in den Vordergrund. Das macht durchaus Spaß, wenn Sie eben keine anspruchsvolle Simulation im Stile der **Pro Evolution Soccer**-Serie erwarten – zumal sich Erfolgserlebnisse zumindest in den ersten beiden Schwierigkeitsgraden schnell einstellen. Die KI der Mit- und Gegenspieler ist in Angriff und in der Verteidigung sehr gut. Abzüge gibt's dagegen aufgrund der nur rudimentären Möglichkeiten, Taktik und Aufstellung zu gestalten.

Karriere machen

Im Mittelpunkt des Spiels steht der Karrieremodus, in dem Sie sich über einen Zeitraum von 15 Jahren um ein Team kümmern. Dazu gehören neben Training und Mannschaftsaufstellung auch die Finanzen und die Talentsuche. Wer nicht alle Spiele selbst austragen will, überlässt die Ergebnisberechnung der KI, die allerdings mitunter recht fragwürdige Resultate fabriziert. Wenn Sie bestimmte Ziele erreichen, etwa eine vorgegebene Menge Tore schießen, erhalten Sie dafür spezielle Punkte. Diese lösen Sie gegen vielfältige Boni ein, darunter zusätzliche Jubelanimationen und Videos – ein motivierendes System.

Nur Kleinigkeiten

Die spielerischen Änderungen zu den Vorgängern halten sich in Grenzen. Sie können den Ball per Knopfdruck abschirmen und das Spiel dadurch verzögern, damit etwa bei einem Konter Ihre Mitspieler aufrücken können. Außerdem sind die Standardsituationen wie Ecken und Freistöße schwieriger, weil es dafür jetzt keine Zielhilfen mehr gibt.

➧ **Originaltest in Heft 09/2005**

Georg Valtin



Direkte **Freistöße** sind in Fifa 06 deutlich schwieriger geworden, da Sie nun die Flugbahn des Balls bestimmen, nicht mehr den Zielpunkt.



In die simulierten Partien des **Manager-Modus** können Sie per Knopfdruck eingreifen und die Begegnung eigenhändig beenden.



Georg Valtin
Experte für Sportspiele

Kleine Schritte vorwärts

Die spielerischen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sind klein, aber fein. Das bessere Abschirmen des Balls eröffnet neue taktische Möglichkeiten. Die fehlen allerdings in Sachen Mannschaftsaufstellung – für mich ist unverständlich, dass ich nur aus wenigen Formationen wählen darf, die Positionen der Spieler aber in Beton gegossen sind – das macht Pro Evolution Soccer 5 besser.

Dafür gefällt mir die KI sogar besser als die von PES 5. Ich mag es einfach, wenn meine Kollegen mitdenken und gerade in der Defensive automatisch eingreifen, statt die Tore der Gegner im Stillstand zu bewundern. Außerdem bietet Fifa 06 eine sehr hohe Dauermotivation: Das gelungene Bonussystem spornt mich immer wieder zum Weiterspielen an.

Meine Wertung **84**



Mikkl Galuschka
Experte für Sportspiele

Guter Action-Fußball

Okay, ich bin ein Pro-Evo-Fan, aber Fußball am Computer soll für mich halt möglichst realistisch sein. Und in dieser Hinsicht gewinnt Fifa 06 keinen Blumentopf. Zwar versuchen die Entwickler verzweifelt (teilweise durch schlichtes Kopieren), dem Konami-Konkurrenten auf den Fersen zu bleiben. Doch mehr als ein nettes Action-Fußballspiel springt nicht dabei heraus.

Und in dieser Nische ist es genau richtig aufgehoben. Statt wie früher hirnrissige und inzwischen zum Glück wieder verworfene Ideen wie die merkwürdige »Off-the-Ball«-Steuerung marktschreierisch in den Vordergrund zu stellen, konzentriert sich Fifa 06 auf einen flotten, unkomplizierten Spielablauf – genau richtig für die PES-Halbzeitpause. Und die offiziellen Lizenzen sind ein netter Bonus.

Meine Wertung **80**



Genre: Sportspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: EA Sports
Hersteller: Electronic Arts

Webseite: www.fifa06.com
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: 5 Stufen; leicht bis sehr schwer

empfohlene Steuerung:

Multiplayer Internet (2 Spieler) / Einzel-PC (2 Spieler) Netzwerk (2 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	9
Multiplayer	8

Ideal für: Freunde des lizenzierten Arcade-Fußballs

Alternative Vollpreis: Fifa 07 (ca. 50 €, 10/2006: 79)

Alternative Budget: Pro Evolution Soccer 5 (ca. 20 €, 11/2005: 92)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,2 GB

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

PRO
- riesiges Lizenzpaket
- sehr gute Offensiv- und Defensiv-KI
- motivierender Manager-Modus
- zahlreiche, freischaltbare Boni

KONTRA
- beschränkte taktische Möglichkeiten
- umständliche Menüs

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN 84
MIKKL GALUSCHKA 80

82

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.

Archlord



TIPP 1: Legen Sie sich so früh wie möglich Sammelberufe zu. Die können Sie nämlich nur durch exzessives Verwenden steigern. Je früher Sie damit anfangen, desto besser. Nicht vergessen: Auch gleich den passenden Gegenstand zum Ausüben des Berufes erstehen.

TIPP 2: Eine effektive Methode zum Aufleveln ist das Grinden, also das Fließband-Töten von Gegnern in einem kleinen und dicht bevölkerten Gebiet. Suchen Sie sich dazu Monster aus, die ein bis zwei Stufen unter Ihrem eigenen Level liegen. Ansonsten würden die Kämpfe und das Leveln zu lange dauern.

TIPP 3: Manche Quests setzen Ihnen zum Ziel, einen bestimmten Gegner auszuschalten. Bei den Jungs und Mädels handelt es sich in der Regel um besonders starke Zeitgenossen. Suchen Sie sich am Besten eine Gruppe. Wenn Sie es alleine versuchen, setzen Sie die Regler zum automatischen Trinken von Lebensenergie- und Mana-Tränken weiter nach rechts. Das erhöht Ihre Lebenserwartung.

TIPP 4: Nach einem Kampf die verdiente Beute einsammeln, das artet in Archlord schnell in Arbeit aus. Die Gegenstände sind oft schwer zu sehen und müssen mit dem Mauszeiger einzeln angeklickt werden. Benutzen Sie daher einfach die Leertaste – so sammeln Sie die Schätze automatisch ein.

Aber Achtung: Wenn Sie nicht genau aufpassen, landet auch die Beute umstehender Spieler in Ihrem Inventar; und die finden solche Aktionen bestimmt nicht zum Lachen.

TIPP 5: Statten Sie bereits in frühen Levels Ihre Ausrüstung mit magischen Steinen aus, wenn Sie diese finden. Das Spiel wird dadurch merklich einfacher und Sie kommen wesentlich besser und vor allem flotter voran. Die Steine aufsparen lohnt sich also kaum – es sei denn, es sind besonders seltene Exemplare.

Caesar 4



TIPP 1: Der Start in Caesar 4 ist nicht der leichteste – bauen Sie Wohnhäuser in Wassernähe, damit sich die Bürger dort wohl fühlen. Kommt nach dem Bau die Anzeige, dass das Gebäude an seinem jetzigen Standort nur wenig attraktiv für die Bürger ist, dann sollten Sie die Gegend mit Brunnen, Plätzen und Bäumen aufwerten. Achten Sie immer auf die Bedürfnisse der Bürger, die im Lauf der Hausaufwertungen auch extrem ansteigen können.

TIPP 2: Bauen Sie Felder nur in Bereiche, auf denen das Gras besonders hoch steht – denn das bedeutet, dass das Land dort sehr fruchtbar ist. Im Gegensatz zu normalen Wohn- oder Arbeitshäusern brauchen Felder aber keinen Anschluss an die Straße.

TIPP 3: Sie benötigen zwar nur ein Pumphaus, um genügend Wasser zu bekommen, allerdings mehrere Reservoirs. Denn ein Reservoir, das die Springbrunnen versorgt, hat nur einen begrenzten Einzugsbereich. Deshalb sollten Sie sich, bevor Sie Ihre Großstadt aufbauen, zuerst um die Wasserversorgung kümmern.

TIPP 4: Nutzen Sie Ihre Berater voll aus. Wenn Sie Güter an Rom schicken sollen (um auch den Frieden mit Caesar zu bewahren), dann gehen Sie auf den Lagerhausreiter im Beraterbildschirm. Stellen Sie dort ein, dass keine der von Rom gewünschten Waren für die Produktion anderer Güter entnommen werden. So bleibt Ihnen das Kalkulieren mit den Waren erspart. Behalten Sie auch den Berater im Auge, der Ihnen sagt, wieviel Ruhm und Reichtum Sie zum Missionsgewinn brauchen.

TIPP 5: Sorgen Sie für genug religiöse und kulturelle Abwechslung. Es ist zwar lustig, wenn Jupiter spontan ein Haus in Flammen aufgehen lässt, weil er sich vernachlässigt fühlt. Trotzdem geht das Spektakel auf Ihre Kosten, denn Sie müssen für Ersatz sorgen.

Cars



Die Cheats zum Spiel zum Film. So versägen Sie garantiert jeden Gegner in Cars.

CHEAT	WIRKUNG
YAYCARS	alle Autos verfügbar
CONC3PT	alle Konzeptzeichnungen freischalten
WATCHIT	alle Filme freischalten
R4MONE	alle Lackierungen
MATTL66	alle Rennen
IF900HP	alle Strecken und Minispiele freischalten
IMSPEED	Schnellstart aktivieren
VROOOOM	unendlicher Turbo-Boost
TRGTEXC	schaltet das Hubschrauber-Minispiel frei

Company of Heroes



TIPP1: Ressourcen beachten! Schauen Sie zu Beginn einer Mission, wie viel Ihnen an neuen Rohstoffen zufließt, und wo die nächsten Sektoren für Benzin und Munition liegen. Erobern Sie jeweils einen davon, damit Sie Ihre Kriegsmaschine auf Touren bringen können!

TIPP 2: Nutzen Sie das Kampfsystem! Panzer sind am Heck verwundbarer, also greifen Sie sie möglichst von hinten an. Infanterie ist besser geschützt, wenn sie in maximaler Deckung (grün) steht. Festnageln und Flankieren funktioniert gegen Infanterie sehr gut. Beschäftigen Sie eine feindliche Gruppe mit einer Einheit frontal, und bewegen Sie eine zweite in die Flanke oder in den Rücken des Feindes!

TIPP 3: Der Computergegner schickt mit Vorliebe Pioniere hinter die Front, um Ihnen Sektoren abzujagen und so die Versorgungskette zu unterbrechen. Das ist nicht wirklich dramatisch, aber nervig. Bauen Sie daher an Schlüsselstellen MG-Nester auf, oder kommandieren Sie Infanterie zum Schutz wichtiger Sektoren ab. Wenn ein Gebäude in der Nähe einer Fahne ist, packen Sie dort einen einzelnen Scharfschützen hinein – der kann Feindinfanterie sehr effektiv bekämpfen.

TIPP 4: Kindermädchen spielen! Ihre Panzerabwehrkanonen sind sehr effektiv gegen Fahrzeuge, allerdings verändern die Kanoniere nicht selbstständig den Feuerbereich des Geschützes; selbst wenn ein Feindpanzer in Reichweite ist. Stellen Sie also an wichtige Punkte am besten zwei Kanonen mit sich ergänzenden Feuerfeldern.

TIPP 5: Übersicht bewahren! Machen Sie es sich zur Angewohnheit, regelmäßig zwischen Front und Hinterland zu springen. Überprüfen Sie dabei Ihre defensiven Stellungen und schauen Sie, ob der Gegner vielleicht gerade einen Gegenangriff vorbereitet. Die Warnmeldungen am linken Bildrand und die Mini-Map helfen hier auch.

TIPP 6: Truppen nicht verheizen! Veteranen (besonders die mit drei Streifen) kämpfen besser als Rekruten. Außerdem kosten Upgrades Ressourcen, und die sind verloren, wenn Sie eine aufgewertete Einheit verlieren. Retten Sie Ihre Mannen also lieber, ziehen Sie sie zum HQ zurück und bestellen Sie Nachschub für den geschundenen Zug.

TIPP 7: Wenn ein Panzer kurz vor dem Aus ist, ziehen Sie ihn schleunigst von der Front ab, und schicken Sie Pioniere zur Reparatur. Achten Sie (nicht nur in dieser Situation) darauf, Ihren Tank mit der Front in Richtung der wahrscheinlichen Angriffsrichtung des Gegners zu drehen, damit er ja keine Hecktreffer abkriegt.

TIPP 8: Lesen Sie das Gelände, denn Treffer mit Kanonen werden nicht im Voraus berechnet. Wenn Ihr Panzer etwa ungünstig steht, kann er durchaus zig Schüsse in einen Erdwall setzen, anstatt den Gegner zu treffen. Positionieren Sie Einheiten also möglichst geschickt!

TIPP 9: Superwaffen richtig einkaufen! Bevor Sie den ersten Spezialangriff freischalten, schauen Sie sich in Ruhe die jeweils verfügbaren Ausbaustufen an. Dann entscheiden Sie sich für die Spezialwaffen, die Sie in diesem Gefecht haben wollen. Da Sie normalerweise zu wenig Kommandantenpunkte erhalten, um alle Spezialwaffen auf der Liste freizuschalten, sollten Sie Ihre Punkte gezielt ausgeben. Erstrebenswerte Spezialangriffe sind etwa der Artillerieschlag oder der Jagdbomberangriff.

TIPP 10: Befestigungen richtig bauen! Vernachlässigen Sie nicht die Spezialfähigkeiten der Pioniere. Sandsackbarrieren sind schnell gebaut und geben eine prima Deckung für MG-Teams oder normale Infanterie ab. Stacheldraht bremst feindliche Fußsoldaten, und Minenfelder killen gegnerische Panzer. An engen Stellen (etwa vor Brücken) sollten Sie darauf achten, die Hindernisse so zu bauen, dass Ihre Soldaten gerade noch daran vorbeischlüpfen können.

TIPP 11: Truppenteile kombinieren! Bauen Sie einen gesunden Mix von Einheiten. Berücksichtigen Sie dabei das Stein-Schere-Papier-Prinzip. Ein Flammpanzer ist prima gegen Infanterie, aber relativ nutzlos gegen Tanks. Schicken Sie also gemischte Verbände zum Angriff, wenn Sie nicht genau wissen, welche Einheiten der Gegner hat.

TIPP 12: Gemeinsam sind wir stark! Tipp 11 gilt natürlich auch für defensive Stellungen. Panzerabwehrkanonen sind zwar richtig gut gegen Fahrzeuge, werden aber von feindlicher Infanterie leicht überrannt. Das wiegt doppelt schwer, da der Feind dann sogar die Kanone übernehmen und gegen Sie einsetzen kann. Sichern Sie Pak-Stellungen daher unbedingt mit Infanterie, einem MG-Team oder -Nest ab.



Die Gilde 2



TIPP 1: Kaufen Sie sich zu Beginn am Besten erst ein günstiges Geschäft, um nicht gleich völlig pleite zu sein. Motzen Sie das Haus mit der Zeit auf, denn weitere Gebäude können Sie später immer noch kaufen. Schauen Sie sich aber auch dann nach günstigen Betrieben um, denn Ihre Gegner waren in der Zwischenzeit auch nicht untätig, und haben ihre Geschäfte aufgewertet, so dass diese Einnahmequellen unerschwinglich werden.

TIPP 2: Sicherheit geht vor! Scheuen Sie sich nicht, Feuer- und Diebstahlsschutzerweiterungen zu kaufen – schützende Gitter vor dem Fenster und ein Eimer Löschwasser sind vor allem für private Häuser sinnvoller, als mehr Lagerplatz oder ein weiterer Arbeiter.

TIPP 3: Wenn Sie das Programm Ihre Ein- und Verkäufe regeln lassen, dann sollten Sie in den Optionen einstellen, dass Ihr Handkarrenlenker nur den städtischen Markt anläuft. Das spart enorm Zeit. Lassen Sie ihn nur dann die ganze Karte abgrasen, wenn Sie eine seltene Ware aus einer anderen Stadt brauchen.

TIPP 4: Kümmern Sie sich schnell um einen Partner für Ihren Charakter. Denn sonst nagt der Zahn der Zeit an Ihrem Alter Ego, und schon kann die Erbfolge nicht gesichert werden. Schließlich können Sie sich – fast wie im echten Leben – auch jederzeit wieder scheiden lassen, wenn Ihnen ein Partner nicht passt.

TIPP5: Effizienter verwalten: Da Sie alle Aktionen vornehmen können, ohne ein einziges Haus zu betreten, sollten Sie wichtige Personen Ihrer Familie in einem Gebäude »abstellen«. Gemeinderatsmitglieder oder Beisitzer können Sie ruhig im Rathaus stehen lassen, damit sie ja keinen Termin verpassen.

TIPP 6: Wenn Ihr Charakter Kinder hat, dann können Sie diese noch nicht in die Schnellzugriffsleiste aufnehmen. Erst mit dem 16. Lebensjahr dürfen die Blagen im Familienbetrieb mit anpacken. Oder lustig drauflos flirten, um sich einen Partner zu angeln.

TIPP 7: Gegen Sabotage oder Verbannungen können Sie nichts unternehmen. Werden Sie sabotiert, passiert das meist so schnell, dass Sie gar nicht sehen können, wer der Schuldige ist. Wenn Sie aus der Stadt verbannt werden, sollten Sie dieses Familienmitglied so schnell wie möglich an den Rand der Karte schicken.

Fifa 07



TIPP 1: Unmotivierte Schüsse aus der zweiten Reihe sind in Fifa 07 besser als ihr Ruf in der Realität. Stellungsfehler der tumben Torhüter sorgen des Öfteren dafür, dass Stürmer so zum erfolgreichen Abschluss kommen.

TIPP 2: Effektives Kurzpassspiel ist wichtiger als im Vorgänger. Verzichten Sie daher auf Alleingänge oder weite Zuspiele – in höheren Schwierigkeitsgraden oder in Finalrunden von Meisterschaften haben Sie ohne ein ausgereiftes Passspiel kaum Chancen auf Siege.

TIPP 3: Achten Sie im Managermodus darauf, alle Emails zu lesen. Gerade Anweisungen und Winks mit dem Zaunpfahl der Vereinsführung sollte Sie auf jeden Fall berücksichtigen. Ansonsten kann die Manager-Karriere ganz schnell ein unrühmliches Ende nehmen.

TIPP 4: Sie sind Fifa-Veteran? Prima! Nutzen Sie trotzdem – zumindest kurz – den Trainingsmodus. Gerade die Möglichkeit, dem Fußball mit dem linken Analogstick Effet zu verpassen, erfordert flinke Finger und einige Übung.

Joint Task Force



TIPP 1: Halten Sie Ihre Jungs immer beisammen und schalten Sie die Gegner mit konzentrierter Feuerkraft aus. Am besten kundschaften zuerst Infanteristen die Umgebung aus (die können sich schnell wieder zurückziehen), der Rest rückt dann nach, um gemeinsam zuzuschlagen. Ihre Truppe ist nur selten stark genug, um an zwei Fronten gleichzeitig zu kämpfen. Sollte der Auftrag das doch einmal von Ihnen verlangen, dann versuchen Sie zunächst, die Ziele nacheinander abzuarbeiten; in vielen Fällen reicht die Zeit dafür aus, auch wenn die Missionsbeschreibung etwas anderes behauptet.

TIPP 2: Vergessen Sie nicht, die Infanterie mit genügend Panzerfäusten auszustatten. Damit sind die Ranger sogar effektiver im Panzerknacken als die mächtigen Abrams-Tanks. Die meisten anderen Ausrüstungsgegenstände wie Granatwerfer kosten dagegen nur unnötig Geld; gegen feindliche Fußsoldaten reicht die Standard-Bewaffnung. Zumal, wenn Sie Scharfschützen in Ihren Reihen haben.

TIPP 3: Da der Gegner mit Vorliebe Versorgungsfahrzeuge attackiert, folgen diese mit etwas Abstand der Kampfgruppe. Allzu weit sollten sie aber nicht zurückbleiben, um bei überraschenden Flankenangriffen oder Überfällen von hinten nicht ungeschützt dazustehen.

TIPP 4: Der Pausenmodus erleichtert die Gefechte enorm. Gerade bei der Zielauswahl sollten Sie sich nicht auf die künstliche Intelligenz Ihrer Jungs verlassen, sondern lieber das Feuer manuell auf die gefährlichsten Feinde konzentrieren. Für Infanterie sind das Flaks und Schützenpanzer, für Panzer andere Tanks sowie mit Raketenwerfern bewaffnete Soldaten.

TIPP 5: In vielen Szenarien finden sich herrenlose Fahrzeuge. Die Besatzung ist allerdings meistens nicht weit entfernt. Setzen Sie alles daran, die Besitzer so schnell wie möglich auszuschalten, dann können Sie Ihrer Streitmacht ein weiteres Vehikel einverleiben.

TIPP 6: Hubschrauber sind ihren hohen Preis nur in den seltensten Fällen wert. Sie beeindrucken zwar durch ihre Feuerkraft und Geschwindigkeit, sind aber extrem verwundbar. Dafür eignen sie sich perfekt für Angriff-und-Rückzugstaktiken in Gebieten, die auf dem Landweg nur schwierig (Minen) oder gar nicht (Berge, Flüsse) zugänglich sind.

TIPP 7: Speichern Sie regelmäßig. Das Spiel überrascht am laufenden Band mit Konterattacken, die beim Überschreiten bestimmter Grenzlinien ausgelöst werden.

TIPP 8: Ausgebildete Offiziere sind kaum zu ersetzen. Wenn ein Veteran das Zeitliche segnet, sollten Sie einen älteren Spielstand laden. Wenn es einen Helden erwischt, ist eh Sense.

Just Cause



TIPP 1: Die größten Gefahren lauern auf San Esperito nicht im Kugelhagel, sondern im Straßenverkehr. Vor dem Überqueren einer Straße lohnt sich ein Seitenblick – die Einheimischen bremsen nicht immer für Fußgänger.

TIPP 2: Wenn Sie ein Auto mopsen wollen, ballern Sie dem Besitzer am besten einen Warnschuss vor den Bug, sonst ... siehe Tipp 1. Allerdings sollten Sie sich dann möglichst schnell aus dem Staub machen, falls Ihr Opfer ebenfalls bewaffnet ist oder Polizei Sie beobachtet.

TIPP 3: Die Vehikel in Just Cause sind nicht ganz einfach zu beherrschen. Die besten Erfahrungen haben wir mit den Geländewagen und Polizeijeeps gemacht: relativ schnell, gute Straßenlage und auch offroad zu gebrauchen. Nur Motorräder kommen besser durchs Gelände, schrammen aber in engen Kurven gerne mal gegen die Leitplanke.

TIPP 4: Behalten Sie immer die Minikarte rechts oben im Blick; darauf sind Extras und wichtige Gegenstände oder Abschnitte für die aktuelle Mission frühzeitig zu erkennen.

TIPP 5: Verlassen Sie sich nicht allein auf die Mini-Map, sondern checken Sie auch regelmäßig die große Übersichtskarte. So können Sie beispielsweise Routen planen, wenn Sie ein Fahrzeug abfangen sollen oder vorab die Route zum Zielort ausbaldowern. Der direkte Weg querfeldein ist nämlich selten befahrbar.

TIPP 6: Bei mehrstufigen Stuntsequenzen müssen Sie nicht unbedingt abwarten, bis Rico reagiert. Statt F für Ausstieg zu drücken und dann noch einmal, wenn Rico auf der Motorhaube balanciert, hauen Sie direkt zweimal hintereinander auf die Taste, dann katapultiert sich der Agent direkt in den Himmel.

TIPP 7: Bei freien Ausfahrten sollten Sie sich nicht allzu weit vorwagen, weil tief im feindlichen Hinterland böse Überraschungen in Form von Militärbasen und Kampfhubschraubern warten. Gehen Sie solche Sightseeing- und Sammel-Touren außerdem nur dann an, wenn gerade keine Mission läuft. Sonst kann es vorkommen, dass der Auftrag automatisch als gescheitert gilt, und Sie neu laden müssen.

TIPP 8: Ricos Standard-Pistolen leisten bis zum Schluss gute Dienste. Sofern verfügbar, sind allerdings automatische Waffen wie Sturmgewehre vorzuziehen. Abstand halten heißt es hingegen bei Schrotflinten und Granatwerfern – die brauchen zu lange zum Nachladen.

TIPP 9: Während sich Nebenmissionen nur selten lohnen, sollten Sie etwas Zeit investieren, um zumindest einen Teil der Sektoren zu befreien. So haben Sie immer ein Versteck in Reichweite, falls Sie mal Munition oder Gesundheitspunkte auffüllen müssen.

TIPP 10: Seien Sie erfinderisch! Bei Attentaten müssen Sie die Zielperson nicht unbedingt über den Haufen schießen. Warum unternehmen Sie stattdessen nicht mit ihr zusammen eine kleine Spritztour über die nächste Klippe? Schließlich haben Sie einen Fallschirm ...

Eine weitere Möglichkeit: Ihr Opfer aus dem Auto schubsen, zurücksetzen und Gas geben. Wenn das alles nicht fruchtet, können Sie immer noch auf Kugeln und Granaten setzen.



Lego Star Wars



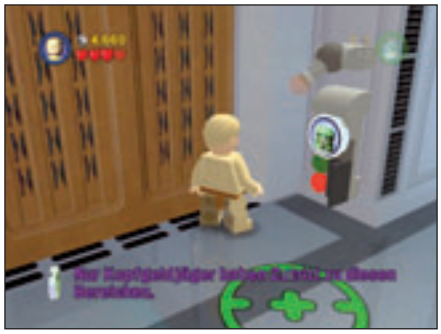
Lego Star Wars Teil eins kommt ab diesem Monat zum Budgetpreis – die Cheats dazu gibt's bei uns. Zum Aktivieren stellen Sie sich einfach an die Bar der Levelauswahl-Spelunke und wählen dort das »Fragezeichen-Menü«. Nach korrekter Eingabe der Codes können Sie die Tricks im Optionsmenü unter »Extras« aktivieren.

CHEAT	WIRKUNG
4PR28U	Unbesiegbarkeit
MS999Q	Silhouetten
YD77GC	Violett
RP924W	Bärte
LD116B	Minikit-Detektor
PUCEAT	Teetassen
SHRUB1	Besen
IG72X4	Große Blaster
L449HD	Klassische Blaster
NR37W1	Doofe Blaster

Diese Codes (Eingabe wie bei den Cheats) schalten Bonus-Charaktere frei, ohne dass deren Spielabschnitt gemeistert werden muss.

CHEAT	CHARAKTER
BEQ82H	Princess Leia
L54YUK	Rebel Trooper
A32CAM	Darth Sidious
VR832U	Disguised Clone
MS952L	Mace Windu (Episode III)
RS6E25	Clone (Episode III Walker)
N3T6P8	Clone (Episode III Swamp)
BHU72T	Clone (Episode III Pilot)
ER33JN	Clone (Episode III)
SF321Y	General Grievous
ZTY392	Grievous' Bodyguard
14PGMN	Count Dooku
EUW862	Shaak Ti
CBR954	Kit Fisto
DP55MV	Ki-Adi Hundi
A725X4	Luminara
LA811Y	Bobba Fett
PL47NH	Jango Fett
XZNR21	Super Battle Droid
LK42U6	Battle Droid (Geonosis)
19D7NB	Geonosian
F8B4L6	Clone
H35TUX	Darth Maul
92UJ7D	Padme
PP43JX	Royal Guard
DH382U	Droideka
EN11K5	Battle Droid (Commander)
987UYR	Battle Droid
KF999A	Battle Droid (Security)
R840JU	PK Droid

Lego Star Wars 2



Sie können nicht sterben, und die meisten Rätsel sind leicht geknackt. Trotzdem gibt's einige Stellen, die haarig sind – oder richtig viele Punkte bringen. Die finden sich vor allem in Episode 5 (Das Imperium schlägt zurück).

TIPP 1: So knackt man imperiale AT-ATs: Um hier zu punkten, müssen Sie das Stahlseil des Schneegleiters einsetzen. Damit können Sie entweder die Laufbeine der Angreifer verknoten und sie zu Fall bringen, oder die an mehreren Stellen ausgelegten kleinen, rot markierten Sprengsätze ins Schlepptau nehmen. Die kleineren zweibeinigen AT-ST Walker können Sie einfach wegballern, oder Sie haken das Seil ein und geben Gas. Die vierbeinigen AT-AT-Kampfläufer müssen Sie erst mit dem Seil der Harpunenkanone zu Fall bringen (einhaken und mehrmals um sie herumfliegen). Holen Sie dann eine Bombe und bugsieren Sie diese geschickt in ihre Richtung, um sie zu sprengen.

Schalten Sie aber zuvor alle schwarzen Kampfdrohnen aus! Die haben nämlich die Angewohnheit, Ihnen die am Seil hängenden Kugelbomben abzujagen. Hindernisse wie beispielsweise Betonmauern, kann man mit diesen Kugelbomben auch effektiv aus dem Weg räumen – das ist öfter mal nötig!

TIPP 2: Sumpfplanet Dagobah: Gleich am Startpunkt können Sie mit R2-D2 nach rechts durch das Moor schwimmen und Steinchen einkassieren. Um am See weiterzukommen, müssen Sie R2-D2s Düsen einsetzen. Nehmen Sie Anlauf, und versuchen Sie, auf die kleine Insel in der Mitte des Sees zu fliegen. Düsen Sie dann auf den Felsen zu Ihrer Linken und von dort aus direkt hinüber zum Schalter. Ist dieser aktiviert, kann Ihnen Master Luke folgen.

TIPP 3: Jodas Hütte: Im Abschnitt, in dem Sie einen Traktor zusammenstellen können, sollten Sie mal mit R2-D2 ins Wasser tauchen und herumschwimmen. Sie erreichen von hier aus nämlich Jodas Haus, und dort drinnen heißt es: »Doppelte Punkte Zone«! Wollen Sie wieder zurück, brauchen Sie nur links mit Luke Skywalker auf den hohen Felsen zu springen – von dort aus führt ein Pfad weiter.

TIPP 4: Erster Kampf gegen Darth Vader (Dagobah): Attackieren Sie ihn grundsätzlich mit der Sprungattacke. Alles andere bringt nichts. Hat er sich auf einen Felsvorsprung zurückgezogen, müssen Sie sich auf eine der blauen Kisten stellen und warten, bis Joda sich auf die andere schwingt. Nur wenn die Kräfte der Macht gleichzeitig eingesetzt werden, schweben die Kisten nach oben. Den zweiten »Aufzug« bilden Sie, indem Sie sich auf die rechte große Kiste stellen und die Macht ausüben.

TIPP 5: Zweiter Kampf gegen Darth Vader (Wolkenstadt): Erneut wirken nur Sprungattacken. Zwischendurch verzieht sich der dunkle Lord immer an sichere Stellen. Aktivieren Sie über den Schalter R2-D2s Abgasdüsen. Die rösten dem Lord die Zehen, scheuchen ihn auf und er wendet sich wieder Ihnen zu.

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.



WILDLIFE PARK GOLD

Diesen Monat geht es mit unserer tierischen Vollversion ab in den wilden Tierpark.
Wir verraten Ihnen, worauf Sie als angehender Zoowärter besonders achten müssen.

Ihre Tiere vermehren sich nicht, hungern oder sind furchtbar unlustig? Ihre Besucher quengeln auch? Dann ist schnelle Hilfe angesagt – und die kriegen Sie von uns.

TIPP 1: Bevor Sie in Wildlife Park irgendetwas anfassen, lesen Sie sich die Missionsbeschreibungen in der Kampagne genau durch. Halten Sie dann die Zeit an, damit Sie in Ruhe für alle Tiere die richtige Umgebung, das richtige Futter und die richtige Umzäunung auswählen können. Falls Sie nicht willkürlich ausprobieren wollen, welcher Boden für ein Okapi der richtige ist, öffnen Sie das Infofenster. Wählen Sie dazu das Tier aus, zu dem Sie Hinweise haben wollen, und klicken Sie dann auf das Informationssymbol links. Das wird in dem etwas unübersichtlichen Interface oft übersehen. Darin finden Sie alle benötigten Tipps zu Umzäunung, Bodenbeschaffenheit und Floravorlieben der jeweiligen Tierart.

TIPP 2: Sorgen Sie immer zuerst für die Tiere und dann für die Parkbesucher. Die Tiere haben stets Vorrang, denn die können Ihnen bei Vernachlässigung wegsterben.



TIPP 3: Bevor Sie die Zeit weiterlaufen lassen, kümmern Sie sich um die weitere Versorgung Ihrer Tiere. Schließlich füllen sich Futtertröge nicht von allein. Ein Tierpfleger muss her, und am Besten ist es, wenn Sie ihn gleich im Gehege platzieren. Für ärztliche Notfälle brauchen Sie den Tierarzt – es kommt aber selten vor, dass Sie den benötigen. Meistens nur in dem Fall, wenn in der Missionsbeschreibung erwähnt wird, dass ein Tier verletzt ist.

TIPP 4: Neben dem Tierpfleger, der die Tröge wieder füllt, sollten Sie einen Gärtner beschäftigen, der sich um die Pflanzen im Gehege kümmert. Die Tiere sind einer kleinen Futterabwechslung nämlich nicht abgeneigt. Außerdem sollten Sie auch selber Futter anbauen, um Kosten zu sparen und immer genug zu haben, um die hungrigen Mäuler zu stopfen.

TIPP 5: Wenn Sie die Hütten für die Angestellten aufgestellt haben, dann sollten Sie deren Einzugskreis erhöhen. Das machen Sie, indem Sie das jeweilige Haus anklicken und im Menü des Gebäudes auf den Knopf mit den nach außen gerichteten Pfeilen drücken. So kann ein einziger Arzt das gesamte Areal abdecken – will heißen, Sie sparen Geld und Platz. Denn manche der Gebäude sind ziemlich groß.

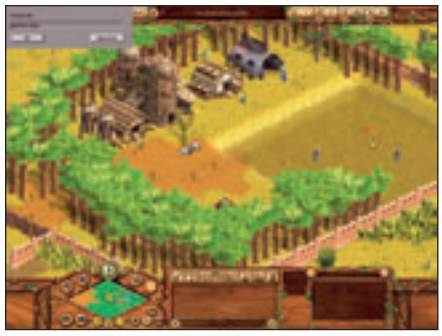
TIPP 6: Bei großen und verkommenen Arealen sollten Sie mehrere Gärtner einstellen, die sich der Pflanzenwelt annehmen. Richten Sie dann den Radius, in dem sich der Gärtner bewegt, relativ klein ein.

TIPP 7: Sie brauchen mehr Geld und wollen nicht auf Cheats (siehe unsere Tabelle) zurückgreifen? Dann beschäftigen Sie einen Dresseur, der Ihren Tieren Kunststücke beibringt. Das freut Ihre Parkbesucher, die dann während ihres Parkbesuches mehr Geld ausgeben.

TIPP 8: »Bauen« Sie lieber zu viele Bäume als zu wenig. Das erhöht schnell die Wohlfühlanzeige Ihrer Tiere. Achten Sie aber auch auf die Ansprüche der Pflanzen (vor allem im Addon Wild Creatures). Denn wenn Sie beispielsweise in kalten Gefilden Hanfpalmen pflanzen, gehen die aufgrund der Temperaturen ein. Denken Sie daran, Wärmestrahler aufzustellen.



TIPP 9: Auf den freien Karten ist es relativ einfach, einen gewinnbringenden Tierpark aufzubauen. Schwieriger wird's aber, wenn Sie einen reinen Wildpark bauen wollen – ohne Pfleger, Ärzte oder Futtertröge. Versuchen Sie das Gebiet mit Hilfe natürlicher Begrenzungen wie Erdwällen einzugrenzen. Denn bis Sie ein eigenständiges und funktionierendes Biotop haben, dauert es eine gute Weile. Es ist auch besser, die Tiere erstmal zusammenzuhalten – die laufen dank einiger KI-Macken nämlich gerne mal in die weite Wildnis und verhungern dort. Denken Sie auch an Futterpflanzen wie Mais.



Cheats

Um die Cheats zu aktivieren, muss Wildlife Park auf Version 1.10 geupdatet werden. Wenn Sie das Addon mitinstallieren, wird das überflüssig, da der Patch auf unserer DVD enthalten ist. Drücken Sie im laufenden Spiel die Tasten Alt und F2 gleichzeitig. Es öffnet sich eine kleine Chatzeile am oberen, linken Bildschirmrand. Geben Sie dann **panthera tigris** ein, um die Cheats zu aktivieren. Dann müssen Sie nur noch mit Enter bestätigen.

CHEAT	WIRKUNG
Alt + 1	Kontostand +10.000
Alt + 2	Kontostand -10.000
Alt + 9	einen Besucher aus dem Park löschen
Alt + Del	alle Abfälle und Tierkothaufen löschen

Für die folgenden Cheats muss ein Gebäude oder ein Gegenstand angewählt sein.

CHEAT	WIRKUNG
Alt + +	Füllstand +1
Alt + -	Füllstand -1

Für die folgenden Cheats muss eines der Zootiere angewählt werden.

CHEAT	WIRKUNG
Alt + C	das Tier wird einen Monat älter
Alt + R	das Tier ist trächtig, bei mehrmaligem Drücken des Codes wirft das Tier

Für die folgenden Cheats muss einer Ihrer Parkbesucher angewählt sein.

CHEAT	WIRKUNG
Alt + W	Hungerbedürfnis sinkt um Wert 10
Alt + R	Verletzungsrisiko sinkt um Wert 10
Alt + Z	Durst sinkt um Wert 10
Alt + I	Toilettenbedürfnis sinkt um Wert 10
Alt + P	Ruhebedürfnis sinkt um Wert 10
Alt + S	Informationsbedürfnis sinkt um Wert 10
Alt + J	Bargeld vermehrt sich um Wert 10

Susanne Braun





GOTHIC 2 GOLD

Damit Sie auch als Rollenspiel-Neuling den Einstieg in unsere spannende Vollversion schaffen, geben wir Ihnen Hilfestellung für Ihre ersten Schritte in Khorinis.

Die Welt in Gothic 2 ist riesig, birgt jede Menge Abenteuer, Gefahren und Orte, die Sie erkunden können. Doch schon die ersten Minuten können frustrierend sein, wenn man Khorinis nicht gut gewappnet betritt. Wir geben Ihnen nützliche Tipps, die Ihnen das Rollenspieler-Leben leichter machen werden.

TIPP 1: Installieren Sie neben dem Hauptprogramm Gothic 2 auch gleich das Addon Die Nacht des Raben. Dieses integriert sich automatisch ins Spiel, und Sie können gleich das komplette Abenteuer bestreiten. Sollten Sie erst Gothic 2 durchspielen und dann erst das Addon installieren, müssen Sie alle Quests des Hauptprogramms nämlich erneut lösen.

TIPP 2: Sie können Gothic 2 mit den WASD-Tasten und der Maus steuern. Dabei empfiehlt es sich, die Mausempfindlichkeit zu erhöhen, um in Kämpfen schneller reagieren zu können. Machen Sie dies am besten zu Beginn des Spieles, damit Sie sich gleich daran gewöhnen. Es mag zunächst hektisch wirken, wird Ihnen aber in späteren Kämpfen zu Gute kommen.

TIPP 3: Der Turm von Xardas, in dessen Gemäuern Sie das Spiel beginnen, hat drei Stockwerke. Vor allem im unteren finden Sie jede Menge Gegenstände, die Sie einpacken sollten. Hinter den Fässern auf dem Boden liegen einige Goldstücke, vorne in den Regalen Wasserflaschen. Diese Objekte sind etwas schwer zu erkennen. Erhöhen Sie gegebenenfalls die Helligkeit im Spiel (nicht am Monitor), bis Sie die Gegenstände leicht erkennen können. Das mag sich seltsam anhören, aber der Standardwert ist etwas niedrig und erschwert die Orientierung. Schauen Sie sich gut um! Gegenstände innerhalb Ihres Sichtfeldes werden mit ihrer Bezeichnung angezeigt. So finden Sie auch in der Dunkelheit jedes Objekt.

TIPP 4: Sie dürfen die Spielwelt frei erkunden. Da aber einige Gegenden mit gefährlichen Monstern gespickt sind, die Ihnen Anfangs über sind, macht es Sinn, die Quests nach und nach abzuarbeiten. Diese werden Sie ganz automatisch an die Orte führen, wenn Sie dafür bereit sind und beispielsweise über die nötige Rüstung verfügen. Schickt Sie also eine Figur im Spiel (NPC) an einen bestimmten Ort, dann ist das vom Programm auch so gewollt und wird Sie in der Story und auch in der Charakterentwicklung weiter bringen.

TIPP 5: Sie können eigentlich nichts falsch machen oder in eine Sackgasse geraten. Trotzdem ist es sinnvoll, oft abzuspeichern und verschiedene Möglichkeiten auszuprobieren. In der Regel können Sie alle Auswahlmöglichkeiten bei einer Unterhaltung mit einem NPC anwählen. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie etwa einen Kampf provozieren wollen oder das Gespräch sicherheitshalber freundlich beenden. Wenn Sie schon aus der Ferne einen NPC erspähen, dann speichern Sie doch einfach ab und probieren verschiedene Ansätze und die Reaktion der NPCs darauf aus.

TIPP 6: Wenn gar nichts mehr geht, dann können Sie sich auch durchs Spiel mogeln. In Gothic 2 sind jede Menge Cheat-Codes enthalten, und Sie können sogar Programmbefehle der Entwickler nutzen. Drücken Sie einfach C. Nun sollte der Eigenschaften-Bildschirm zu sehen sein, wo Sie die untenstehenden Befehle eingeben können. Eventuell müssen Sie Y statt Z verwenden. Um die Cheats zu aktivieren, müssen Sie dann den Eigenschaften-Bildschirm wieder mit Esc verlassen.

BEFEHL	EFFEKT
marvin	aktiviert den Cheat-Modus
frate	Framerate wird angezeigt
southpark	Zeitraffer
guardian	Unsterblichkeit
taki	Mana und Leben auf 100%
maitai	Drahtgitter-Modus
eowyn	der anvisierte NPC wird verlangsamt
garfield	alle NPCs werden dick
godzilla	alle NPCs werden groß
kingkong	alle NPCs werden klein
grommit	alle NPCs werden dünn
spy	Infos über fokussierten NPC
42	setzt alle Änderungen wieder zurück





Tipp 2: In der Standardeinstellung ist die Maussteuerung eher zäh. Stellen Sie die **Empfindlichkeit** ungefähr so wie auf diesem Bild ein.



Tipp 3: In Gebäuden und Höhlen sind viele Gegenstände zu finden, die Sie leichter entdecken, wenn Sie die **Helligkeit** im Spiel erhöhen.

Haben Sie den Cheat-Modus aktiviert, so erscheint in der linken oberen Ecke des Bildschirms eine entsprechende Information darüber (Marvin-Mode). Nun stehen Ihnen weitere Kurzbefehle zur Verfügung.

TASTE	EFFEKT
F2	ruft die Konsole auf
F3	Fenster-/Vollbildmodus
F4	zur normalen Ansicht zurückkehren
F5	Kamera fixieren
F6	Kamera frei bewegen
F7	durch Spielabschnitte bewegen
F8	Mana und Leben auf 100%
H	Leben reduzieren
Z	im Kreis laufen
O	Kontrolle über anvisierten NPC übernehmen
K	ein Stück nach vorne springen (auch durch Wände)
G	Informationen über die eigene Spielfigur
T	Informationen über den anvisierten NPC
Alt + P	zeigt die aktuelle Position an

Wenn Sie sich im Marvin-Modus befinden (Anzeige links oben) und dann mit F2 die Konsole öffnen, können Sie auf einige Befehle zugreifen, die die Programmierer während der Entwicklung des Spieles integriert haben. Netterweise werden die Befehle vom Programm schon beim ersten Buchstaben erkannt und beim Eingeben automatisch vervollständigt. Ist in unserer Liste ein Wort in eckige Klammern gesetzt, so können Sie hier verschiedene Befehle eingeben (jedoch ohne eckige Klammern, etwa: goto waypoint kloster)

BEFEHL	EFFEKT
cheat god	Unsterblichkeit
cheat full	Mana und Leben auf 100%
goto waypoint [waypoint]	teleportiert Sie zu dem entsprechenden Ort (Kloster, Taverne, Start und so weiter)
aigoto [waypoint]	gleiche Funktion, nur läuft Ihre Spielfigur dort hin
goto camera	die Spielfigur wird zur Kameraposition teleportiert (in Verbindung mit F6)
goto pos [x y z]	die Spielfigur wird zu einem bestimmten Punkt teleportiert (nutzen Sie dazu Alt+P)
kill	anvisierten NPC töten
hero export [name]	exportiert die Spielfigur
hero import [name]	importiert die Spielfigur
set time [hh mm]	stellt die Zeit innerhalb des Spieles ein (etwa set time 12 00)
set clippingfactor	stellt die Sichtweite ein (1 entspricht 100%)
toogle fr ame	zeigt die Framerate ein
toogle time	zeigt die Zeit innerhalb des Spieles an
insert [name]	fügt den gewünschten Gegenstand oder NPC ein (etwa insert gold)
firstperson	schaltet in die Egoperspektive (auch im Kampf)

TIPP 7: Mit der freundlichen Unterstützung von World of Gothic haben wir zwei Datenbanken auf unsere DVD gepackt, in denen Sie alles Wissenswerte zu Gothic 2 und zum Addon Die Nacht des Raben finden können. Dort finden Sie die Komplettlösung, Tipps zur Charakterentwicklung, Infos zu Gegenständen, den Händlern, Waffen und Rüstungen.

TIPP 8: Wie bereits beschrieben, können Sie sich an jeden Ort im Spiel teleportieren. In der folgenden Liste finden Sie die wichtigsten Ort der einzelnen Spielabschnitte. Die Befehle funktionieren nur, wenn Sie sich im entsprechenden Bereich des Spieles befinden. Achten Sie darauf, dass Sie sich unter Umständen mitten in ein Monsterverseuchtes Gebiet beamen, in dem Sie als schwacher Anfänger noch nichts verloren haben.

WAYPOINTS 1	ORT
START	Startpunkt im Spiel
XARDAS	Xardas Turm
TAVERNE	Taverne
KLOSTER	Vor dem Kloster
ALTAR	Klosterkirche
HAFEN	Hafenviertel
CITY1	Südtor der Stadt
CITY2	Osttor der Stadt
MARKT	Marktplatz der Stadt
KASERNE	Kaserne
SHIP	Schiff der Paladine
BIGFARM	Onars Hof
BIGMILL	Südlicher von Onars Feldern
BIGCROSS	Kreuzung bei Onars Feldern
FARM1	Lobards Hof

WAYPOINTS 1	ORT
FARM2	Akils Hof
FARM3	Bengars Hof
FARM4	Sekobs Hof
CRYPT	Crypta bei Onars Hof
LESTER	Lesters Lager
SAGITTA	Sagittas Höhle
LIGHTHOUSE	Leuchtturm
CASTLEMINE	Dexters Burg
RITUAL	Ritualplatz
FOREST	Nördlicher Wald
TROLL	schwarzer Troll
MAGECAVE	Höhle der Feuerprüfung
STONES	Stonehendge
LEVELCHANGE	Vor Tor zum Minental
NW_LITTLESTONEHENDGE	Stonehendge bei Lobards Hof
NW_BIGFARM_HUT_01	Busters Hütte
NW_PASS_GATE_02	Hinter dem Tor beim Pass

WAYPOINTS 2	ORT
START	Ausgang alte Minen
CAVALORN	verfallener Hof Nähe Sumpf
NEWMINE	Fajeths Mine
VORPOSTEN	Drachenjäger-Höhle
SWAMPDRAGON	Sumpfdrache
ROCKDRAGON	Felsdrache
FIREDRAGON	Feuerdrache
ICEDRAGON	Eisdrache
OW_SPAWN_BRUDER	Treffpunkt mit DJs
OW_STAND_JERGAN	Position Jergans
OW_HOSHPAK_01	Hosh-Pak
OC_MAGE_CENTER	Burg, Feuermagierhaus
OC_EBR_HALL_CENTER	Thronsaal der Burg
OC_COUNT_01	Ausrüster Engor
OC_MAGE_LAB_ALCHEMY	Alchemielabor
DT	Dämonenturm

WAYPOINTS 3	ORT
SHIP	Schiff
FIREDRAGON	Feuerdrache
UNDEADDRAGON	untoter Drache (Endgegner)
DI_ORKOBERST	Orkoberst
DI_SCHWARZMAGIER	Schwarzmagier
DI_ARCHOL	Schattenlord Archol

Michael Erlwein



Tipp 7: Dank der beiden **Gothic-Datenbanken** auf unserer DVD werden Sie dieses komplexe Spiel schon bald bis zur Perfektion beherrschen.



Tipp 8: Über die **Waypoints** reisen Sie an jeden Ort im Spiel. Als Anfänger sollten Sie bei der Wahl des Reisezieles aber vorsichtig sein.

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,

Intel ist nach wie vor in aller Munde. Scharenweise überlegen die Spieler ob sie noch umhin kommen, von ihrem aktuellen auf ein Core-2-Duo-System umzusteigen. Die passenden grundlegenden Betrachtungen dazu hatten wir ja bereits in der letzten Ausgabe abgeliefert: Daten, Preise, Technik. Diesmal gehen wir einen Schritt weiter und wenden uns verstärkt der Praxis zu: Wie schnell ist jedes Modell wirklich? Welches hat das beste Preis-Leistungsverhältnis? Welchen Speicher hole ich mir am besten dazu? Welches Mainboard? Und wie wichtig ist der Kühler? Auf alles finden Sie in diesem Heft eine Antwort.

Wie Sie die Neuerwerbung dann stressfrei in den Rechner verfrachten, sagt Ihnen der kommende Einbauratgeber. Dieses Mal kommt ein kaum weniger kniffliger Bereich zu Sprache: Soundkarte und Boxensystem.

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.



Ständige CRC-Fehler

Andreas Helt Ich habe mir vor kurzem eine neue Festplatte (S-ATA) zugelegt und Windows XP Home mit SP2 aufgespielt. Immer wenn ich ein Zip- oder Rar-Archiv entpacke, meldet mir WinRar einen CRC-Fehler. Diverse Setups beschweren sich über beschädigte cab-Dateien. Mittlerweile habe ich es schon mit anderen Programmen wie 7-Zip probiert, aber die scheitern leider genauso.

PC PowerPlay Die recht weit verbreiteten CRC-Fehler entstehen beim Übertragen von Daten und Dateien. Nach einer Art Prüfung ergibt sich, dass die Datei nicht mehr dem Ursprungszustand entspricht und damit unbrauchbar wird – ein CRC-Fehler wird ausgegeben. Beim Entpacken von heruntergeladenen großen Archiven treten sie besonders häufig auf.

Grundsätzlich deuten CRC-Hinweise auf fehlerhafte oder defekte Hardware (bzw. deren Treiber) hin, die mit dem Übertragen von Daten zu tun hat – Festplatten, Speicher, Netzwerkchips oder auch mal ein IDE-Kabel.

Außerdem trifft man immer wieder auf Vermutungen, dass auch die aktivierte Firewall des weit verbreiteten Nforce-4-Chipsatzes von Nvidia für kaputte Daten und damit auftretende CRC-Fehler verantwortlich sein kann.



Doppelte XP-Frage

Christoph Moshammer Das schwächte Glied in meinem PC ist mein Athlon XP 2000+. Beim Stöbern auf Ebay hab ich bemerkt, dass alte XP-Prozessoren vergleichsweise günstig zu haben sind. Rentiert sich der Austausch von einem XP 2000 auf beispielsweise einen XP 2800?

Und gibt es einen vernünftigen Grund, warum ich von Windows 98 SE auf Windows XP umsteigen sollte? Spiele wie GTA San Andreas oder Silent Hunter 3 kann ich jedenfalls problemlos und flüssig spielen.

PC PowerPlay Weniger die 800 MHz an sich, sondern der konkrete Sprung von einem 2000er auf einen 2800er würde sich bei vielen aktuellen Spielen deutlich bemerkbar machen – denn rund 2,5 GHz sind momentan oft die Grenze, damit sie einwandfrei zu laufen. Ihr Mainboard Elitegroup K7S5A kann allerdings maximal einen XP 2400+ aufnehmen – und da ist der Unterschied dann doch zu gering, als dass es sich lohnen würde.

Zum Thema Windows 98 SE gegen Windows XP: Insgesamt halten wir XP in vielen Bereichen einfach für das bessere Betriebssystem. Solange die gewünschte Software aber auch auf Ihrem Windows 98 SE ohne Probleme läuft, ist der Wechsel zumindest nicht zwingend.



Intel 915GM Speicherzuweisung

Stefan Martin Ich habe ein großes Problem mit meinem Laptop-Grafikchip – einem Mobile Intel 915GM. Wenn ich ein Spiel starte, zeigt das Intel Graphic Tool an, dass ich nur 27 MB zugewiesen habe! Da ich aber eine Grafikkarte mit 128 MB habe, würde ich der Grafikkarte gerne mehr Speicher zuweisen. Ich habe aber keine Ahnung, wie das geht!

PC PowerPlay Die Speicherzuweisung erfolgt bei den Intel-900/910/915-Grafikchips dynamisch. Das heißt, sie zwacken sich jeweils so viele MB vom Hauptspeicher ab, wie sie gerade benötigen. Die 128 MB sind nur der Maximalwert. Sie können (und brauchen) an den Einstellungen also nichts zu ändern.



Was bedeutet bei Nvidia VE?

Guiseppe Petrassi Was genau bedeutet bei Nvidia eigentlich der Zusatz VE? Ich habe eine Geforce 5700 VE, dazu bei Google aber nichts gefunden. Handelt es sich dabei etwa um ein Spezialmodell?

PC PowerPlay Nvidia ist wie die meisten Hardware-Hersteller bei der Namens-

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.

gebung immer dann besonders kreativ, wenn es darum geht, abgespeckte Versionen an den Mann zu bringen. Bei der VE handelt es sich wie bei der LE um eine niedriger getaktete Variante der normalen Geforce 5700. Unseres Wissens nach gibt es keine »offizielle« Erklärung seitens Nvidia für das VE; normalerweise steht das Kürzel aber für den englischen Begriff »Value Edition«, was auf ein besonders günstiges Preis-Leistungs-Verhältnis hinweisen soll.

VE wurde als Begriff inzwischen wieder ausgemustert; besonders preiswerte Versionen von Nvidia-Chips tragen derzeit die Kürzel LE oder GS.



Geht Intel und Ati?

Johannes Kolb Ich habe vor, mir einen neuen Rechner zu kaufen, mit einem Intel Core 2 Duo E6600 als Prozessor und einer Radeon X1900GT als Grafikkarte. Doch ich frage mich, ob es vielleicht in Zukunft Probleme mit diesen zwei Teilen geben könnte, da AMD ja Ati übernommen hat. Oder wird Ati auch in Zukunft noch ganz normal mit Intel zusammenarbeiten?

PC PowerPlay Keine Panik: Für alle beteiligten Unternehmen hätte es sowohl fürs Image als auch die Absatzzahlen verheerende Auswirkungen, wenn Ati-Karten nicht mehr mit Intel-Prozessoren zusammenarbeiten würden. Von daher werden Sie, egal welche Plattform, auf absehbare Zeit die gewünschte Grafikkarte frei wählen dürfen, ohne in Bezug auf Intel oder AMD unangenehme Nebenwirkungen befürchten zu müssen.



Single- oder Dualcore?

Rainer Fendt Da die Preise für Athlon-64-CPUs drastisch gefallen sind, möchte ich meine Sockel-939-CPU Athlon 3500+ (Venice) demnächst gegen eine neue austauschen. Nun meine Frage: Soll ich auf einen Athlon 64 X2 4800+ umsteigen, oder kann ich aufgrund meines Restsystems nur eine kleine Aufrüstung auf einen Athlon 64 4000+ vornehmen?

PC PowerPlay Ein Dualcore-X2-Prozessor hat eigentlich keine speziellen Voraussetzungen an ein S939-System. Das einzige, was gegen ihn sprechen könnte, wäre das Mainboard bzw. dessen (veraltete) Bios-Version.

Davon abgesehen halten wir den Sinn einer Aufrüstung auf den 4000+ für ziemlich zweifelhaft. Von den nominell 500 MHz mehr – technisch sind es sogar nur 200 MHz und ein größerer L2-Cache – werden Sie wenig merken. Wenn Sie also unbedingt aufrüsten wollen, dann raten wir zum Dualcore-Modell X2 4800+.

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

ATI RADEON X1950 XTX

ATI MIT NEUER HIGHEND-KARTE

Nachdem wir in der vergangenen Ausgabe bereits Atis **X1950 Pro** vorgestellt haben, hat die baldige Intel-Tochter nun draufgelegt: Die **X1950 XTX** ist das neueste Gericht aus der Elektronikküche des Chipfabrikanten und das kommende Spitzenmodell der Produktpalette an Highend-Karten.

Die technischen Eckdaten sind beeindruckend: 16 Pixel-Pipelines, 48 Pixel-Shader und 8 Vertex-Shader. Sowie eine Taktung von 650 MHz (Chip) und satten 2,0 GHz (Speicher).

Die ersten Hersteller, darunter Connect3D, MSI, Asus und Sapphire, haben bereits entsprechende Grafikkarten für Ende September angekündigt. Die Preise bewegen sich zwischen 420 und 450 Euro. Ausgenommen sind wassergekühlte Modelle, für die mindestens 100 Euro zusätzlich fällig werden. Es gibt aber noch Spielraum nach unten: Ati schlägt einen Preis von 400 Euro vor.

Hersteller: Ati
Termin: Ende September 2006



SPEICHERTECHNOLOGIE

REVOLUTIONS-RAM

Wenn es nach Samsung geht, dann wird jetziges RAM in den nächsten zehn Jahren durch PRAM abgelöst werden. Diese neu entwickelte Technologie kombiniert die Vorteile von Flash- und herkömmlichen Speicher. Samsung wagt die Prognose, dass PRAM-Speicher Daten bis zu 30 Mal schneller verarbeiten kann als aktuelles RAM.

Bevor Sie jetzt Ihre alten Riegel verschrotten: Der neue Speicher soll laut Samsung zunächst im Bereich mobiler Geräte eingesetzt werden, etwa in Handys. Wann und ob PC-Spieler von der neuartigen Technik profitieren sollen, steht im Moment noch in den Sternen.

Hersteller: Samsung
Termin: nicht bekannt



KÜNSTLICHE SPIELEINTELLIGENZ

STECKKARTE MIT HIRN

Die israelische Firma AIseek arbeitet an einem Chip, der die KI-Berechnungen von entsprechend angepassten Computerspielen um ein Vielfaches beschleunigen soll. Der **Intia**-Prozessor ist auf die typischen Aufgaben eines KI-Charakters spezialisiert, darunter etwa Wegfindung und Analyse der näheren Umgebung. Die sollen dank der speziellen Architektur des **Intia** bis zu 100 Mal schneller berechnet werden.

Besonders spannend wird das Konzept, wenn sich sehr viele PC-gesteuerte Einheiten auf dem Bildschirm tummeln – etwa in Strategiespielen oder Städtesimulationen. Auf der Website www.aiseek.com zeigen einige Videos den Beschleunigerchip in Aktion. Ein konkretes Produkt für Endkunden ist aber noch nicht angekündigt. Ob's ein Erfolg wird, ist fraglich: Die Hersteller vermeiden in der Regel, ihre Spiele von einer Zusatzkarte abhängig zu machen.

Hersteller: AIseek
Termin: nicht bekannt

THERMALTAKE SOPRANO VX

PIANO-GEHÄUSE

Soprano VX ist ein neues Gehäuse im Angebot von Thermaltake. Der Tower ist mit schwarzem, spiegelndem Pianolack angestrichen – der Name kommt von der in Schwarz lackierten Außenfläche typischer Klaviere. Das verleiht dem Modell ein sehr edles Aussehen. Der **VX** bietet vier 5,25- und zwei 3,5-Zoll-Laufwerken Platz, im Inneren sind Vorrichtungen für bis zu vier 3,5-Zoll große Festplatten verbaut. Für den Ein- und Ausbau von Steckkarten und Laufwerken benötigen Sie keine Schrauben. Ein 120-Millimeter-Lüfter an der Hinterseite ist vorinstalliert. Ein Preis ist derzeit noch nicht bekannt.

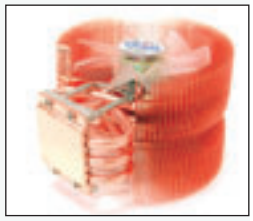
Hersteller: Thermaltake
Termin: 4. Quartal 2006



ZALMAN CNPS9700 LED

AMD UND INTEL GANZ COOL

Der für seine exzellenten Kühllösungen bekannte Hersteller Zalman präsentiert einen neuen Vollkupferkühler, der sich sowohl für Intel-, als auch AMD-Prozessoren eignet. Auch der neue **Core 2 Duo** wird natürlich unterstützt. Der 110 Millimeter große, kugelgelagerte Lüfter soll sein Werk extra leise verrichten. Zusätzlich enthalten ist eine hochwertige Wärmeleitpaste, deren Menge für zehn Einbauvorgänge ausreicht.



Der Preis soll bei etwa 70 Euro liegen, einen Liefertermin für den **CNPS9700** gibt es derzeit noch nicht. Das Bild zeigt das fast baugleiche Vorgängermodell, das wir in diesem Heft getestet haben.

Hersteller: Zalman
Termin: nicht bekannt

EVERGLIDE

Spielerzubehör von Everglide

Der einstmals lediglich auf Mauspads spezialisierte Hersteller Everglide hat gleich drei Produkte an frischem Spielerzubehör angekündigt. Den Anfang macht eine optische Fünf-Tasten-Maus mit der Bezeichnung **G-1000**. Die Auflösung kann per Knopfdruck auf die Einstellungen 400, 800 und 1.600 dpi gewechselt werden. Die Maus kostet 30 Euro.

Ähnlich wie Arnis flüssiger Gegenspieler in **Terminator 2** betitelt ist die Tastatur **T-1000 Pro Gaming Keyboard**. Das Design ist flach, der Anschlag der Tasten soll sehr leise sein. Neben fünf Multimedia-Tasten gibt es auch Anschlüsse für USB-Geräte, Kopfhörer und Mikrofon. Die **T-1000** schlägt mit etwa 40 Euro zu Buche.

Abgerundet wird das Angebot durch einen Kopfhörer, dessen Membranen aus Bio-Cellulose bestehen. Das soll laut Hersteller eine verbesserte Ortung von Geräuschen erlauben. Der **S-500** wird mit einem Mikrofon mit Klipphalterung ausgeliefert und kostet rund 80 Euro.

Hersteller: Everglide | Termin: erhältlich



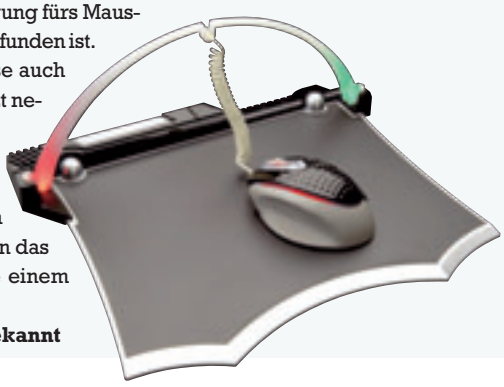
FANATEC HEÄD$H0T CONTROLLER

Maus und Pad-Kombi

Normalerweise verzichten wir auf abstruse Hersteller-Schreibweisen von Produkttiteln. Den **Heäd$h0t-Controller** wollen wir Ihnen dennoch nicht vorenthalten. Dabei ist das s3lt3n däm1ich betitelte Produkt durchaus interessant: Es handelt sich um eine optisch witzige Kombination aus Lasermaus und dazugehörigem Mauspad. Letzteres besitzt einen integrierten USB-Hub und eine bogenförmige Halterung fürs Mauskabel, das einer Telefonschnur nachempfunden ist.

Die Maus, die überraschenderweise auch in der Größe verstellbar sein soll, besitzt neben einer maximalen Auflösung von 2.000 dpi sechs frei programmierbare Tasten und ein Fünf-Wege-Mausrad. Das Set soll knapp 100 Euro kosten, einen Termin gibt es bislang nicht. Wir werden das Gerät in einem der kommenden Hefte einem ausführlichen Test unterziehen.

Hersteller: Fanatec | Termin: nicht bekannt



FORMAC GALLERY TNX

Schicker Monitor mit guten Werten

Formac stellt ein neues TFT-Display im außergewöhnlichen Design vor: Mit seinen gerundeten Ecken und dem interessanten Unterbau erinnert er eher an Produkte von Apple denn an grauen Büroalltag. Doch nicht nur die Optik ist spannend: Mit einer Reaktionszeit von drei Millisekunden eignet sich der **Gallery TNX** sehr gut für Spieler; Nachzieheffekte bei schnellen Perspektivwechseln sollten sich in Grenzen halten. Der Kontrast liegt bei 700:1, die maximale Auflösung beträgt 1.280 mal 1.024 Bildpunkte. Preislich setzt Formac den **TNX** bei guten 285 Euro an. Er ist ab sofort erhältlich.

Hersteller: Formac | Termin: erhältlich



NVIDIA GEFORCE 7300 GT AGP

Günstige AGP-Grafik

Die meist bestens informierte Gerüchteküche in Asien vermeldet ein mögliches AGP-Modell von Nvidias **Geforce 7300 GT**. Die war bislang exklusiv Besitzern der PCIe-Schnittstelle vorbehalten. Die Karte würde sich dann für Sie lohnen, wenn Ihr aktuelles Grafikboard sehr betagt ist (unterhalb Geforce 6) und Sie nicht viel Geld für ein Upgrade ausgeben möchten – ein Preis unter 100 Euro ist nämlich sehr wahrscheinlich.

Für aktuelle Spiele reicht eine **7300 GT** bei niedrigen bis mittleren Qualitätseinstellungen aus; wenn Sie also auf grafische Schmankerl verzichten können, ist sie eine Überlegung wert. Nvidia hat allerdings noch nicht bestätigt, ob und wann die **7300 GT** für AGP hierzulande erscheinen wird.

Hersteller: Nvidia
Termin: nicht bekannt



Kurz und knackig

Ati-Übernahme durch AMD vor Vollendung

In der vergangenen PC PowerPlay berichteten wir von der bevorstehenden Übernahme Atis durch den Chipgiganten Intel. Das Geschäft scheint wie geplant über die Bühne zu gehen. Das Bundeskartellamt und entsprechende Ämter in den USA und Kanada haben laut AMD keine Einwände. Endgültig abgestimmt wird bei der Hauptversammlung von Atis Aktionären am 13. Oktober.

Playstation 3 erst 2007

Sony hat bestätigt, dass die neue Konsole Playstation 3 erst im März 2007 nach Deutschland kommen soll. Der Grund für die Verschiebung sind Produktionsprobleme der speziellen Laserdiode, die in der PS3 zum Einsatz kommt. In Japan und den USA soll die Konsole allerdings wie geplant am 11. November im Handel stehen.



Vista für Jedermann

Das neue Betriebssystem Windows Vista nähert sich seiner Vollendung. Mittlerweile steht für interessierte Anwender der Release Candidate 1 zum Download bereit. Das System ist ohne Produktschlüssel 14 Tage funktionstüchtig; den gibt es derzeit nur für Teilnehmer der vergangenen Betaphase. Microsoft könnte aber demnächst neue Teilnehmer zulassen. Falls Sie neugierig geworden sind, surfen Sie bei www.microsoft.de/windowsvista vorbei.



CORE 2 DUO IM PRAXISTEST

Schnell, schneller, Core 2 Duo: Intels neuer Wunderprozessor hat die Karten in der Branche neu gemischt. Ob er wirklich die Mitspieler übertrumpft, zeigt unser Test.

Intels neue Prozessorgeneration **Core 2 Duo** ist in jeder Beziehung ein Renner. Er ist rasend schnell und verkauft sich bei moderaten Preisen auch dementsprechend bombig. In der letzten Ausgabe hatten wir uns den (eher theoretischen) Grundlagen rund um den **Core 2 Duo** gewidmet und alles grundsätzlich Wissenswerte zusammengetragen. Dieses Mal wollen wir uns verstärkt der Praxis zuwenden: Wie schnell ist der Neue wirklich, vor allem gegenüber der Konkurrenz und den eigenen Vorgängern? Und ist das Preis-Leistungs-Verhältnis wirklich besser als alles bisher Dagewesene?

Was von der Theorie übrig bleibt

Dazu haben zwei Modelle in unserem Labor ein umfangreiches Testprogramm durchlaufen müssen. Zum einen der **E6400** für rund 220 Euro, zum anderen das Spitzenmodell **Core 2 Extreme X6800 EE** für einen knappen Tausender. Vor allem interessierten uns natürlich die reinen Leistungswerte. Dazu kamen vornehmlich Spiele, aber auch Anwendungs-Benchmarks zum Einsatz.

Außerdem wollen wir der Frage nachgehen, wie die »theoretische« Mehrleistung, die sich bei einem reinen CPU-Benchmark ergibt, in der Spielpraxis noch zur Entfaltung kommt. Gleiches gilt fürs Übertakten: Mit modernen Luxus-Boards lassen sich aktuellen Prozessoren meist problemlos etliche Extra-Megaherz entlocken. Die Frage ist nur, ob es groß was bringt und damit die einschlägigen Risiken wert ist – nämlich Stabilitätsprobleme bis hin zum Defekt, Verlust von Garantie und Gewährleistung.

Voll die Bretter

Doch nicht nur die Prozessoren selbst haben wir einem Leistungscheck unterzogen. Uns interessierte auch das Drumherum, schließlich kommt derzeit noch kein Käufer um den Neuerwerb eines Mainboards herum. Zum Beispiel, welcher Chipsatz für den **Core 2 Duo** besonders gut geeignet ist. Etwa Intels neuer, extra dafür entwickelter **P965**, um den es schon die ein oder andere Turbulenz gab? Oder vielleicht doch eher das schon einige Monate erhältliche Luxusmodell **i975X**? Oder gar die eher für ihre AMD-Chipsätze bekannte Nvidia-Konkurrenz mit dem ebenfalls nicht taufrischen **Nforce 4 SLI X16**?

Um der Frage auf den Grund zu gehen, haben wir von jedem Chipsatz ein brandneues **Core 2 Duo**-Mainboard der Spitzenklasse unter die Lupe genommen: Das **Asus P5N32-SLI SE Deluxe** (Nforce 4 SLI X16), das **Gigabyte 965P-DQ6** (Intel P965) und das **MSI 975X Platinum PowerUp Edition** (Intel i975X). Dabei kam es uns weniger als sonst auf die üblichen Kriterien an, etwa die Ausstattung. Vielmehr war uns wichtig, ob Intels Neuling problemlos auf dem Board arbeitet, welche Performance er damit zeigt und welche Möglichkeiten die Boards zum Einstellen und Tunen der CPUs bereitstellen.

RAMbazamba

Als dritte wichtige Komponente eines **Core 2 Duo**-Rechners sei unbedingt der Hauptspeicher erwähnt. Auch hier waren etliche Testreihen fällig, wobei es uns nicht darum ging, eventuell winzige Unterschiede zwischen den Riegeln verschiedener Hersteller herauszufinden. Viel wichtiger ist es zu wissen, wie ein **Core 2 Duo**-System grundsätzlich auf verschiedene technische Daten und Werte des RAMs reagiert: Wie macht sich schnellerer Takt bemerkbar? Haben niedrigere Latenzzeiten (der berühmte CL-Wert) spürbare Auswirkungen? Diesen Fragen gingen wir mit einem absoluten, in Deutschland normalerweise gar nicht erhältlichen Highend-Modul von Geil auf die Spur. Damit konnten wir praktisch jede halbwegs vernünftige Speicherkonfiguration überprüfen.

Und da selbst die sehr energieeffizienten **Core 2 Duo** immer noch einiges an Hitze produzieren, nahmen wir uns zum Abschluss noch einige Kühler für den Sockel 775 zur Brust. Hier war uns neben der reinen Leistung auch das Zusammenspiel mit der S775-Plattform wichtig, was in Zeiten der AMD-Dominanz gerne vernachlässigt wurde. Als Basis für den anspruchsvollen Test diente hier der übertaktete Extreme-Edition **X6800 EE**.

Mikkl Galuschka

INHALT

Core 2 Duo im Leistungstest Seite 149
Der Core 2 Duo Speicherwegweiser Seite 152
S775-Kühler im Test Seite 156

CORE 2 DUO IM LEISTUNGSTEST

So schnell ist er, soviel Leistung brauchen Sie: Warum Intels neuer Zweikern-Prozessor Core 2 Duo trotz seiner gewaltigen Performance die Spielewelt nicht verändern wird.

Zum Test hatten wir sowohl einen **Core 2 Extreme X6800 EE** als auch einen **E6400** in der Redaktion. Damit konnten wir bei unseren Leistungsmessungen auch die anderen derzeit erhältlichen **Core 2 Duo**-Modelle simulieren. Durch Absenken des Multiplikators erhielten wir dadurch jeweils auch die anderen Modelle **E6300**, **E6600** und **E6700**.

Messdaten in der Theorie

Hier nochmals die wichtigsten Daten der einzelnen Prozessoren im Überblick:

Bezeichnung	CPU-Kern	Taktfrequenz	L2-Cache	Bustakt	ca. Preis
Core 2 Duo E6300	Allendale	1.866 MHz	2.048 KB	1.066 MHz	180 Euro
Core 2 Duo E6400	Allendale	2.133 MHz	2.048 KB	1.066 MHz	220 Euro
Core 2 Duo E6600	Conroe	2.400 MHz	4.096 KB	1.066 MHz	320 Euro
Core 2 Duo E6700	Conroe	2.666 MHz	4.096 KB	1.066 MHz	500 Euro
Core 2 Extreme X6800	Conroe XE	2.933 MHz	4.096 KB	1.066 MHz	1.000 Euro

Die Preise blieben dabei seit dem Erscheinen im Markt weitestgehend stabil und sanken nur um einige Euro. Noch am deutlichsten fiel bislang der **E6700** – unserer Meinung nach kein Zufall, hatten wir ihm doch schon im letzten Heft mit das unattraktivste Preis-Leistungs-Verhältnis unter den Prozessoren bescheinigt.

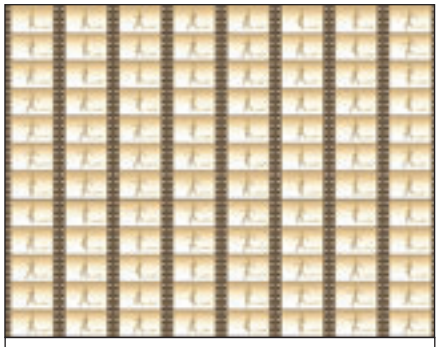
PCMark05

Unser Testsystem bestand aus dem Asus-Mainboard P5N32-SLI SE Deluxe, 2 GB DDR2-Speicher mit 800 MHz und CL4 sowie einer Geforce 7900 GTX. Als erstes Benchmarkprogramm kam der PCMark05 zum Einsatz. Er misst, unter starkem Einfluss der CPU, die Gesamtleistung eines PC-Systems. Im Gegensatz zum Stallkollegen 3DMark ist er nicht auf 3D-Anwendungen und schnelle Grafikkarten fixiert, sondern misst vor allem die Performance von Prozessor, Speicher und Festplatte. Das Ergebnis:

X6800	7.476 Punkte
E6700	7.098 Punkte
E6600	6.671 Punkte
E6400	6.193 Punkte
E6300	5.865 Punkte

Schon mit diesem ersten Test lassen sich so ziemlich alle wichtigen Aussagen treffen. So skaliert der **Core 2 Duo** in etwa so, wie wir erwartet haben. Der minimal größere Sprung vom **E6400** zum **E6600** liegt in den unterschiedlichen Cache-Größen von 2 bzw. 4 MB begründet. Schon der »kleinste« **Core 2 Duo** schlägt dabei fast alles, was es bisher auf dem Markt an Prozessoren gab. Lediglich die bisherigen Highend-Modelle der FX-Serie (AMD) bzw. die Extreme Editions sowie der D950/D960 (Intel) können da Anschluss halten. Die sind trotz aller Preissenkungen dann aber immer noch (deutlich) teurer als ein **E6300**.

Auf der anderen Seite zeigt sich, dass ein **X6800** im Urzustand das viele Geld nicht wert ist. Solange man ihn nicht übertaktet, verhält er sich quasi wie ein ganz normaler **E6800** – wenn es so einen geben würde. Wenn man sich also einen **X6800** für einen knappen Tausender (!) zulegt, dann ist Übertakten praktisch Pflicht.



Der **PCMark05** ist zwar bei weitem nicht so spektakulär wie der 3DMark-Bruder, dafür aber das aussagekräftigere Programm.

GTR2 Demo

Der PCMark05 ist zwar durchaus ein praxisgerechtes Testprogramm, überprüft aber vornehmlich typische Situationen aus dem alltäglichen Windows-Betrieb. Doch wie sieht es in der Spielepraxis aus? Hier nahmen wir uns die **GTR2**-Demo zur Brust, gelten die Simbin-Rennspiele doch seit jeher als besonders prozessorhungrig. Dazu stellten wir die Tageszeit auf »Nacht«, haben es regnen lassen und uns schließlich die Kamerafahrt durch das volle Starterfeld angeschaut. Also das denkbar schlimmste Szenario für die CPU – und dementsprechend deutlich konnten die Frameraten von der neuen Intel-Generation profitieren. Vor allem die minimale Framerate bricht z.B. auf einem **X6800** bei besonders anspruchsvollen Szenen nicht mehr so stark ein wie auf den bisher bekannten CPUs. Das kann durchaus den Unterschied zwischen »unspielbar« und »spielbar« ausmachen oder zwischen den Zuständen ruckelig und flüssig.

Eines zeigen gerade **GTR2**, aber auch etwa **Oblivion** ebenso deutlich: Bei modernen Spielen liegt der Flaschenhals meist bei der Grafikkarte. Gerade bei **Oblivion** könnte man den **X6800** auf 10 GHz übertakten – es würde immer noch derbe ruckeln, einfach weil die Grafikkarte in diesen Momenten total überfordert ist.



Rennsimulationen wie **GTR2** gehören zu den härtesten Prüfungen für eine CPU – erst recht bei Nacht und Regen.

Praktische Betrachtungen

Aus diesem Grund kamen wir im Laufe der Tests auch mehr und mehr davon ab, für CPU-Tests einfach stupide Benchmarkreihen aufzustellen. In den meisten Fällen waren bzw. wären zwar Steigerungen sichtbar, und auch hier würden sich die **Core 2 Duo** und allen voran der **Core 2 Extreme** an die Spitze setzen. Um es noch mal klipp und klar zu sagen: Wer möglichst viel Leistung will, kommt am **Core 2 Duo** nicht vorbei, zumal die kleineren Modelle auch noch preislich sehr attraktiv sind. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist also schlicht grandios.

Uns geht es vielmehr um die Rolle der CPU in einem modernen Spielerechner. Dort ist der Prozessor nicht unbedingt dafür gedacht, die durchschnittliche Framezahl stark nach oben zu treiben. Hierfür ist, wie bereits erwähnt, mehr denn je die Performance der jeweiligen Grafikkarte zuständig. Der Sinn einer schnellen CPU liegt eigentlich woanders, wovon wir hier folgende Punkte aufführen möchten.

CPU als Allrounder

Die Leistung eines Prozessors macht sich in sehr vielen Bereichen bemerkbar. Sei es bei Multimediaanwendungen (vor allem bei der Audio-/Videobearbeitung), beim schlichten Photoshop-Einsatz oder eben beim Spielen. Die meisten Grafikkarten sind hingegen reine Spielespezialisten. Viele Aufgaben des PC-All-

tags meistert das 80-Euro-Budget-Modell hingegen genauso gut wie das 500-Euro-Monster.

Oft herrscht die irrige Meinung vor, mit einem schnelleren Prozessor könne man eine langsamere Grafikkarte »ausgleichen«. Gerade bei modernen Spielen ist das ein Trugschluss, der sich ins Gegenteil verkehren kann: Je schneller der Prozessor, desto seltener stellt er den Flaschenhals des Systems dar. Die Bürde liegt dann immer öfter bei der Grafikkarte; und je weniger potent diese ist, umso öfter bremst sie das Spiel aus. Dann hat man von seiner ultraschnellen CPU herzlich wenig,



Selbst – oder gerade – beim schnellsten Prozessor ist die **Grafikkarte** nach wie vor wichtiger für die Framerate.

weshalb die an sich logische Kombination »rasanter Prozessor, mäßige Grafikkarte« zumindest fürs Spielen keinen Sinn macht.

Die bei Benchmarks erkennbare Performance-Steigerung stellt nur den Durchschnitt dar. Sie bedeutet nicht, dass mit einem schnelleren Prozessor das jeweilige Spiel grundsätzlich um x Frames schneller läuft. Meist liegt der Vorteil vor allem darin, dass Extremsituationen besser abgefedert werden, und die minimale Framerate in der jeweiligen Situation nicht mehr so stark in den Keller sackt.

Auflösung der Auflösung

Klassische Spielebenchmarks werden den Eigenheiten eines Prozessors nur unzureichend gerecht. Allein durch die Rahmenbedingungen lässt sich das Ergebnis stärker manipulieren als etwa bei Grafikkarten. Ein Beispiel: Die Leistung der CPU liegt weitgehend unabhängig von der gewählten Auflösung an. Für Grafikkarten gilt: Je niedriger die Auflösung, desto leichter tut sie sich.

Die Performance-Unterschiede von CPUs würden sich also je deutlicher darstellen, umso niedriger die Auflösung gewählt wird. Die Ausarbeitung dieser Unterschiede ist einerseits der Sinn und Zweck von Benchmarks. Andererseits müsste man zu Recht nach dem Sinn einer Testreihe von **Prey** in der 640x480er Auflösung fragen – praxisnah wäre sie jedenfalls nicht.

Core 2 Duo: Lösung ohne Problem

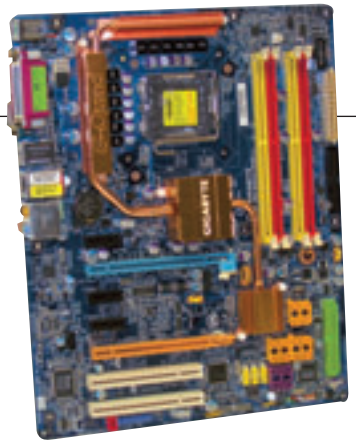
Worauf wir mit unserer leicht philosophischen Abhandlung letztendlich hinauswollen: So toll Intels neue Sprösslinge auch sind, an der (begrenzten) Wichtigkeit des Prozessors für Spiele wird sich auf absehbare Zeit nichts tun. Daran kann auch der **Core 2 Duo** nicht viel ändern. Einige Tendenzen wie die ständig intensivere Nutzung der Dual-Core-Technologie sind ohne Zweifel unaufhaltsam; bis Dual Core zum absoluten »Muss« avanciert, wird auch tatsächlich praktisch jedes verkaufte Exemplar mindestens zwei Kerne haben.

Sicher mag es ganze (Sub-)Genres geben, die stärker als normal von einer schnelle(re)n CPU profitieren. Etwa stark datenbanklastige Spiele, Titel mit extrem vielen AI-Objekten oder Physikberechnungen wie etwa Rennsimulationen. Dennoch sollten Sie sich vom durch den **Core 2 Duo** neu entfachten Hype um den Prozessor nicht blenden lassen. Wenn eh ein neues System ansteht, können Sie sich bald an einem echten Meisterwerk erfreuen. Blindes Umsteigen von einem noch aktuellen System auf den Neuling ist aber definitiv unnötig.

DIE MAINBOARD-DREIFALTIGKEIT

Welches Board passt am besten zum **Core 2 Duo**? Oder genauer gesagt: Welches Modell passt überhaupt? Grundsätzlich schon mal alle mit Intels P965-Chipsatz. Der ist ebenso neu wie der Prozessor und wurde speziell dafür entwickelt. Grundsätzlich dafür tauglich sind auch andere wie der i975X oder Nvidias Nforce 4 Intel Edition. Wir haben uns jeweils einen Vertreter der drei Chipsätze zu Gemüte geführt, von Gigabyte, Asus und MSI.

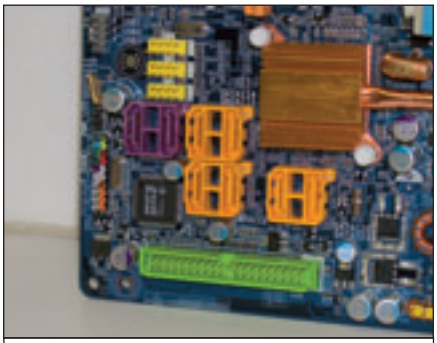
Gigabyte GA-965P-DQ6



Gigabytes **DQ6**-Board gehört zu den edelsten und teuersten Vertretern von Mainboards mit Intels neuem P965-Chip. Optisch sieht man ihm das kaum an: Alle möglichen schrillen Farben sind wenig ästhetisch über die Platine verteilt. Die goldfarbene und an sich prima funktionierende Heatpipe-Passivkühler-Konstruktion ist keine so gute Idee: Sie erstreckt sich auch auf die Rückseite der Platine und bedeckt die CPU-Fläche. Das hilft zwar dem windigen Boxed-Kühler auf die Sprünge. Es verhindert (bzw. erschwert zumindest) aber auch den Einsatz vieler guter Nachrüstkühler, die dringend eine Rückplatte benötigen, etwa wegen ihres Gewichts. Ein echter Faux Pas, sollte Gigabyte bei einem Board für mehr als 200 Euro doch davon ausgehen, dass sich der Kunde auch einen entsprechenden CPU-Kühler zulegt.

Crossfire in SPE

Im Gegensatz dazu haben die Techniker beim ersten PCIe-Slot mitgedacht: Beim Ausbau einer Grafikkarte lässt sich der Arretierheben sowohl durch Druck von oben als auch durch Ziehen von unten lösen – besonders bei sehr sperrigen Modellen praktisch. Der zweite Steckplatz ist entgegen landläufiger Meinung prinzipiell nicht Crossfire-tauglich (auch wenn Ati das mit dem nächsten Catalyst ermöglichen soll). Allerdings trägt Gigabyte selbst zu dieser Verwirrung bei, indem es den Slot PCIe-16-2 nennt, obwohl es sich lediglich um einen 4X handelt. Ansonsten gibt es wenig Auffälligkeiten; die Platine ist klar und sauber layoutet und strukturiert.

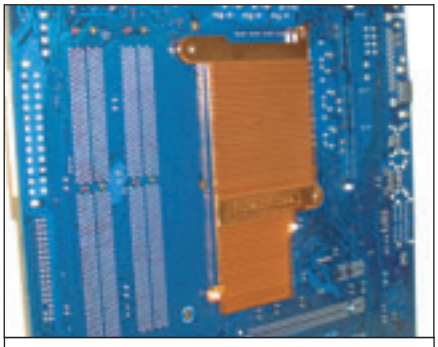


Typisch für ein P965-Board ist der vereinsamte IDE-Anschluss (im Bild grün) – **S-ATA-Buchsen** (orange) hat es dafür genügend.

Viel Sparpotenzial

Das Bios zeigt wenig Überraschendes. Der Speichertakt lässt sich nicht direkt eingeben, sondern nur als Vielfaches des anliegenden Front Side Bus. Und mit dem kann es ganz schon hoch gehen: Wir erreichten kurzzeitig

Werte von knapp 400 MHz. Dafür ließ sich der **X6800 EE** nicht einfach per Multiplikator hochtakten. Alles in allem erwies sich das **DQ6** als stabiles, schnelles und umfangreich ausgestattetes Board. Nur die Kühlerkonstruktion missfiel uns, und der Preis von über 200 Euro für das Board doch ein bisschen arg hoch. Wer auf einigen Schnickschnack verzichten will, kann locker 60, 70 Euro sparen – etwa bei den hauseigenen Kollegen **DS3** und **DS4**.



Eher crazy als cool: Die **Passivkühlung** der CPU-Rückseite verhindert das Anbringen von vielen guten Nachrüstkühlern.

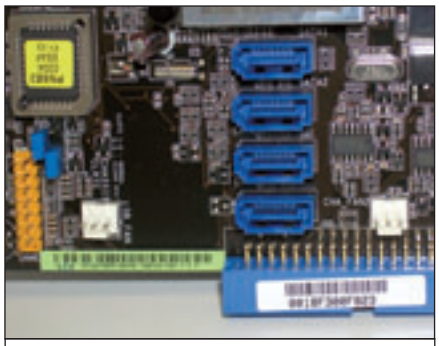
Asus P5N32-SLI SE Deluxe



Als einziger Anbieter hat sich Asus die Mühe gemacht, ein Board mit dem Nforce 4 Intel Edition fit für den **Core 2 Duo** zu machen. Vor **Core 2 Duo**-Zeiten trug es noch den schlichten Namen **P5N32-SLI**. So nennt sich aber nun das neue Nforce-570-Modell, weshalb Asus der Nforce-4-Platine den Zusatz SE Deluxe verpasste. Gleichzeitig ist Asus damit derzeit der einzige Hersteller, der SLI-fähige Mainboards für den **Core 2 Duo** anbietet – sicherlich kein zu unterschätzender Vorteil.

Liebe zum Detail

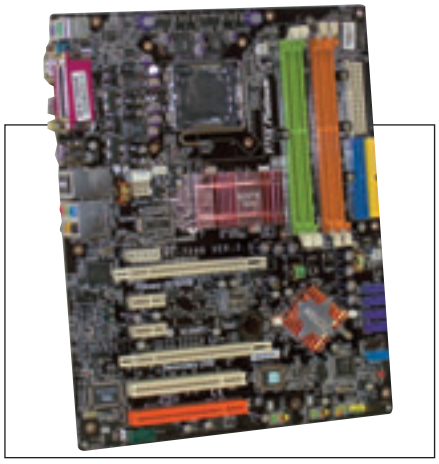
Auch wenn viele immer wieder über einen angeblichen schleichenden Qualitätsverlust bei Asus jammern: In vielen sind sie der Konkurrenz einfach voraus. So verteilen sich auf der Platine sechs (!) Lüfteranschlüsse. Bei fehlgeschlagenen Übertaktversuchen bleibt der Rechner nicht einfach hängen (samt nötigen CMOS-Reset), sondern bootet neu hoch. Anschließend teilt es dem User im Klartext mit, dass irgendeine Einstellung im Bios ein stabil laufendes System unmöglich macht.



Lüfter-Eldorado – entsprechende Anschlüsse für die Gebläse finden sich beim Asus quer über die ganze Platine verstreut.

In Sachen Leistung verhält sich das **P5N32-SLI SE Deluxe** umgekehrt zu den Intel-Boards. Der Multiplikator lässt sich beim **X6800 EE** ordentlich nach oben schrauben; für diese CPU ist es somit das ideale Board. Der FSB geht dagegen deutlich weniger weit nach oben. Bei unseren zwei Testmustern war im Schnitt schon bei rund 300 MHz Schluss. Das ist durchaus ausreichend; wer aus seinem Multiplikator-gesperrten **Core 2 Duo** aber das letzte MHz-Fitzelchen herausholen will, ist woanders besser aufgehoben. Angesichts des »alten« Chipsatzes gelingt dem Asus-Board eine sehr gute Vorstellung. Allerdings ist auch hier der Preis mit gut 180 Euro gelinde gesagt ziemlich optimistisch ausgefallen. Anscheinend lässt es sich kein Hersteller freiwillig nehmen, vom derzeitigen **Core 2 Duo**-Hype zu profitieren.

MSI 975X Platinum PowerUp Edition

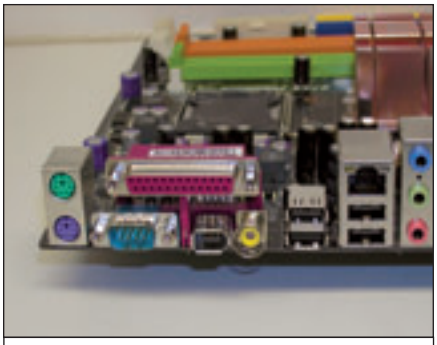


Das **975X Platinum PowerUp Edition** ist kein komplett neues Board, sondern die Revision 2.1 der MSI-internen Modellnummer MS-7246. Als einziger Hersteller verzichtet MSI bei seinem **975X**-Board darauf, es speziell als »Gaming«-Platine anzupreisen. Dabei hätte man durchaus Grund dazu: Der i975X ist ein guter Allround-Chipsatz mit beträchtlichem Übertaktungspotenzial. Und außerdem ist er Crossfire-fähig, eignet sich also zum dualen Betrieb zweier Ati-Karten. Das nutzt MSI auch aus und drapiert zwei PCIe-8X-Steckplätze aufs Board.

Ansonsten wird nicht unbedingt klar, warum das **975X** den Zusatz Platinum trägt und fast 200 Euro kostet. Denn es setzt kaum neue Glanzlichter bei der Ausstattung, die passive Kühlung ist eher schlicht ausgefallen. Das hat aber auch seine Vorteile: Das Platinenlayout fällt sehr geordnet aus, für Nachrüstkühler aller Art ist genügend Platz.

Unauffällige Vorstellung

Die wenig aufregende Vorstellung setzt sich im Bios fort. Im Gegensatz zum Gigabyte kann das MSI immerhin den **X6800 EE** auch per Multiplikator-Erhöhung übertakten. Und das Tuning für die »kleineren« **Core 2 Duos** per höheren FSB geht ähnlich weit wie bei **DQ6**. Bei einem Fehlgriff folgt allerdings eine zeitraubende Reboot-Orgie, bis der Rechner endlich wieder startklar ist und einen in das Bios lässt. Für ungeduldige Naturen hat MSI deshalb einen roten Knopf auf der Platine zum sofortigen Löschen des CMOS platziert.



Trotz der knapp 200 Euro Kaufpreis finden sich weder auf dem Board noch bei den Schnittstellen **Ausstattungs-Highlights**.

In der Performance und beim täglichen Einsatz schlägt sich das **975X Platinum** ganz wacker. Es liegt leistungsmäßig gleichauf mit dem **DQ6** von Gigabyte. Eigentlich ein gutes Board – nur für den Preis halt nicht sexy genug.

Mikkl Galuschka

CORE 2 DUO UND ÜBERTAKTEN

Wie schon mehrfach angeklungen, liegt der Reiz der Core 2 Duo nicht ausschließlich in ihrer enormen Grundschnelligkeit. Sie sind darüber hinaus – zumindest die bisher produzierten Steppings und Revisionen – auch sehr empfänglich für ausgiebige Übertaktversuche. Unserem E6400 zum Beispiel konnten wir ohne weitere Maßnahmen wie erhöhte Spannung oder Wasserkühlung rund 40 Prozent Mehrleistung entlocken. Er lief mit gut 350 statt der normalen 266 MHZ FSB dauerhaft stabil.

Beim X6800 darf man sogar gleichzeitig mit FSM und Multiplikator herumspielen. Hier waren ohne übertriebenes Tüfteln knapp 4 statt der serienmäßigen 2,93 GHz drin. Voraussetzung für gelungenes Overclocking sind neben der CPU selbst ein gutes Mainboard mit ausreichend Bios-Einstellungen, sowie stabil laufender Hauptspeicher.

DER CORE 2 DUO SPEICHERWEGWEISER

Wie schnell kann, darf, soll oder muss Hauptspeicher für den Core 2 Duo sein? Wir haben alle handelsüblichen Konfigurationen durchgetestet und sagen Ihnen, welcher Speicher es für welchen Prozessor sein sollte.



Wenn es an den Speicherkauf für das neue **Core 2 Duo**-System geht, sind sich selbst Hardware-Kenner unsicher. Der Prozessor ist schließlich extrem schnell, muss es das RAM also auch unbedingt sein? Bremse ich den PC sonst aus? Was bringt der teure Edelspeicher wirklich? Lohnt es sich für bessere Eckdaten, gleich mal 30, 40 oder gar 50 Euro mehr pro Gigabyte auszugeben? Schließlich haben die allerwenigsten Spieler die Möglichkeit, vor dem Kauf verschiedene Konstellationen durchzuprobieren.

Von Takten und Zyklen

Üblicherweise wird in einem **Core 2 Duo**-System Speicher vom DDR2-Typ mit 667 oder 800 MHz Taktrate zum Einsatz kommen. Rein technisch gibt es keine Beschränkungen, was die verwendbaren MHz-Zahlen angeht. Sie können also durchaus auch 533-MHz-Speicher aus einem älteren P4-System weiter benutzen. Auf der anderen Seite der Leistungsskala bieten die Hersteller dann Module der Sorte DDR2/900, DDR2/1000 oder gar DDR2/1066 an – da wird es dann aber so richtig teuer.

Die CAS Latency

Neben der MHz-Angabe unterscheiden sich die RAM-Riegel vor allem durch die CL-Angabe, die für die »CAS Latency« (Column Address Strobe) steht. Den Aufbau eines Moduls kann man sich wie ein leeres Excel-Blatt vorstellen. Die Speicherzellen sind in fein sortierten Reihen Rows) und Spalten (Columns) angeordnet. Zuerst wird die Reihe ausgesucht und komplett in einen Zwischenspeicher ausgelesen. Anschließend folgt der Lesebefehl für eine bestimmte Spalte in dieser Reihe. Der Inhalt der so ermittelten Speicherzelle wird ausgelesen und an den entsprechenden Pin des RAM-Moduls zum »Abholen« geleitet. Die Zeit zwischen Lesesignal und Abholbereitschaft nennt man eben CAS Latency und wird in Taktzyklen (Abkürzung CL für Cycle Lengths) angegeben.

Von Zelle zu Zelle

In den technischen Angaben zu einem RAM-Modul finden Sie meist eine ganze Reihe solcher Zahlen, etwa 5-5-5-15, die weitere Latency-Werte angeben. Da Speicher oft sequentiell beschrieben wird, ist die CAS Latency der wichtigste Wert: Die (schon ausgelesene) Reihe stimmt bereits, und es muss nur per neuer Column-Address-Anweisung zur nächsten Zelle »gehüpft« werden – schon kommt wieder der CAS-Wert zum Tragen.

Während beim vom Sockel 939 her bekannten DDR-Speicher die häufigste Kategorie CL2,5 war, sieht die Spezifikation für DDR2-Speicher nur Ganzzahlen vor. Herkömmlicher DDR2-Speicher hat eine CL von 4 oder 5. Auf den folgenden Seiten wollen wir das ähnlich handhaben, wobei die erste Zahl für die CAS Latency steht. Insgesamt haben wir mit vier verschiedenen Konfigurationen getestet: 5-5-5-15, 4-4-4-12, 3-3-3-9 und 2-2-2-7.



UNSER TEST-RAM – EINFACH GEIL!

Bei allen auf diesen Seiten durchgeführten Speichertests kam ein 2-GB-Kit vom taiwanesischen Hersteller Geil zum Einsatz. Den Namen hat sich nicht etwa ein gelangweiltes Marketinghirn extra für Deutschland ausgedacht – er ist die Abkürzung für »Golden Emperor International Ltd.«.

Die Bezeichnung der Riegel lautet **GX22GB6400PDC**. Als eines der ganz wenigen Modulpärchen überhaupt sind sie bei 800 MHz mit den sehr niedrigen Zugriffszeiten 3-3-3-8 angegeben. Damit ließ sich in unseren Tests so gut wie jede gewünschte, in der Praxis vorkommende Konfiguration einstellen. Auf dem deutschen Markt ist das extrem schnelle Speicherpärchen (leider) erst gar nicht erhältlich, der Preis läge wohl irgendwo zwischen weit über 300 und knapp 400 Euro.

Aktuelle Marktpreise

Je höher die Taktrate und je niedriger die CAS Latency, desto teurer ist ein Speichermodul. Wegen der schwierigen technischen Machbarkeit schießen die Preise exorbitant in die Höhe, wenn ein Modul gleichzeitig hoch taktet und dabei einen niedrigen CL-Wert aufweist. Übrigens hängen die beiden Werte bis zu einem gewissen Grad zusammen: Sehr niedrige CL-Werte deuten auf sehr gute Übertaktbarkeit hin. Und umgekehrt lässt sich etwa ein DDR2/1000-Modul mit CL5 bei geringeren Taktraten (667/800) auch mit niedrigeren CL-Werten von 3 oder 4 betreiben.

Hier die Preis-Richtwerte eines durchschnittlichen 1-GB-Markenriegels (Stand Mitte September). Der Index in der letzten Zeile gibt an, wie teuer das Modul im Vergleich zur Referenz mit dem Wert 100% ist. Als Referenz dient ein DDR2/667-Riegel mit CL5, weil es bis zum Auftauchen des Core 2 Duo wohl das »üblichste« und meistverkaufte DDR2-Modul war.

Modul	ca. Preis	Index
DDR2/533, CL4	110 Euro	96%
DDR2/533, CL3	125 Euro	109%
DDR2/667, CL5	115 Euro	100%
DDR2/667, CL4	125 Euro	109%
DDR2/800, CL5	135 Euro	117%
DDR2/800, CL4	145 Euro	126%
DDR2/900, CL5	160 Euro	139%
DDR2/1000, CL5	180 Euro	157%
DDR2/900, CL4	190 Euro	165%
DDR2/1066, CL5	240 Euro	209%

Wie Sie sehen, gehen die Preise recht schnell nach oben. Kaufen Sie sich etwa DDR2/800-Speicher mit CL4, so sind schon 26% Aufpreis gegenüber einem DDR2/667, CL5 fällig. Bei einer mehr und mehr üblichen 2-GB-Bestückung macht das immerhin 60 Euro aus.

Die Testergebnisse

Zeit also, der Frage auf den Grund zu gehen: Lohnt sich teuerer Speicher wirklich bzw. welche Sorte ist für ein **Core 2 Duo**-System ideal? Zuerst standen für die Beantwortung der Frage reine Speicherbenchmarks auf dem Programm, um die »Rohleistung« zu ermitteln. Sprich: Die restlichen Komponenten haben auf die Ergebnisse nur begrenzt Einfluss. Am ehesten sind das noch der Mainboard-Chipsatz und vor allem der Speichercontroller. Die Resultate zeigen also erst mal nur, wie groß das zusätzliche Leistungspotenzial der schnelleren Riegel grundsätzlich ist.

Hohe Berge

Das Testsystem ist ein Rechner mit einem **Core 2 Extreme X6800EE**, dem Asus-Mainboard **P5N32-SLI SE Deluxe** (nForce 4 SLI X16), einer **Geforce 7900 GTX** sowie den 2 GB Highend-RAM von Geil (siehe Kasten). Als Benchmark-Programm verwendeten wir **Everest Ultimate Edition 3.01** von Lavalys. Damit erhält man nachvollziehbare und vor allem sehr stabile, gleichmäßige Ergebnisse. Insgesamt kann Everest vier Werte ausgeben: Lesedurchsatz, Schreibdurchsatz, Kopieren (eine Kombination aus Lesen und Schreiben) sowie die Latency. Damit ist die Gesamtverzögerung beim Speicherzugriff gemeint, deren wichtigster Einzelbestandteil wiederum die bereits weiter oben beschriebene CAS Latency ist.

Schneller Leser, kleine Schreibschwäche

Die Werte für den Schreibzugriff bleiben bei unseren Messungen komplett konstant. Hier ist der durch den vorgegebenen Takt des Front Side Bus bestimmte Datendurchsatz des Gesamtsystems der begrenzende Faktor. Die Leseleistungen veränderten sich hingegen stark, die Ergebnisse für das Kopieren als Kombination aus Lesen und Schreiben variierten dementsprechend abgeschwächt. Hier die Ergebnisse für das Kopieren in Tabellenform – angegeben sind auch hier wieder Indexwerte. Sie zeigen, wie gut die Leistung der jeweiligen Konfiguration in Relation zum Ausgangspunkt (533 MHz, CL5) ist.

800 MHz reichen

Auch wenn bei den Ergebnissen gewisse Einflüsse zu berücksichtigen sind – etwa die Wahl des Mainboards – so zeigen sich doch einige interessante Tendenzen. Insgesamt lässt sich sagen, dass der Speichertakt wichtiger ist als der CL-Wert. Selbst der »langsamste« DDR2/800-Speicher ist schneller, als wenn ein 667-MHz-Modul mit CL3 läuft. Je niedriger die Taktung, desto größeren Einfluss hat der CL-Wert dabei. Die von Everest ausgegebenen Gesamt-Latency-Werte verhalten sich in etwa ähnlich wie die hier aufgeführten Ergebnisse für das kombinierte Lesen/Schreiben, brauchen also nicht noch mal extra aufgeführt zu werden.

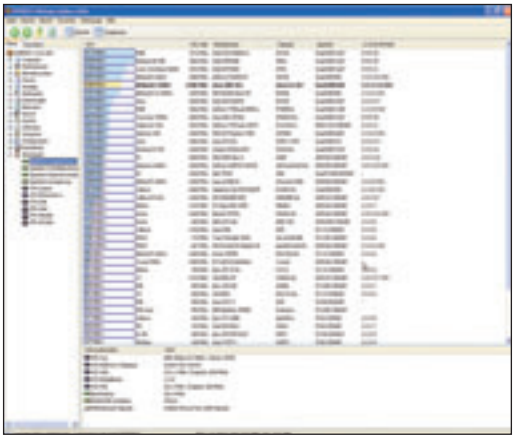


Die wohl wichtigste Frage: Lohnt sich DDR2/800-Speicher? Sie lässt sich eingeschränkt mit »ja« beantworten. Der Performance-Unterschied zu DDR2/667 ist merklich, der Aufpreis allerdings mindestens in gleichem Maße. Mehr als Timings von 5-5-5-15 braucht es allerdings nicht. Die Frage, ob es mehr als 800 MHz sein müssen, lässt sich für ein nicht übertaktetes System hingegen mit einem eindeutigen Nein beantworten.

Auf mein Kommando

Ein weitererer Leistungsfaktor ist die »Command Rate«. Diese Option findet sich ebenfalls im Bios und beträgt 1T oder 2T, wobei das T wiederum für Takte steht. Die Command-Rate-Option gehört nicht zu den Spezifikationen des

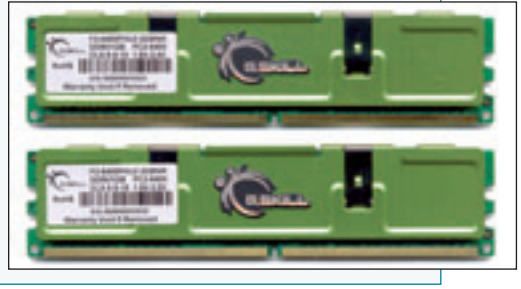
Taktrate (MHz)	533		667		800		900		1000	
Latency (CL) Alle Werte in Megabyte/Sekunde										
5-5-5-15	4.250	100%	4.903	115%	5.264	124%	5.349	126%	5.441	128%
4-4-4-12	4.424	104%	5.038	119%	5.361	126%	5.405	127%	5.474	129%
3-3-3-9	4.668	109%	5.192	122%	5.445	128%	nicht lauffähig		nicht lauffähig	
2-2-2-7	4.932	116%	nicht lauffähig		nicht lauffähig		nicht lauffähig		nicht lauffähig	



NONAME ODER MARKE – UND WELCHE?

Billiger NoName-Speicher ohne Herstellerangabe besteht meist aus Chips, die diverse Tests bei Markenherstellern nicht bestanden haben, dort also quasi Ausschuss waren. Sie weisen eine höhere Fehlerquote und damit geringere Zuverlässigkeit auf. Sie können zwar auch ganz normal funktionieren, sind aber in der Regel anfälliger für Datenfehler oder -verluste, Instabilitäten und Abstürze.

Markenspeicher ist kaum teurer, vor allem nicht die bei vielen Anbietern anzutreffenden Budget-Riegel der »Value Line«. Welche Marke nun die beste ist, lässt sich praktisch nicht sagen und hängt auch stark vom jeweiligen Modul und den gerade verbauten Chips ab. Grundsätzlich gilt es eines zu wissen: RAM ist bei gleichen technischen Eckdaten (Takt, CAS Latency usw.) auch immer gleich schnell.





Spiele mit der id-Engine wie **Quake 4** reagieren mit am deutlichsten auf gesteigerte Taktraten – sie laufen um bis zu 10% schneller.



Bei den meisten Titeln – hier das brandneue **Company of Heroes** – ist der Vorteil durch schnelleren Speicher vernachlässigbar.

Speichermoduls selbst. Die Verfügbarkeit hängt vielmehr vom Mainboard bzw. dem verwendeten Chipsatz ab.

Sie gibt an, wie lange ebenjener Chipsatz braucht, um den gerade nötigen Speicherbaustein auf einem RAM-Modul zu finden. Bei 1T geschieht das ohne Zeitverlust und quasi in einem Aufwasch mit den sonstigen Lese-/Schreibbefehlen. Bei 2T benötigt er einen zweiten Taktzyklus, was zumindest theoretisch mit Leistungsverlust einhergeht. Im Test waren die Auswirkungen vor allem bei niedrigen Taktraten spürbar: Die Werte für den Lesedurchsatz und die Zugriffszeit verbessern sich mit aktiviertem 1T mitunter um über 20 Prozent. Hier ein paar Vergleichswerte:

Speicher	Lesedurchsatz 1T	Lesedurchsatz 2T	Verbesserung	Latency 1T	Latency 2T	Verbesserung
DDR2/533, 5-5-5-15	7.277 MB7/s	5.335 MB/s	36%	78,0 ns	70,3 ns	10%
DDR2/667, 5-5-5-15	7.392 MB/s	6.495 MB/s	13%	70,3 ns	65,1 ns	7%
DDR2/667, 4-4-4-12	7.589 MB/s	6.583 MB/s	15%	65,5 ns	59,7 ns	9%
DDR2/800, 4-4-4-12	7.775 MB/s	7.688 MB/s	1%	57,2 ns	55,1 ns	4%

Gerade für DDR2/533 und DDR2/667 ist die »1T Command Rate«-Option also durchaus von Nutzen. Allerdings vermag bei weitem nicht jede Chipsatz/RAM-Kombination damit stabil laufen. Neben Instabilitäten und Abstürzen kann es damit auch zu ärgerlichen Datenfehlern kommen.

Die Speicherpraxis

Soweit also erstmal die graue Benchmark-Theorie. Sie zeigt einerseits, dass mit verschiedenen Speicherarten durchaus enorme Leistungszuwächse möglich sind. Auf der anderen Seite sieht es vorerst eher schlecht für den superteuren Highend-Speicher aus: Der grundsätzliche Nutzen ist bei weitem nicht so hoch, wie es uns die Hersteller und vor allem die gepfefferten Aufpreise weismachen wollen.

3DMark 06

Als nächster Test folgten Durchläufe mit dem **3DMark 06**. Er ist einerseits ein synthetischer, also rein künstlicher Benchmark. Andererseits entspricht er in Sachen Hardwareanforderung ungefähr dem, was auch Spiele verlangen.

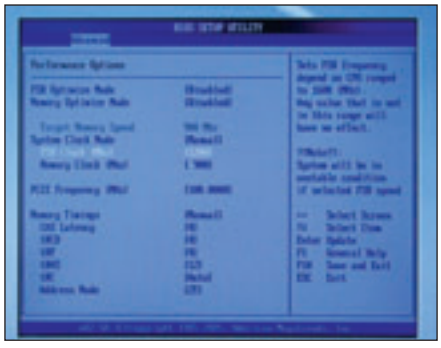
Bereits nach einer Viertelstunde konnten wir den Versuch wieder abbrechen: Zwischen DDR2/533 bei 5-5-5-15 und DDR2/1000 bei 4-4-4-12 lagen gerade einmal läppische 23 Punkte (6.286 zu 6.263) oder anders ausgedrückt knapp 0,4%, also praktisch gar nichts.

Spieletests

Also geht es gleich weiter mit echten Praxistests in Form von Spielen. Hier waren die Ergebnisse mitunter deutlicher, insgesamt aber auch etwas ernüchternd. Die Spanne reicht hier von immerhin etwa 10 Prozent (**Quake 4**) bis hin zu fast Null, ähnlich wie beim **3DMark 06**. Allerdings lässt sich schlecht sagen, ob und wie stark beim Durchlauf einer typischen Benchmarkszene die RAM-Performance weniger Einfluss hat als beim normalen Spielen.

Sonderfall Overclocking

Quasi zum Abschluss noch ein großes ABER: Alles bisher Gesagte gilt nur für einen »seriemäßigen« **Core 2 Duo**, also wenn er nicht übertaktet läuft. Auch mit einem geänderten Multiplikator – eh nur bei der Extreme-Version möglich – ändert sich daran nichts. Wohl aber dann, wenn man am Systemtakt herumspielt, wonach die **Core 2 Duo** wie bereits gezeigt ja geradezu schreien. Der Systemtakt bzw. FSB (Front Side Bus) definiert die Geschwindigkeit, mit der die CPU und das restliche System miteinander kommunizieren und bestimmt somit auch die maximale Übertragungsrate.



Da fliegt die Kuh

Schon bei einem von 266 auf 300 MHz hoch gesetzten FSB sieht das Bild dann auch tatsächlich anders aus. Zunächst mal steigert sich der Schreibdurchsatz von gut 4.800 auf knapp 5.500 MB/Sekunde, wovon jede Modulart gleichermaßen profitiert. Gleichzeitig schlägt jetzt aber die Stunde des extrateuren Super-RAMs. Beim normalen DDR2/800-Modul mit 5-5-5-12 tut sich sowohl bei der Leseleistung als auch der Zugriffszeit kaum noch etwas. Hier ist also nun nicht mehr der FSB, sondern tatsächlich der Speicher selbst der Flaschenhals.

Mit DDR2/1000 und den schärferen Timings 4-4-4-12 verbessern sich beide Werte um jeweils gut 10 Prozent. Das steigert zwar die Gesamtperformance eines Systems trotzdem nur unwesentlich. Doch zumindest hat man hier das viele Geld für den extrateuren Überspeicher nicht mutwillig in den Wind geschossen. Und wer sich etwa einen **X6800 EE** leisten kann, wird auch noch den ein oder anderen Euro für das RAM übrig haben. Wer seinen normalen **Core 2 Duo** hingegen nicht oder kaum übertaktet betreibt, kann sich das Geld sparen.

Mikkl Galuschka

S775-KÜHLER IM TEST

Der Core 2 Duo ist ein kleines Hitzköpfchen, den Intels Standard-Kühler nur unzureichend im Griff hat. Wir haben uns drei Spitzenklasse-Alternativen angesehen, die ihrer Arbeit ebenso effizient wie leise nachgehen.

So ein **Core 2 Duo** darf ganz schön heiß werden: 85 Grad sind als kritischer Schwellenwert angegeben, erst bei über 100 Grad zieht er sich vorsichtshalber selbst aus dem laufenden Verkehr und schaltet ab. Das heißt aber nun ganz und gar nicht, dass **Core 2 Duo**-taugliche Kühler leichtes Spiel hätten. Erst recht nicht, wenn sie wie bei uns einen auf 3.200 MHz übertakteten X6800 im Zaum halten müssen.

Asus Silent Square

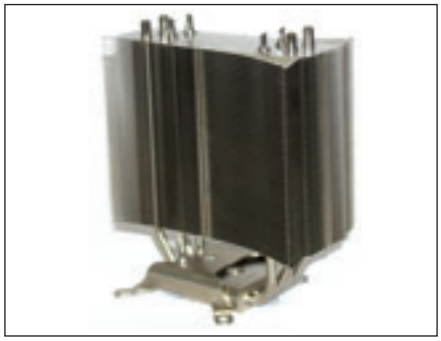


Im Kühlergeschäft wurde Asus bislang nicht so richtig ernst genommen. Zu oft überdeckte bunter Plastiklook bestenfalls mäßige Leistungen. Mit dem **Silent Square** soll sich das ändern: Superb verarbeitete Aluminium-Finnen beherbergen einen mittig platzierten, blau leuchtenden 92-mm-Lüfter. Die Installation gerät weder besonders einfach, noch übermäßig kompliziert. Wirklich nervig ist nur die Wärmeleitpaste, die sich bei jedweden Verteilungsversuchen zu Bröckchen zusammenkrümelt.

Rundum gut

Im Praxistest kann der **Silent Square** die äußeren Qualitäten auch in Leistung umsetzen. Er bleibt schön ruhig – wenngleich es noch leisere Modelle gibt – und lässt sich dank 4-poligem Anschluss über S775-Mainboards steuern. Die Leistung geriet durchwegs top, sogar der **Ultra-120** hatte dezent das Nachsehen.

Thermalright Ultra-120

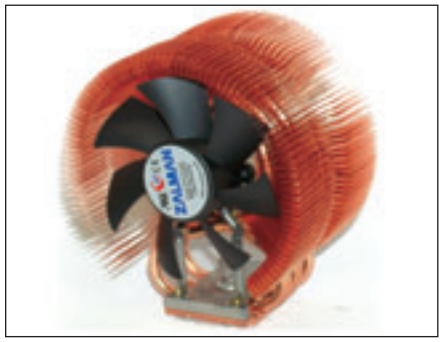


Spitzenleistungen zu gepfefferten Preisen bieten seit jeher die Kühler von Thermalright. Der **Ultra-120** gehört im Gegensatz zu den Brüdern der SI- und XP-Reihe zu den Turmkühlern mit vertikal montiertem 120-mm-Lüfter. Der ist wie gewohnt nicht im Lieferumfang enthalten: Bei uns kam ein immerhin rund 15 Euro teurer Papst zum Einsatz. Spezialisten wie PC-Cooling bieten zwar auch Komplettsets an, unter 60 Euro kommen Sie aber auch dann nicht weg.

Kräftiger Leisetreter

Der Lohn der Mühen ist zunächst mal eine umständliche Installation. Vor allem die Lüfter-Halteklammern wollen nicht so recht halten. Dafür verspricht die majestätische Erscheinung Leistung ohne Ende. Zwar musste sich der **Ultra-120** knapp hinter dem Asus einreihen, bleibt dabei aber im Schnitt nochmals ruhiger. Im geregelten Betrieb verspricht der Papst-Lüfter bei niedrigeren Drehzahlen eine bessere Leistung. Da ist es kein Wunder, dass Thermalright seine feste Fangemeinde hat.

Zalman CNPS9500 AT



Ungewohntes Gefühl für Zalman: Mit rund 40 Euro ist der **CNPS9500 AT** das billigste Produkt im Vergleich. Das kommt allerdings auch nicht ganz von ungefähr: Die AT-Version ist ausschließlich mit dem Sockel 775 kompatibel, die Fan-Mate-Lüftersteuerung wurde wegrationalisiert. Wegen des vierpoligen Lüftersteckers kann man den Kühler auch nicht an eine bereits vorhandene klemmen; die Regelung übernimmt das Mainboard.

Entscheidungssache

Den Praxistest absolviert der **CNPS9500** souverän, hinkt der Konkurrenz aber ein wenig hinterher. Sein altes Problem: Er bekommt die Kombination aus Leistung und Leisheit nicht perfekt hin. Dennoch gehört er zur Spitzenklasse – seine sonstigen Eigenschaften wie Design oder Verarbeitung sprechen eh für ihn.

Mikkl Galuschka

SILENT SQUARE

Hersteller		Asus
ca. Preis		45 Euro
Webseite		www.asus.de
Hersteller-Hotline		02102/959 90 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	86
Lautstärke	(35%)	82
Installation	(15%)	74
Eigenschaften	(10%)	88
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 4 (von 36 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Mit dem Silent Square etabliert sich Asus auch als Hersteller von Spitzenkühlern. Nur ein paar Euro billiger könnte er sein.«

83

ULTRA-120

Hersteller		Thermalright
ca. Preis		60 Euro
Webseite		www.thermalright.de
Hersteller-Hotline		04392/916 10 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	85
Lautstärke	(35%)	88
Installation	(15%)	64
Eigenschaften	(10%)	79
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 7 (von 36 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Thermaltakes Ultra-120 glänzt im Verbund mit dem Papst-Lüfter vor allem durch seinen extrem niedrigen Geräuschpegel.«

82

CNPS9500 AT

Hersteller		Zalman
ca. Preis		40 Euro
Webseite		www.zalman.com.kr
Hersteller-Hotline		keine
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	79
Lautstärke	(35%)	83
Installation	(15%)	76
Eigenschaften	(10%)	83
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 14 (von 36 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Als reiner S775-Kühler mit abgespeckter Ausstattung schneidet die AT-Variante des Zalman CNPS95000 etwas schlechter ab.«

80

EINBAU-RATGEBER TEIL 4



Gute Soundkarten und anständige Boxen bringen Ihren PC erst so richtig zum Klingen. Und keine Angst vor der Installation: Mit unserer Anleitung in 12 Schritten ist sie kein Problem mehr. Auch als Video auf unserer DVD!





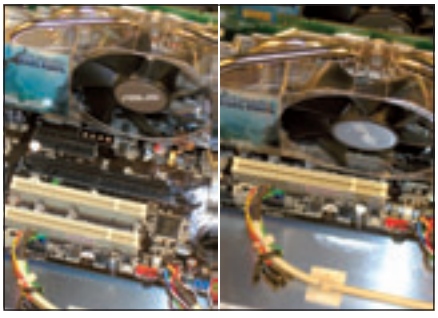
PC-Sound teilt sich in zwei Bereiche auf: Soundkarte und Boxensystem. Die Installation bei Ersterem ist ähnlich einfach wie bei einer Grafikkarte. Auch der Anschluss der Boxen an den Rechner ist kein Kunststück. Lediglich der Aufbau des Boxensystems an sich kann zur Wissenschaft ausarten. Allerdings ist die Prozedur je nach Anbieter, um eine allgemeingültige Anleitung geben zu können.

Haben Sie nach der Lektüre noch Fragen? Schreiben Sie uns eine E-Mail: hardware@pcpowerplay.de.

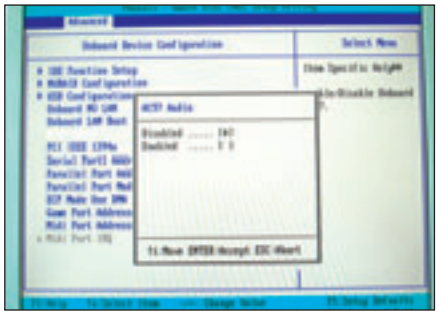
Mikkl Galuschka

EINBAUZEIT: CA. 25 MINUTEN

BENÖTIGTES WERKZEUG: SCHRAUBENZIEHER



1 Noch vor der Anschaffung der Soundkarte sollten Sie schon mal Ihren PC öffnen (siehe Punkt 3) und einen Blick auf das Mainboard werfen. Ist der benötigte PCI-Steckplatz überhaupt vorhanden bzw. frei? Gerade bei modernen Platinen und dicken Grafikkarten kann es sein, dass der mitunter einzige Slot vom ausladenden Lüfter der 3D-Karte versperrt wird.



2 Haben Sie bislang den Onboard-Sound Ihres Mainboards benutzt, so sollten Sie diesen sicherheitshalber deaktivieren. Gehen Sie dazu in das Bios-Setup. Bei den meisten Platinen finden Sie die Option unter »Integrated Peripherals« oder »Advanced«, und dort jeweils im Untermenü »Onboard Devices«. Stellen Sie die Option auf »Disabled«.



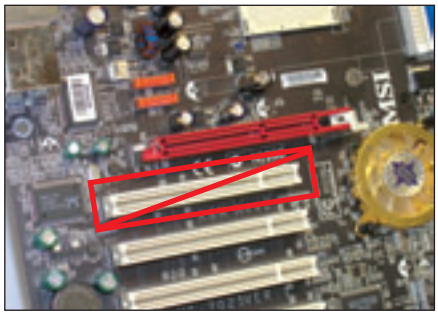
3 Zum Einbau der neuen Soundkarte folgt nun das übliche Prozedere: PC vom Stromnetz trennen und sämtliche Kabel ausstecken. Fassen Sie danach an einen geerdeten, metallenen Gegenstand (etwa einen Heizungskörper), um sich statisch zu entladen. Öffnen Sie nun die rechte Gehäuseseite des Rechners.



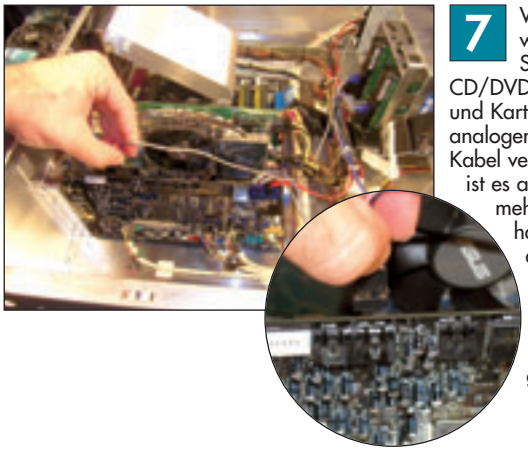
4 Tauschen Sie Ihre Soundkarte aus? Dann sollten Sie zuerst (noch vor Schritt 3) die nicht mehr benötigten Treiber deinstallieren. Nach dem Öffnen des Rechners bauen Sie die alte Karte aus. Entfernen Sie eventuell verbundene Kabel, schrauben Sie das Slotblech los und ziehen Sie die Platine gleichmäßig aus dem Steckplatz.



5 In den nun freien (bzw. einen anderen beliebigen) PCI-Steckplatz kommt in gleicher Weise die neue Karte. Setzen Sie die Soundkarte gerade auf den Slot, und drücken Sie sie bis zum Anschlag hinein. Jetzt müssen Sie das Slotblech noch verschrauben bzw. die entsprechende Halteklammer des Gehäuses einrasten lassen, damit die Karte fest sitzt.



6 Achtung bei AGP-Mainboards: Hier sollten Sie die Soundkarte nicht im ersten Steckplatz unterhalb des AGP-Slots montieren. Denn die beiden teilen sich einige Ressourcen (IRQ), was zu Problemen in Form von Hardwarekonflikten führen kann.



7 Wenn Sie wollen, können Sie noch CD/DVD-Laufwerk und Karte mit einem analogen CD-Audio-Kabel verbinden. Nötig ist es allerdings nicht mehr, da jeder halbwegs moderne Rechner auch ohne das Kabel CD-Audio-Tracks wiedergeben kann.



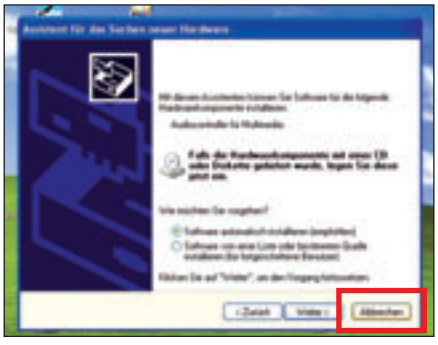
8 Mit der reinen Hardware-Installation sind wir erst mal fertig. Also PC wieder zumachen, Deckel verschrauben und Pause machen. Danach geht es an den Anschluss des Soundsystems. Wie Sie die Boxen an sich verkabeln, ist je nach Art (Stereo/5.1/7.1), Ausstattung (mit/ohne Decoder) und Hersteller zu verschieden, als dass wir dafür eine allgemeine Anleitung geben könnten.



9 Der Anschluss an den PC ist hingegen praktisch immer gleich: Sowohl die Stecker der Boxensysteme/Headsets als auch die Buchsen der Soundkarten sind meist farblich markiert. Am wichtigsten ist die grüne Buchse. Sie ist für Stereosysteme die entscheidende; bei Surroundsets befeuert sie die vorderen Boxen. Es folgen schwarz (hintere Boxen) und orange (Center/Subwoofer)



10 Daneben sind vor allem noch der rosafarbene Anschluss für das Mikrofon und der blaue als Audioeingang interessant. Bitte beachten Sie, dass Sie die bei modernen Gehäusen üblichen Front-Audioanschlüsse bei externen Soundkarten nicht (mehr) nutzen können!



11 Starten Sie jetzt den Rechner. Die neue Karte sollte automatisch vom System erkannt werden und eine Dialogbox zur Software-Installation erscheinen. Am besten gehen Sie auf »Abbrechen«. Denn bei den meisten Soundkarten geht eine manuelle Installation problemloser vonstatten. Legen Sie dazu bei aktiviertem Autostart die Treiber-CD ins Laufwerk.



12 Grundsätzlich sollten damit dem Soundsystem schon erste Töne zu entlocken sein. Überprüfen Sie als letzten Schritt nun unter »Systemsteuerung/Sounds und Audiogeräte« noch, ob alles richtig konfiguriert und eingestellt ist. Die Hardwarebeschleunigung stellen Sie am besten auf »maximal«.



Hardware-Kategorie Notebook

ALIENWARE AURORA M9700

Leistungsstarkes, als Desktop-Ersatz gedachtes 17-Zoll-Notebook

Das **Aurora m9700** zählt zu den voll spieletauglichen Highend-Notebooks mit 17-Zoll-Bildschirm (1.920 mal 1.200 Pixel). Die Hardware ist individuell konfigurierbar, sodass Sie auf Preise von 1.500 bis über 3.500 Euro kommen. Unser Testmodell geht mit rund 2.500 Euro einen Mittelweg: Ein 2,0 GHz schneller **AMD Turion 64**, zwei **GeForce Go 7900 GS**-Grafikkarten mit 256 MB und zwei GB Arbeitsspeicher stellen ganz nach dem Rolls-Royce-Motto »jederzeit ausreichende Leistung« zur Verfügung. Dafür muss man aber mit einer 60-GByte-Festplatte Vorlieb nehmen. Ein 8fach DVD-Brenner und eine Webcam runden die Ausstattung ab. Beim Zubehör dabei: eine **Razer Diamondback**-Maus samt Mauspad.

Leicht ist das **m9700** mit dieser Ausstattung nicht, sodass die Waage gut vier Kilogramm anzeigt. Das exklusive Design mit dem blau beleuchteten Alienkopf sorgt für den passenden optischen Schick und hebt es von der grauen Masse ab. Die Verarbeitung ist hochwertig, vor allem die große Tastatur hat uns gefallen. Auch das LCD zieht dank brillanter Farbdarstellung bewundernde Blicke auf sich und eignet sich bestens zum Filmgenuss.

Kurzes Vergnügen

Genauso wohl fühlt sich das **m9700** beim Spielen. Aktuelle Titel laufen bis in die native Auflösung hinein flüssig und in den meisten Fällen auch schlierenfrei. Damit eignet es sich auch als erstklassiger Desktop-Ersatz. Die hohe Leistung fordert jedoch ihren Tribut: Nutzt man diese voll aus, so bleiben im Akkubetrieb nur gut 30 Minuten. Bei weniger intensiver Nutzung reicht es für knapp zwei Stunden. Die Geräuschkulisse ist im Office-Betrieb angenehm leise, beim Spielen dreht der Lüfter unangenehm hoch. Die Preisgestaltung ist noch im Rahmen; dennoch dürfte der ein oder andere Euro allein für den Namen draufgehen.

Timm Wotka

AURORA M9700

Hersteller	Alienware
ca. Preis	2.500 Euro
Webseite	www.alienware.de
Hersteller Hotline	0800/100 50 79 (kostenlos)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	97
Ausstattung	(30%)	92
Verarbeitung	(10%)	93
Mobilität	(10%)	41
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 7 getesteten Notebooks)

FAZIT

»Der Ferrari unter den Notebooks: Das m9700 bietet enorme Spiele-Leistung, die jedoch teuer bezahlt werden muss.«

87



Hardware-Kategorie Gehäuse

ZALMAN FC-ZE1 FATALITY

Tresorähnlicher Voll-Alu-Miditower für Millionäre.

Man nehme zuerst einen großen, etliche Kilo schweren Alublock. Anstatt wie die Konkurrenz nun dünne Scheibchen und zierliche Blenden daraus zu machen, schnitze man aus dem Vollen ein paar feiste, fünf Millimeter dicke Platten. Davon nimmt man schließlich sechs Stück, eloxiert sie schwarz und schraubt sie zusammen – fertig ist das neue Zalman-Gehäuse. Das **FC-ZE1 Fatality** vermittelt den beruhigenden Eindruck eines waschechten Panzerschranks: Der empfindlichen Hardware, die da drin steckt, kann gar nichts passieren. Da rappelt nichts, da zappelt nichts. Für ein wenig Show sorgen die drei rot beleuchteten Lüfter (2x 90mm vorne, 1x 120mm hinten) und allerlei lasergravierte Schriftzüge. Eine weitere Besonderheit ist die linke, Plexiglasfenster-bewehrte Seitentür, die hinten angeschlagen ist und so den Weg in den Innenraum frei gibt.

Alles massiv

Drinnen geht es dann weitaus weniger extravagant zu wie vielleicht vermutet. Von der Größe her ein klassischer Miditower, unterscheidet das Gehäuse sich in Konzeption und Aufbau kaum von typischen Gehäusen der 70-Euro-Klasse. Extravagant wurde die Unterbringung der Festplatten gelöst. Die werden in ihrem Käfig von einer Art Achterbahn-Arretierbügel festgehalten. Der Festplattenkäfig selbst ist wie alles am **FC-ZE1** sehr massiv ausgefallen. Da er quer direkt hinter den beiden Frontlüftern sitzt, behindert das die Gehäusedurchlüftung doch merklich. Dennoch zeigt sich im Praxistest die ideale Tauglichkeit des Gehäuses als Ausgangsbasis für besonders leise und/oder besonders gut gekühlte Rechner. Ach ja, der Preis ... 100 Euro? 120? 150? Oder gar 200? Alles (ziemlich) falsch: Exorbitante 350 Euro will Zalman für das **FC-ZE1** haben. Wahrscheinlich haben die Aluplatten einen massiven Goldkern ...

Mikkl Galuschka

FC-ZE1 FATALITY

Hersteller	Zalman
ca. Preis	350 Euro
Webseite	www.zalman.com.kr
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Aufbau/Handling	(40%)	86
Platzverhältnisse	(20%)	78
Ausstattung	(20%)	81
Verarbeitung	(20%)	91
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 1 (von 6 getesteten Gehäusen)

FAZIT

»Bei allen Qualitäten, trotz noch so vieler extradicker Aluplatten: 350 Euro sind für das FC-ZE1 Fatality maßlos übertrieben.«

84

REVOLTEC

FIGHTMOUSE ADVANCED



Hardware-Kategorie: Maus

Nicht ganz günstige Laser-Maus mit veränderbarem Gewicht.

Eine groß geratene Spielermaus mit 2.000-dpi-Lasersensor und blauer Unterbodenbeleuchtung – so lauten die Eckdaten von Revoltecs **Fightmouse Advanced**. Der breit ausgelegte Mauskörper macht es auch großen Händen möglich, sich auf der Maus auszuruhen. In der Mitte erregt eine leuchtende Taste Aufmerksamkeit: Sie dient zur Anpassung der Abtastrate in vier Stufen und zeigt die jeweilige Einstellung mit einer Farbe an. Um eines der 10, 15 oder 20 Gramm schweren Gewichte im Inneren zu verstauen, muss der Deckel etwas umständlich geöffnet werden.

Guter Sensor, schlechte Tastenplatzierung

Im Spiel glänzt der leistungsstarke Sensor und garantiert einen gleichermaßen schnellen wie flüssigen Ablauf. Punkten können dabei die überaus gleitfähigen Teflonmausfüße sowie der deutlich spürbare Unterschied bei Nutzung der Gewichte. Weniger gut gefallen uns hingegen das sehr niedrige Mausrad und die lauten Seitentasten, von denen besonders die vordere schlecht erreichbar ist.

Timm Wotka

SANDISK

SANSA E270



Hardware-Kategorie: MP3-Player

Optisch attraktiver, beim Klang schwächelnder Flash-Player.

Klare Sache: Mit dem MP3-Player **Sansa e270** greift Sandisk vor allem den Platzhirschen **Apple iPod Nano** an. Der Flashspeicher ist 6,0 GB groß, zusätzlich können bis zu 2,0 GB per MicroSD-Karte nachgerüstet werden. Neben Musik spielt der **e270** auch Videos ab und dient als Rekorder. In den ersten Minuten entfacht das schlanke Gerät Begeisterung: Schickes Design, tadellose Verarbeitung, und dank des hinten titanbeschichteten Gehäuses sind Kratzer kein Thema. Das Display ist scharf und farbbrillant – der verwendete, krakelig wirkende Zeichensatz aber ein Graus. Leicht von der Hand geht die bewährte Drehrad-Bedienung.

Mehr Schein als Sein

Bis dahin also alles Bestens, doch dann scheitert der **Sansa** ausgerechnet in der Hauptprüfung: Er klingt etwas dünn und leblos, die Maximallautstärke liegt zudem ziemlich niedrig. Es gibt zwar (mäßig wirksame) Klangprofile, aber keinen frei einstellbaren Equalizer. Und so erfüllt der **Sansa e270** das typische Klischee eines MP3-Players perfekt: stylish, cool und trendy, aber nichts für Klangpuristen.

Mikkl Galuschka

COMPAD

SHS 3001



Hardware-Kategorie: Headset

Nackenbügel-Headset mit wenig berauschenden Leistungen.

Mit dem **SHS 3001** tritt Compad erstmals als »ernsthafter« Hardwarehersteller auf. Bisher waren die Badener vor allem als Spezialist für Mauszubehör aller Art bekannt. Das Headset gehört zur Nackenbügel-Kategorie mit aufliegenden Ohrpolstern und einer fest verbundenen, drehbaren Mikrofoneinheit. Die Verarbeitung wirkt auf den ersten Blick ordentlich, dennoch gehört das Compad von der Materialanmutung her eher zu den Billig-Sets. Durch ein unsauber verbundenes Kabel fiel zudem immer wieder der linke Kanal aus – ein Zeichen dafür, dass es mit der Sorgfalt nicht allzu weit her ist.

Nichts für Geniesser

Auch über den Klang lässt sich wenig Gutes sagen: Echten Genuss verbreitet das **SHS 3001** weder beim Spielen noch beim Musikhören. Die Sprachqualität des Mikrofons geht dafür in Ordnung. Nettes Detail: Dank eines Kabeladapters samt Umschalter können Sie jederzeit zwischen Headset und Boxensystem wechseln. Das war's aber auch fast schon an Positivem; für das wenige Gebotene fällt der Preis mit rund 25 Euro zu hoch aus.

Mikkl Galuschka

FIGHTMOUSE ADVANCED

Hersteller	Revoltec
ca. Preis	40 Euro
Webseite	www.revoltec.de
Hersteller-Hotline	040/736 768 60 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	86
Technik	(10%)	84
Ergonomie	(20%)	81
Ausstattung	(20%)	86
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 7 (von 18 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Eine technisch gute Maus. Die schlechte Tastenanordnung, die mäßige Qualität und der damit zu hohe Preis trüben das Bild etwas.«

85

SANSA E270

Hersteller	Sandisk
ca. Preis	190 Euro
Webseite	www.sandisk.de
Hersteller-Hotline	0695/695 007 28 40 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Klangqualität	(40%)	66
Ausstattung	(25%)	83
Bedienung	(25%)	84
Mobilität	(10%)	90
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 1 getesteten MP3-Player)

FAZIT

»Sandisks e200-Reihe hätte das Potenzial zum Schlager, allerdings fehlt es in vielen Details derzeit noch am letzten Feinschliff.«

77

SHS 3001

Hersteller	Compad
ca. Preis	25 Euro
Webseite	www.com-pad.com
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Klangtest	(60%)	49
Tragekomfort	(20%)	66
Ausstattung	(10%)	70
Verarbeitung	(10%)	59
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 15 (von 19 getesteten Stereo-Headsets)

FAZIT

»Bis auf das ordentliche Mikro und ein paar nette Details kein empfehlenswertes Headset: für den mäßigen Klang schlicht zu teuer.«

56

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	09/06	ausreichend	98	89	93	83	**94**
2	SAPPHIRE **RADEON X1900 XTX**	330 Euro	Radeon X1900 XTX	09/06	befriedigend	98	91	92	80	**94**
3	HIS **RADEON X1900 XTX ICEQ 3**	400 Euro	Radeon X1900 XTX	09/06	befriedigend	98	91	90	77	**93**
4	POINT OF VIEW **GEFORCE 7900 GTX**	400 Euro	Geforce 7900 GTX	09/06	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	GIGABYTE **GV-NX79T256DB-RH**	280 Euro	Geforce 7900 GT	–	gut	94	89	89	78	**90**
7	MSI **RX1800 XT-VTD512E**	200 Euro	Radeon X1800 XT	01/06	ausreichend	94	90	82	78	**90**
Karten bis 250 Euro										
1	CONNECT 3D **RADEON X1900 GT**	200 Euro	Radeon X1900 GT	07/06	befriedigend	92	90	82	68	**88**
2	EVGA **GEFORCE 7600 GT**	190 Euro	Geforce 7600 GT	04/06	gut	88	88	86	66	**86**
3	GALAXY **GEFORCE 7600 GS**	130 Euro	Geforce 7600 GS*	08/06	sehr gut	86	85	85	66	**84**
4	XFX **6800 GS EXTREME XXX**	190 Euro	Geforce 6800 GS	01/06	gut	85	87	83	76	**84**
5	SAPPHIRE **RADEON X800 GTO2**	170 Euro	Radeon X800 GTO	01/06	sehr gut	80	85	86	78	**82**
6	GIGABYTE **GV-RX80256D**	120 Euro	Radeon X800	08/05	gut	76	85	79	78	**79**
7	GIGABYTE **GV-NX66T128VP**	100 Euro	Geforce 6600 GT	05/05	gut	74	85	83	78	**79**

AGP-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 150 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 150 Euro										
1	POWERCOLOR **X800 PRO**	150 Euro	Radeon X800 Pro	–	gut	81	85	82	71	**81**
2	SAPPHIRE **RADEON X800**	100 Euro	Radeon X800	08/05	befriedigend	76	85	78	75	**79**
3	MSI **NX6800-TD128**	100 Euro	Geforce 6800	–	befriedigend	75	85	76	77	**78**
4	GALAXY **GEFORCE 6600 GT**	80 Euro	Geforce 6600 GT	08/05	gut	74	85	80	68	**77**
5	SAPPHIRE **HYBRID RADEON X700 PRO**	130 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**	230 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	04/06	gut	87	87	86	80	**86**
3	INTEL **D955XBK**	220 Euro	Intel i955X	04/06	gut	85	91	82	83	**85**
4	ASUS **P5LD2 DELUXE WIFI-TV**	150 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**	330 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**	80 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**	50 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**	180 Euro	Surround-Boxenset	11/05	ausreichend	79	84	76	48	**76**
5	SHARKOON **AUDICS 5.1**	70 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**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	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**	15 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 ABGEFAHRENSTEN ZUBEHÖR-SPIELZEUGE

Rubiks Zauberwürfel, Stifthalter für die Brusttasche und USB-Kaffeewärmer waren gestern.
Der Computerfreak von heute verlangt nach deutlich raffinierteren Gimmicks. Wir stellen die besten vor!

10



MONITOR-RÜCKSPIEGEL

Wieso dieses Teil »Chimp« (Schimpanse) heißt, wissen wohl nur die Herren von thinkgeek.com, die es vertreiben. Die preisen das Teil augenzwinkernd als »Frühwarnsystem« an, das uns vor unliebsamen Zusehern beim Computerspielen warnen soll. Die Realität ist allerdings etwas simpler: Chimp ist ein Minispiegel, den wir mit Klettband an unseren Monitor pappen. Dank seiner konvexen Form bietet er ein weites Sichtfeld und funktioniert genau wie die Spiegel, mit denen Kassiererinnen im Supermarkt unseren Einkaufswagen checken können, ohne aufzustehen.

9



DA QUALMT DIE CPU

Rauchen ist ungesund, zerstört aber hoffentlich keine Gehirnzellen. Denn nur dann könnte der Wunsch aufkommen, einen Aschenbecher mit Zigarettenanzünder ins teure Modding-Gehäuse zu bauen. Schließlich würde das bedeuten, dass wir die stinkenden Reste der Sucht (Kippen und Asche) im eigenen PC aufbewahren. Lecker! Der Anzünder ist zwar eine gute Idee, aber welcher Raucher braucht das? Wer qualmt, hat auch immer ein Feuerzeug für den nächsten Glimmstengel in Reichweite – vor allem in der eigenen Wohnung.

8

SCHWEIZER MP3-PLAYER



Kein Witz: Victorinox, der Hersteller des original Schweizer Messers, bietet auch einen MP3-Player an. Der heißt »Swiss Beat« und kommt gerade mal mit einer Klinge, einer Schere und einer Nagelfeile. Dafür gibt's aber auch 1,0 GByte RAM, Diktiergerät und Radiofunktion. Praktischerweise lässt sich der Player aus dem Messer ausklinken. Somit müssen wir das Gerät nicht zu Hause lassen, wenn es auf eine Flugreise geht. In dieser Form allerdings bleibt ein reichlich klobiger MP3-Player zurück, der mit 150 Euro ziemlich teuer ausfällt.

7

GEPIMPTE USB-STICKS



Knuffige Knuddeltiere, Nigiri- und Maki-Sushis aus Plastik, SM-Lederklamotten oder flexible Armbänder: Längst sind auch USB-Sticks zum modischen Accessoire avanciert und in zig Outfits zu haben. Zumeist handelt es sich dabei allerdings um geschmackliche Entgleisungen. Bestes Beispiel: Das hier abgebildete Knuddeltier, das der Speicherhersteller Imation in Japan vertreibt. Das ist höchstens für die allerjüngsten Spieler geeignet, da es ältere Semester mit ziemlicher Sicherheit zum Gespött jeder LAN-Party machen dürfte.

6

USB-GEISTERDETEKTOR



Der Versender, der diesen USB-Stick vertreibt, weist zwar in der Produktbeschreibung mehrfach darauf hin, dass dies ein Spielzeug ist, das keine Geister finden kann. Dann allerdings heißt es, dass dieses Teil ungewöhnliche Magnetwellen aufspüre, wie sie von Geistern hervorgerufen werden sollen. Wenn das passiert, blinkt und piept das Display, und wir müssen uns wohl fürchten. Aber keine Angst: Der Stick hat zusätzlich ein eingebautes Schutzamulett, das uns vor zudringlichen Untoten schützen soll. Hui Buh!

5

USB-GETRÄNKEKÜHLER

Gar keine schlechte Idee: Den CoolIT-Chiller hätte die PC-Powerplay-Redaktion im Sommer gut gebrauchen können. Das Teil erinnert an USB-Kaffeewärmer, funktioniert aber genau umgekehrt. Die runde Platte wird über den USB-Anschluss auf 45° Fahrenheit (etwa 7° Celsius) heruntergekühlt und hält so geparkte Getränkedosen frisch. Angesichts der geringen Strommengen, die über einen USB-Port fließen, dürfte das aber nur bei bereits vorgekühlten Dosen funktionieren. Ein Ersatz für den Kühlschrank ist der Chiller sicher nicht.



4

DER STEALTH-SWITCH

Erinnern Sie sich noch an die »Boss-Taste« aus **Leisure Suit Larry**? Die verbarg flugs das Spiel und brachte eine wahnsinnig wichtig aussehende Tabelle auf den Schirm. Genau richtig, wenn der Chef(redakteur) naht. Der Stealth-Switch ist eine Hardware-Lösung für eben dieses Problem. Per Software können wir nämlich mit dem Fußschalter dezent alle Fenster schließen (bis auf ein harmloses) oder die Taskleiste verbergen. Ein erneuter Druck aufs Pedal – schon können wir weiter zocken. Fragt sich nur, ob das immer so schnell geht, wie wir das gerne hätten.



3

USB-TASCHENRECHNER



Was ist ein PC? Logisch: eine große, schnelle Rechenmaschine. Warum also sollten wir einen weiteren Taschenrechner daran anschließen? Thinkgeek.com meint jedenfalls, dass das eine gute Idee sei. Vielleicht wissen die ja nicht, dass Windows seit jeher einen eingebauten Taschenrechner hat? Die »Send«-Taste, mit der wir eine Zahl vom Display des Rechners auf unseren PC schicken können, ist der Gipfel der Nutzlosigkeit, aber immerhin funktioniert das Teil auch als numerische Tastatur. Somit ist es ideal für Menschen, die mit den fummeligen Tasten ihres Laptops nicht zurechtkommen.

2

BINÄRE ARMBANDUHR



Für EDV-Freaks: Diese – gar nicht mal hässliche – Armbanduhr sollten Normalos nur anziehen, wenn sie noch eine »richtige« Uhr tragen. Denn das Teil zeigt die Zeit nicht etwa mit antiquierten Zeigern, sondern über Binärzahlen an. Das geht mit zehn Leuchtdioden – vier (oben) für die Stunde, sechs (unten) für die Minuten. Die oberen stehen für die Ziffern 8, 4, 2 und 1. Die unteren für 32, 16, 8, 4, 2 und 1. Die Zeit lesen wir ab, indem wir die Ziffern addieren, deren Lämpchen gerade leuchten. Warum einfach, wenn's auch kompliziert geht?

1

USB-VIBRATOR



Bei uns kommt der Strom aus der Steckdose: Dieses Spielzeug für weibliche Computerfreaks ist laut Werbung »die ultimative Verschmelzung zwischen Mensch und Maschine«. Ah, ja! Nicht, dass wir den Damen ihre Sexspielzeuge madig machen wollen, aber welche Frau möchte beim autoerotischen Liebesspiel über USB-Kabel mit ihrem PC verbunden sein, und was soll das bringen? Immerhin: Der »iBrator« zieht seinen Strom über USB, ist also umweltfreundlicher als mobile Lösungen mit eingebauten Batterien.

Sascha Gliss

OHNE MOOS VIEL LOS

Jedem ist bekannt, dass teuer nicht immer auch gleich gut oder sinnvoll sein muss. **Wir zeigen Ihnen, wie Sie gratis und legal an die Programme herankommen, die Sie bei der täglichen Arbeit mit dem PC benötigen.**

Natürlich besteht ein Unterschied zwischen einer kostenlosen Software und einem Produkt für viele hundert Euro. Doch wozu so viel Geld ausgeben, wenn Sie die meisten der angebotenen Funktionen gar nicht nutzen wollen oder es schlicht und einfach weitaus günstigere Alternativen gibt.

Wir stellen Ihnen einige der besten Anwendungsprogramme vor, die Sie für sage und schreibe insgesamt 0,00 Euro als Download und auf unserer DVD erhalten können. Einige davon haben schon Preise gewonnen, keines braucht sich vor der teuren Konkurrenz zu verstecken. Also Geldbeutel stecken lassen und sofort installieren!





GIMP

Die Urlaubsfotos haben einen Grünstich oder der Bildausschnitt ist schlecht gewählt? Nicht nur dabei hilft Ihnen die überaus **funktionsreiche Bildbearbeitungssoftware Gimp.**

Version auf DVD
2.2.13
Homepage
www.gimp.org
Dateigröße
12,4 MB

Sollten Sie jemals vom 800 Euro teuren Programm Photoshop als Maß aller Bildbearbeitungsdinge gehört haben, dann werden Sie Bauklötze staunen, wenn Sie das kostenlose **Gimp** ausprobiert haben. Zwar ist die Oberfläche etwas gewöhnungsbedürftig, geht aber schon nach kurzer Zeit ins Blut über.

Die Anzahl der Möglichkeiten ist gigantisch, und Sie können jede Art von Bilddatei bearbeiten. Indem Sie so genannte Ebenen nutzen, ist es auch möglich, jede Änderung wieder rückgängig zu machen. Extrem praktisch!





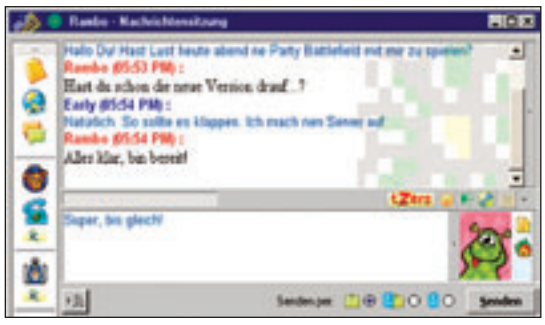
ICQ

Freunde finden, Kontakte halten, Kurznachrichten schicken, Spiele spielen, Telefonieren, Dateien verschicken und **Chatten** – all das bietet ICQ.

Version auf DVD
5.1
Homepage
www.mirabilis.com
Dateigröße
5,7 MB

Treten Sie ohne Verpflichtungen einer der größten Communitys bei und laden Sie auch gleich noch Ihre Freunde ein. So können Sie immer sehen, wann sie online sind. Ein Klick, und Sie verschicken kleine Nachrichten, Dateien, Bilder, die Sie Ihrem Gegenüber zeigen wollen, oder laden zu einem gemeinsamen Spielchen ein.

Mit Mikrofon und Videokamera sind sogar Videochats möglich. Alles kostenlos über Ihre bestehende Internetverbindung. Bei den meisten Spielen, die Sie über das Internet spielen können, können Sie **ICQ** gleichzeitig laufen lassen und sich so per Mikro unterhalten – etwa bei **WoW**.





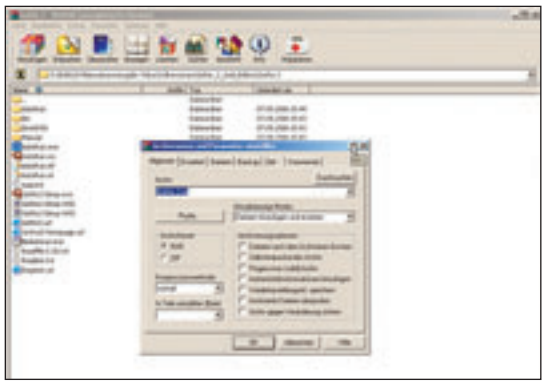
WINRAR

Trotz DSL werden die meisten Downloads im Internet in gepackter Version angeboten. WinRAR ist der Meister des Schrumpfens und Entschrumpfens.

Version auf DVD
3.60
Homepage
www.winrar.de
Dateigröße
1,0 MB

EXE-Dateien kennen Sie sicher, doch was machen Sie nun mit dem Download, der die Endung RAR, TAR oder ACE hat? Das sind alles Formate von verschiedenen Packprogrammen. Jedes rühmt sich damit, eine Datei extrem klein zusammenschrumpfen zu können, so dass Sie beim Download über das Internet möglichst wenig Megabyte übertragen zu können. Und je nachdem, welches Programm der Betreiber der Webseite nutzt, müssen Sie sich mit bis zu 14 verschiedenen Arten herumschlagen.

WinRAR kennt nicht nur das eigene RAR-Format, sondern beherrscht auch alle anderen gängigen Formate. Nach der Installation können Sie auch über einen Rechtsklick auf die gepackte Datei das Entpacken starten.





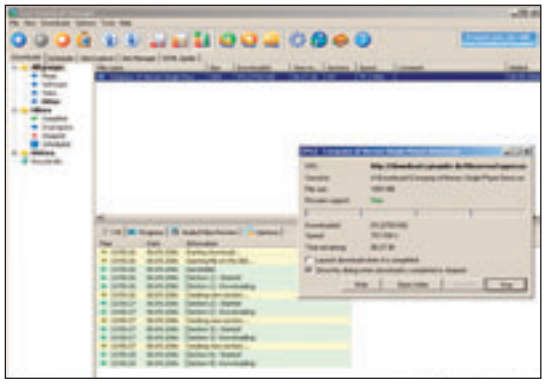
FREE DOWNLOAD MANAGER

Der Rechner ist abgesichert, jetzt sollen die Files nur so auf die Festplatte sprudeln. Das aber bitte schnell und komfortabel – also mit dem Free Download Manager.

Version auf DVD
2.1
Homepage
www.freedownloadmanager.org
Dateigröße
1,6 MB

Einen Download startet man in der Regel durch das Anklicken eines Links auf einer Webseite. Danach öffnet sich ein Fenster, und Sie geben den Speicherort auf der Festplatte an. Ziehen Sie dabei mehrere Dateien gleichzeitig, ist der Bildschirm schnell voller Download-Fenster. Stürzt der Rechner ab, dann ist alles futsch. Ärgerlich!

Der **Free Download Manager** greift sich alle Downloads automatisch und führt sie in nur einem Fenster durch. Abgebrochene Dateien können wieder aufgenommen werden, und es werden mehrere Download-Anfragen an den gleichen Server gestellt, so dass Sie insgesamt mehr Bandbreite zugeteilt bekommen und der Download schneller vonstatten geht.





AD-AWARE SE PERSONAL EDITION

Spyware ballert Sie mit Werbung zu, Dialer wählen ungewollt 0900er-Nummern, und der Internet Explorer zeigt immer seltsame Startseiten an? Bald nicht mehr!

Version auf DVD
1.06
Homepage
www.lavasoft.de
Dateigröße
2,72 MB

Die Firewall hält dicht, Viren werden aufgespürt – was denn nun noch? Leider gibt es noch Malware, Spyware, Browser Hijacking, Dialer und andere seltsam klingende Begriffe, die für fiese kleine Programme stehen, die sich auf Ihrem PC einnisten können.

Da diese Störenfriede meist selbständig laufen und keine Programme befallen, benötigen Sie ein zusätzliches Programm, das über den Virenschutz hinaus hilft. **Adaware** verfügt dazu ebenfalls über eine eigene Datenbank aller bekannten Angreifer und Mitesser und kann per Knopfdruck einfach aktualisiert werden. Mit dem Dreigestirn **ZoneAlarm**, **Avira** und **Adaware** ist Ihr PC dann bereit fürs sichere Surfen!





ZONEALARM

Die Windows-Firewall ist das erste Ziel von Angriffen aus dem Internet, denn ihre Schlupflöcher sind allseits bekannt. ZoneAlarm bietet hier zusätzlichen Schutz.

Version auf DVD
6.5
Homepage
www.zonelabs.com
Dateigröße
13,7 MB

Während Sie im Internet surfen, werden laufend Daten übermittelt. Die meisten sind gewollt und sinnvoll, aber dazwischen versteckt sich auch vieles, was Sie auf Ihrem PC nicht haben wollen und was sogar erhebliches Unheil an Ihren Daten anrichten kann.

ZoneAlarm überwacht die Internetverbindung und meldet sich, sobald eine Anwendung versucht Daten zu übermitteln. Dabei können Sie dann entscheiden, ob Sie das Versenden oder Empfangen von Daten zulassen, und ob dies zukünftig weiterhin erlaubt sein soll. Schließlich gibt es Programme wie z. B. World of WarCraft, die laufend Kontakt mit dem Server aufnehmen müssen. **ZoneAlarm** ist ein zusätzlicher Schutz zur bereits guten, aber nicht unfehlbaren Windows Firewall.





AVIRA ANTIVIR

In jedem Download können sich Viren verstecken, und jeden Tag erblicken neue Schädlinge das Tageslicht. Virenschutz ist unabdingbar und mit Avira sogar kostenlos möglich.

Version auf DVD
6.35.00.00
Homepage
www.free-av.de
Dateigröße
11,2 MB

Selbst wenn Sie zehn Firewalls installiert haben, müssen Sie bedenken, dass sich einige Bedrohungen in Dateien verstecken. Die Gefahr ist also nicht eindeutig zu erkennen und wird z. B. innerhalb eines Downloads mit auf Ihren Rechner übertragen. Somit kommt die Bedrohung unbemerkt an der Firewall vorbei – nicht aber an Virenschutzprogrammen wie **Avira AntiVir**!

Avira prüft nämlich die Dateien auf verdächtige Inhalte. Dazu verfügt das Programm über eine Datenbank aller bekannten Viren und typischer Verhaltensmuster. Sobald eine Bedrohung erkannt wird, schlägt **Avira** an und unterbindet jeglichen Zugriff auf Ihre wichtigen Dateien. Damit die Datenbank immer aktuell ist, sollten Sie sie täglich auf den neuesten Stand bringen.





CD BURNER XP PRO

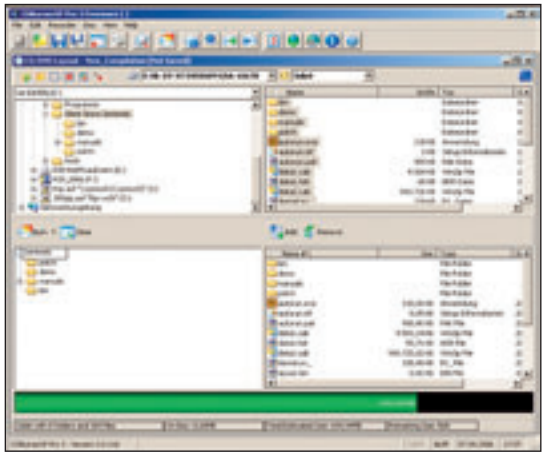
Die Festplatte quillt über vor Downloads? Dann einfach wegbrennen und archivieren!

Version auf DVD
3.0.116
Homepage
www.cdburnerxp.se
Dateigröße
12,2 MB

Trotz des Namens: Für den **CD Burner XP Pro** sind auch DVDs kein Problem. Das einfache Menü und die klare Struktur bieten genau das, was Sie fürs Brennen benötigen. Multimedialer Firlefanz und unnötig viele Buttons werden Sie genauso wenig finden wie das Preisschild. Null Euro und null Cent für dieses schnörkellose Brennprogramm – besser geht's nicht.

Sogar BIN- und NRG-Images, die von den meisten kommerziellen Brennprogrammen verwendet werden, können konvertiert und gebrannt werden.

Michael Erlwein

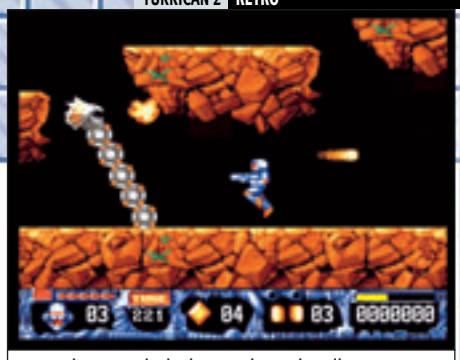




Gegen fliegende Feinde hilft am besten der **Feuerstrahl**, dessen Richtung wir vorgegeben.



Turrican (hier im Zackensternmodus) zündet eine **Smartbomb**. Pech für den Bossgegner.



Manche Feinde haben Schwachstellen. Diese **Metallschlange** ist nur am Kopf verwundbar.

VIDEO

TURRICAN 2

Was dem Ego-Shooter-Fan heute sein Half-Life 2 ist, das war Turrican Anfang der 90er-Jahre für Freunde seitlich scrollender Actionspiele: das absolute Maß der Dinge!

WOHER KRIEGE ICH'S?

Turrican 2 erschien in zwei Versionen für den PC: auf Diskette und auf CD. Im Handel sind beide längst nicht mehr erhältlich; auf Gebrauchtbörsen wie Ebay werden Sammler aber noch regelmäßig fündig. Aktuelle Systeme benötigen ein Tool wie Dosbox, um das Spiel ans Laufen zu kriegen – sonst hagelt es Fehlermeldungen.

Erschienen	1991, 1995 (PC-Version)
Entwickler	Factor 5
Publisher	Rainbow Arts
Genre	Actionspiel



Es ist das Jahr der deutschen Einheit, als ein gewisser Manfred Trenz an einem seitlich scrollenden Actionspiel für Commodores Homecomputer C64 bastelt. Alles ist fertig, nur der Name des schießwütigen Protagonisten im Stahlanzug fehlt. Der Legende nach schnappte sich Trenz ein herumliegendes Telefonbuch, schlug es auf und stolperte über die italienische Bezeichnung Turricano. Der neue Erzfeind aller Pixel-Monster hörte fortan auf den Namen **Turrican**.

VOLL-TOLL-SCROLL

Ein Jahr später: **Turrican** schlägt ein wie eine Bombe. Die Grafik lässt Kinnladen heruntersacken. Die vom damaligen Homecomputer-Soundgott Chris Hülsbeck entwickelte akustische Untermalung schlägt alles bisher Dagewesene. Diskettenlaufwerke (und Kopierprogramme) laufen heiß, und **Turrican** verbreitet sich wie ein Lauffeuer. Klar, dass ein Nachfolger nicht lange auf sich warten lässt. Der erscheint 1991 auf C64, Amiga und diversen anderen Systemen – doch erst mit satter vierjähriger Verspätung und leicht veränderter Grafik gibt's **Turrican 2** für den PC.

Das Spielprinzip bleibt gleich und könnte simpler nicht sein: Als strahlender Held im Kampfanzug hüpfen und rennen Sie durch seitlich scrollende Levels und ballern ganze Armeen fliegender, tauchender und stampfender Feinde nieder. Die Finsterlinge lassen diverse Extras fallen, die Ihre Wumme aufwerten und Turrican nette Fähigkeiten verschaffen. Etwa einen Schild, der ihn für kurze Zeit unbesiegbar macht. Oder die Möglichkeit, sich in einen rollenden Zackenstern zu verwandeln. Damals sensationell: Bei gedrückt gehaltenem Feuerknopf verschießt Ihr Held einen Feuerstrahl, dessen Richtung Sie vorgeben dürfen. Ein wichtiges taktisches Element gegen Feindesmassen, besonders die aus der Luft.

GANZ SCHÖN SMART

Wenn das alles nicht hilft, zünden Sie einfach eine der kostbaren Smart-Bombs. **Turrican** flippt dann im wahrsten Sinne des Wortes aus und räumt den kompletten Bildschirm leer. Ideal, um sich gegen bockschwere Endgegner zur Wehr zu setzen. Apropos schwer: Die Levels sind alle recht verwinkelt, es gibt Sackgassen, falsche Fährten, verschiedene Ebenen und ein gnadenloses Zeitlimit. Das und die Tatsache, dass mitunter ganze Horden von Gegnern auf den turnenden Stahlanzug einprasseln, machen **Turrican 2** zu einer echten Herausforderung.

Obwohl die Präsentation nach heutigen Maßstäben technisch natürlich vollkommen veraltet daherkommt, ist das Zusammenspiel zwischen knallbunter Grafik und stimmigem Hülsbeck-Soundtrack auch im Vergleich zu neueren Titeln alles andere als unerträglich. Überzeugen Sie sich selbst mit unserem Video auf DVD.

Simon Fistrich

FACTOR 5 UND RAINBOW ARTS

Manfred Trenz, Chris Hülsbeck und Julian Eggebrecht bildeten den Kern von Factor 5. Die Spieleschmiede arbeitete mit dem deutschen Publisher Rainbow Arts zusammen und ist für einen ganzen Haufen Homecomputer-Klassiker verantwortlich. Darunter der Mario-Klon **Great Giana Sisters**, die Ballerorgie **Katakis** und das Denkspiel **Rock'n'Roll**.

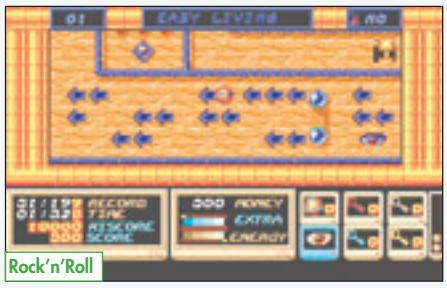
Factor 5 gibt's auch heute noch: Nach dem Umzug in die USA entwickelten sie diverse **Star Wars**-Spiele für Lucas Arts (darunter **Rogue Squadron** und **Rebel Strike**) und das **Indiana Jones**-Spiel **Der Turm von Babel**. Aktuell sitzt das Team an dem Actionspiel **Lair**, das exklusiv für die Playstation 3 erscheinen soll.



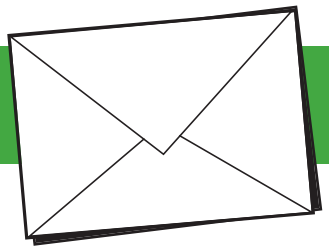
Katakis



Great Giana Sisters



Rock'n'Roll



LESERBRIEFE

Mädchen können nicht zocken … oder?

Luise Künnemann Sehr geehrtes PCPowerPlay-Team, nun, dies wird wohl ein Leserbrief der etwas anderen Art werden. Ich fange mal so an: Ich bin weiblich, und mich nervt es unheimlich, dass ich mir dauernd anhören darf, dass Frauen nicht zocken können. Das ist mir schon auf der diesjährigen Games Convention aufgefallen; der Besucherrekord von 183.000 wäre ja angeblich nur dadurch möglich gewesen, dass nun auch mehr auf die weiblichen Video- und PC-Spieler geachtet werde.

Sicher mag es sein, dass manche Mädchen erst durch SingStar und Die Sims auf die fantastische Welt der elektronischen Spiele aufmerksam geworden sind, aber das können Sie doch nicht alle dermaßen verallgemeinern! Seit der GC 2006 hört man überall nur noch, dass es nun auch leichtere Spiele für Mädchen gäbe, dass man endlich auch diese und Senioren (!) mit neuen, vereinfachten Titeln ansprechen wolle.

Sara Stehlin **Hier wird doch überhaupt gar nichts verallgemeinert … Die Headline unserer putzigen Top 5 hieß ja schließlich »Die Top 5 der weiblichsten Spiele« und nicht »Die Top 5 der Spiele, die alle Frauen spielen«. Auch ich bin eine Frau und habe sehr über diesen Artikel geschmunzelt … man muss doch Vorurteile aufrecht erhalten!**

Luise Künnemann Jetzt fragen Sie sich bestimmt, warum ich Ihnen das erzähle. Nun, das liegt natürlich erst mal an Ihren glorreichen Artikeln »Die Top 5 der weiblichsten Spiele« und »Die Top 10 der männlichsten Spiele«, die ich persönlich für absoluten Quatsch halte. Denn Sie tun ja gerade so, als wären gewisse Spiele männlichen Individuen vorbehalten. Außerdem sind Sie anscheinend der festen Überzeugung, dass Solitär eins der wenigen Spiele ist, das »Hand-Augen-Koordination und Reaktionsvermögen der Damen nicht überfordert«.

Nun, wie gut, dass es für Sie ja auch nichts Schlimmeres gibt, als dem »Schwachen Geschlecht (schwach?!) in der Technikwelt zu unterliegen«.

Da fragt man sich doch, wo die Gleichberechtigung hier geblieben ist! Glauben Sie, Ihr Magazin wird nicht von Mädchen gelesen, oder warum ziehen Sie so schamlos über uns her? Denn kommunizieren können wir ja auch nicht: »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« (Zitat aus dem Artikel »Top 5 der weiblichsten Spiele«). Klar, wir wissen ja noch nicht mal, dass man in Die Siedler sein Startgebiet vergrößern kann (ebenfalls dieser Artikel)…

Mag sein, dass Sie das alles lustig finden, aber wenn doch tatsächlich alle so viel Wert auch auf weibliche Leser legen, dann sollten Sie vielleicht mal den Umgang mit dem weiblichen Geschlecht in Ihren Artikeln überdenken.

Sara Stehlin **Wir sind wohl zu selbstverständlich damit umgegangen, dass unsere Leser/innen das Augenzwinkern zwischen den Zeilen erkennen und, wie auch ich, gerne darüber lachen. Zum »schwachen Geschlecht«: Ist es nicht schön, die Männer denken zu lassen, sie wären stärker … seien Sie doch nicht so und lassen Sie die Männer in dem Glauben und beweisen im richtigen Moment, dass auch Sie in »männer-dominierten« Dingen mal die Nase vorn haben!**

Luise Künnemann Ich wundere mich sowieso, woher Sie – eine fast ausschließlich aus Männern bestehende Redaktion – wissen wollen, was Mädels denn so gerne spielen und was total »unweiblich« ist.

Wenn es tatsächlich eine solche Einteilung gäbe, würde ich keins der Spiele, die ich im Regal stehen habe, auch nur ansehen dürfen – zum Beispiel solche wie Need for Speed und GTA San Andreas (was mein Lieblingsspiel ist), die in Ihren »Top 10 der männlichsten Spiele« immerhin die Plätze 3 und 4 belegen.

Naja, ich werde es eh nicht ändern können, ich war nur wirklich enttäuscht, als ich diese Artikel gelesen habe, das hat dem Fass noch die Krone aufgesetzt.

Ich bin mir sicher, auf meinen Leserbrief antworten oder ihn sogar veröffentlichen werden Sie nicht, von daher hoffe ich einfach mal, dass jemand Männliches ihn immerhin gelesen hat.


DIE TOP 5
DER WEIBLICHSTEN SPIELE

Rüdiger Steidle **Wir antworten gerne auf Ihren ausführlichen Brief. Die Hitparaden in unserer Magazin-Rubrik sind nicht immer ernst zu nehmen. Das gilt für die »Top 10 der unpassendsten Helden-Outfits« (Ausgabe März 2006) genauso wie für »Die 10 nie erschienendsten DDR-Spiele« (Ausgabe Oktober 2005) – und eben auch für die angeblich männlichsten und weiblichsten Spiele, die wir im vergangenen Heft gekürt haben.**

Männer spielen Duke Nukem wohl kaum wegen der »strammen Sprüche, strammen Brüste«. Und Frauen Solitär nicht, weil es »eine der wenigen Beschäftigen ist, die ihr Reaktionsvermögen nicht überfordern.«

Wir wollten uns mit dieser augenzwinkernden Betrachtung von scheinbar typisch weiblichen wie männlichen Spielen keineswegs über unsere Leserinnen und Leser lustig machen, sondern über ebenjene Klischees, die von Herstellern immer wieder bedient werden – übrigens selten mit Erfolg, wie die vielen gescheiterten schlüpfrigen Fummelspielchen oder rosa Teddybärchen-Knuddelorgien beweisen.

Lange Rede, kurzer Sinn: Die Hitparaden waren absichtlich satirisch, überdreht und keineswegs ernst gemeint. Tut uns leid, wenn wir damit Ihren Sinn für Humor verfehlt haben.

Meine eigene Zeitschrift



Simon Kiesel Das obligatorische Lob zu Beginn spare ich mir einmal. Grund meines Schreibens ist der Leserbrief von Felix Schwien aus der Ausgabe September 2006. Dieser hat mich dazu gebracht, ein Cover für PC PowerPlay zu fertigen, dessen Titelstory hoffentlich auch bald bei euch auf der ersten Seite prangt. Keine Angst, eine Konkurrenz-Zeitschrift zu gründen, habe ich nicht vor, stattdessen hoffe ich, dass ihr eurem Stil treu bleibt. Über Kritik und eine Antwort würde ich mich sehr freuen.

Martin Deppe **Uns deucht, dass Sie hellseherische Fähigkeiten besitzen – Gothic 3 schmückt tatsächlich diese Ausgabe unser Cover! Und Ihre Version ist sogar viel schöner. Aber nicht unseren Layouterinnen sagen, sonst schmollen die wieder tagelang!**

Kurztests

Dani Billwiller Zum neuen Design meiner Lieblingszeitschrift möchte ich nicht viel sagen, außer: Alles in allem ganz gut, viele neue und nützliche Infos! Weiter so. Ein Thema allerdings möchte ich näher angehen, und zwar die Kurztests. Ich bin absolut kein Fan von denen, und in meinen Augen sind sie absolut sinn- und nutzlos, da sie in diesem Umfang einfach nicht genug Infos über das Spiel enthalten können. Leider werden wir uns aber damit abfinden müssen. Was ich dann aber noch gut fände, wären zwei Sachen:

1. Es sollte dort stehen, wer der jeweilige Haupttester war.
2. Bitte, bitte testet auch diese Spiele mit zwei Redis und gebt die beiden Wertungen an.



Martin Deppe **Unsere Kurztests kamen nicht nur bei Ihnen schlecht weg – deshalb haben wir seit zwei Ausgaben darauf verzichtet. Jedes Spiel bekommt wieder mindestens eine Seite und zwei Tester, deren unabhängige Wertungen gemittelt werden.**

§ RECHTSBERATUNG

Ab sofort behandeln wir an dieser Stelle rechtliche Fragen rund ums Thema Spiele

Rückgaberecht

Wann kann man ein neu gekauftes Spiel beim Händler zurückgeben?

Das Gesetz sagt: Man kann Ware dann zurückgeben, wenn sie sich nicht für die im Vertrag ausgewiesene oder die übliche Verwendung eignet oder nicht die in der Werbung oder auf der Verpackung angepriesenen Merkmale aufweist.

Das ist bei Spielen sicher dann der Fall, wenn sie vor lauter Bugs unspielbar sind. Kleinere Fehler sind bei Computerspielen hingegen üblich und kein Grund für eine Rückgabe.

Bei den Versprechungen auf Verpackungen und in der Werbung kommt es darauf an, ob falsche Angaben gemacht werden oder ob nur übertrieben positive Werturteile verbreitet werden. Das Fehlen von genannten Features kann einen Mangel darstellen, so etwas gilt als falsche Angabe. In solch einem Fall kann der Händler zunächst versuchen, ein mängelfreies Spiel zu liefern.

Garantie

Wie sieht es mit Garantie aus? Aus welchen Mängeln entsteht ein Anspruch auf Ersatz?

Ist ein Spiel »mangelhaft«, hat der Käufer gegenüber dem Verkäufer eine Reihe von Rechten. Er kann entweder Fehlerbehebung, Rückgängigmachung des Kaufs oder eventuell sogar Ersatz für den Schaden verlangen. Diese Rechte kann der Käufer in der Regel innerhalb von zwei Jahren nach Erhalt der Sache einfordern.

Weist ein Spiel einen Mangel auf (wie oben beschrieben), kann der Käufer Ersatz verlangen. Der Käufer kann grundsätzlich die Lieferung eines mängelfreien Exemplars des gleichen Spiels verlangen. In Ausnahmefällen übernimmt der Verkäufer aber keine Haftung.

Allerdings kann der Verkäufer eine freiwillige Garantiererklärung abgeben, die dem Käufer mehr Rechte einräumt, als gesetzlich vorgeschrieben sind. Meist geht es hier um Preis-Garantien oder besondere Umtauschrechte.

Mangelhafte Ware

Wozu sind Händler verpflichtet, wenn das Spiel einen nachweisbaren Mangel hat? Geld zurück? Neues Spiel? Gutschein?

Der Käufer kann wählen zwischen Rückgabe des Spiels (Geld zurück) und Herabsetzung des Kaufpreises (Geld teilweise zurück). Vorher muss der Händler aber eine Chance haben, den Fehler zu beseitigen. Dies ist bei PC-Spielen eventuell durch einen Patch möglich, bei Konsolenspielen eigentlich nur dann, wenn es sich um Fehler der Online-Plattform handelt oder wenn eine neue (fehlerfreie) Version auf den Markt kommt.

An sich kann ein Käufer die Beseitigung von Fehlern verlangen. Dies wird aber bei Videospielen meist unmöglich sein. Der Käufer hat eventuell auch einen Schadenersatzanspruch, wird aber meist nicht nachweisen können, dass er einen Schaden erlitten hat. Auf keinen Fall muss sich der Käufer mit einem anderen Spiel oder mit einem Einkaufsgutschein abspeisen lassen. Ob er allerdings vor Gericht wirklich nachweisen kann, dass das Spiel einen Mangel hatte, ist fraglich.

Fehlerfreiheit

Sind Hersteller oder Händler für die Fehlerfreiheit eines Spiels verantwortlich?

Gegenüber dem Käufer ist nur der Händler verantwortlich, bei dem das Spiel gekauft wurde. Nur ganz ausnahmsweise kann der Endkunde auch direkt vom Hersteller Schadenersatz fordern. Dazu muss es aber – als Grundbedingung – durch den Fehler des Spiels zu weiteren Schäden an anderen Geräten des Kunden gekommen sein. Außerdem muss der Fehler bereits zu dem Zeitpunkt vorgelegen haben, an dem der Hersteller das Spiel selbst in Verkehr gebracht hat. Die Fehlerhaftigkeit des Spiels allein reicht für den Rückgriff auf den Hersteller nicht aus.

Theoretisch denkbares Beispiel: ein Computervirus, der vom Hersteller in das Programm des Spiels integriert wurde und nunmehr auf dem Computer des Kunden Schäden verursacht [Software ist »Produkt« i.S.d. § 2 ProdHaftG analog, vgl. Palandt, § 2 ProdHaftG Rn. 1].

DER **AUTOR**



Dr. Andreas Lober ist ein mit Rechtsfragen der Spielebranche vertrauter Anwalt.

Außerdem ist er Gründer der MMOG-Website Gamesdynamite.de

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



FEHLERTÄUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

Act of Verwirrung

Johannes Schmidt Beim Budget-Test von Act of War haben Sie eine Schwierigkeit von XXX mit XX Stufen angegeben; was hat es damit auf sich?

Christian Marx Beim Budget-Test zu Act of War steht in der Spalte, dass man dieses Spiel mit Gamepad spielen kann. Ich kenne das Spiel zwar nicht, glaube aber auch nicht, dass es mit Gamepad gesteuert werden kann. Geht das dann bei Age of Empires 3 auch? AoE ist nämlich mein absolutes Lieblingsspiel, und daher will ich noch fragen, wann das Addon zu AoE 3 eigentlich herauskommt?

Martin Deppe **Das sind sehr gute Fragen, die ich mir auch stelle! VOR meinem Urlaub war nämlich alles korrekt im Artikel: Act of War spielt sich mit Maus und Tastatur, der Schwierigkeitsgrad ist mittel (4 bis 7 von 10). NACH meinem Urlaub steht da plötzlich ein Gamepad und XX bis XXX. Klingt römisch, kommt mir aber spanisch vor. Hat wohl jemand getürkt …**

Age of Empires 3: The War Chiefs soll übrigens noch im Oktober erscheinen – mehr dazu im nächsten Heft.

Leichen pflastern seinen Weg

Dr. Stefan Eisenbarth Hallihallo Herr Gliss,
Wegen Ihres Tests von Call of Juarez (Seite 92 im letzten Heft) habe ich eine Frage: Ist das vorsätzliche Erschießen einer Leiche Mord? Oder: Kann eine Leiche tatsächlich unschuldig sein? Oder viel wichtiger: Kann man eine Leiche überhaupt erschießen?

Ich denke nicht! Normalerweise sehe ich gnädig über den einen oder anderen Fehler hinweg, aber dieser war doch zu komisch. Also, nix für ungut und macht weiter so!

Sascha Gliss **Bevor wir uns hier zu traumatologischen, moralischen oder gar philosophischen Diskussionen hinreißen lassen: Das war kein Fehler, das war schlichtweg ein ironischer Seitenhieb auf das (meiner Meinung nach) merkwürdige Bestrafungssystem in Call of Juarez, das uns mit einem »Game Over« abwatscht, wenn uns etwa ein Pferd unter dem Hintern weg geschossen wird. Eben dieses System sorgt auch dafür, dass wir auf bestimmte Objekte oder Charaktere nicht schießen können, »unschuldige« Leichen eingeschlossen.**

Verwirrt

Fabian Oberlein Ich bin ein großer Fan von eurer Zeitung, ich finde sogar, dass ihr die besten seid, die es auf dem Markt gibt! Ganz besonders gefällt mir euer Teamgeist. Davon hat Susanne Braun mächtig viel, wie sie in eurer letzten Ausgabe auf Seite 22 schrieb: »Religiöse Bedürfnisse befriedigen WIR mit Tempeln für Gottheiten WIR Mars und Jupiter…«

Aber man kann Frau Braun durchaus verstehen – wenn man für so eine gute Zeitung arbeitet, dann hat man eben Teamgeist!

Susanne Braun **Wir peinlich – ich weiß auch nicht, wir das passieren konnte. Kommt bestimmt nie wirder vor, wieklich nicht!**

Leise rieselt der Speicher

Nico Wehmeyer In der Ausgabe vom September 2006 haben sich zwei Fehler eingeschlichen. Der Erste: Im Artikel »Der schnellste Speicher der Welt« auf Seite 145 gibt es in Zeile 5 das Wort »Leisung«. Ist es beabsichtigt, dass der Redakteur nicht seinen Namen unter den Artikel schreibt, um seine Rechtschreibschwäche zu verbergen?

Simon Fistrich **»Leisung« ist kein Fehler … sondern … ein Fachbegriff für besonders stille Speicheriegel, die quasi lautlos vor sich hinspeichern. Jawohl. Nur beim »t« haben diese bescheidenen Riegelchen Probleme – das vergessen sie schon mal!**

Brennende Bäcker

Nico Wehmeyer Und der zweite Fehler - auf Seite 104 in der Siedler-2-Abbildung ist unten links das Gebäude mit Schornstein und Ofen als Lagerhaus und in der Mitte das Bauwerk mit Kranhaken als Bäckerei definiert.



Georg Valtin **Das haben Sie sehr schön beobachtet! Tatsächlich handelt es sich links unten um ein so genanntes »Fire and Forget«-Lagerhaus: Hier werden Rohstoffe, die von schusseligen oder faulen Siedlern vergessen wurden, nach einer bestimmten Frist einfach verbrannt. Dadurch wird wertvoller Lagerraum frei!**

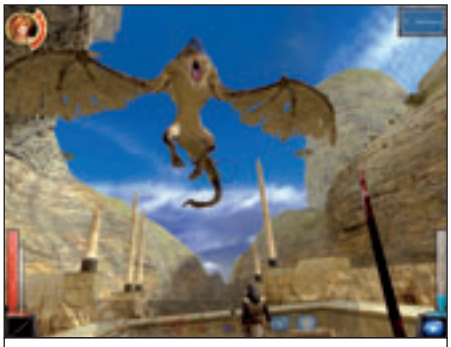
Und den Kranhaken an der Bäckerei haben wir selber erfunden: Damit biegt unser Bäcker seine Brezeln viel schneller!

VORSCHAU 11/2006



TEST: **BATTLEFIELD 2142**

Weltkrieg Zwo, Vietnam, Heute, 2142: Die Liste der **Battlefield**-Epochen ist lang. Wird auch der neue Wurf von Entwickler Dice so erfolgreich? Wir werfen uns für Sie in die futuristischen Schlachten zwischen Trampel-Mechs, Hightech-Soldaten und hochgerüstetem Fluggerät.



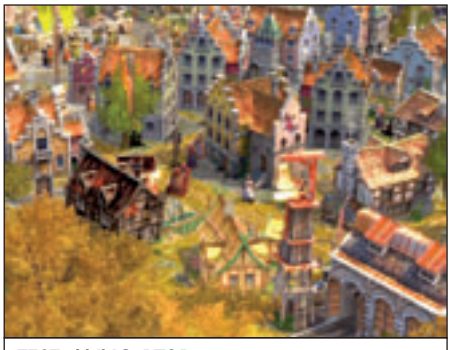
TEST: **DARK MESSIAH**

Wie sich das **Fantasy-Epos** in den Mehrspielergefechten schlägt, haben wir Ihnen gezeigt. Jetzt ist das Gesamtkunstwerk testreif!



VORSCHAU: **CRYSIS**

Bei wenigen Spielen ist die Erwartungshaltung so hoch wie bei **Crysis** – wir sagen Ihnen detailliert, ob's wirklich so gut wird.



TEST: **ANNO 1701**

Zeitfresser Eins segelt an: Wir zücken Hacke, Spaten und Kompass, um unschuldige **Inseln** zuzupflastern und Piraten zu versenken.



TEST: **RAILROADS**

Zeitfresser Zwei rollt an: Kann **Sid Meier** dem Spielspaß wieder Dampf machen? Bestimmt, denn die Vorabversion machte schon süchtig!

PC POWERPLAY AUSGABE 11/2006
AB DEM 25.10.2006 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 114

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)


Rüdiger Steidle (Redakteur)


David Bergmann (Redakteur)


Simon Fistrich (Redakteur)


Sascha Gliss (Redakteur)


Susanne Braun (Redakteur)


Georg Valtin (freier Redakteur)


Michael Erlwein (DVD-Redakteur)


Sandra Strehle (Art Direktorin)


Sara Stehlin (Layouterin)

FREIE AUTOREN: Dr. Andreas Lober, Timm Wotka

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 aktuell · 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

Oktober 2006

VOLLVERSIONEN

- Gothic 2 Gold Edition
- Wildlife Park Gold Edition

DEMOS

- Anstoss 2007
- Company of Heroes

HIRES-VIDEOS

- Anno 1701
- Archlord
- Armed Assault
- Company of Heroes: Einzelspieler
- Company of Heroes: Mehrspieler
- Dark Messiah
- Die Gilde 2
- Elveon
- Fifa 07
- Gothic 3
- Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 4
- Interview: Sid Meier
- Lego Star Wars 2
- Tor des Monats
- Turrican 2

TOOLS

- Acrobat Reader 7.0
- Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
- AntiVir Personal Edition Classic
- Ati Tool 0.24
- AVS DVD-Player
- CD Burner XP Pro
- CPU-Z 1.36
- D-Fend
- DOSBox 0.65
- DXTweak 2
- Fraps 2.74
- Free Download Manager
- Gimp
- Gothic 2 Addon Datenbank
- Gothic 2 Datenbank
- G-Racer
- ICQ
- Powerstrip 3.65
- Rivatuner 2.0
- 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)
- WinRAR
- WinZip 10.0
- ZoneAlarm

TREIBER

- Ati Catalyst 6.8
- DirectX 9.0c
- Nvidia Forceware 91.47



Demo/2 x Hires-Video: **Company of Heroes**



Demo: **Anstoss 2007**



HiRes-Video: **Gothic 3**

PC POWER PLAY Oktober 2006

VOLLVERSIONEN: Gothic 2 Gold Edition ♦ Wildlife Park Gold Edition

DVD

CyPress

PC POWER PLAY

Oktober 2006



GOTHIC 2
GOLD EDITION



WILDLIFE PARK
GOLD EDITION

TOP-DEMOS

Anstoss 2007 ♦ Company of Heroes

HIRES-VIDEOS

Anno 1701 ♦ Archlord ♦ Armed Assault ♦ Company of Heroes: Einzelspieler ♦ Company of Heroes: Mehrspieler ♦ Dark Messiah ♦ Die Gilde 2 ♦ Elveon ♦ Fifa 07 ♦ Gothic 3 ♦ Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 4 ♦ Interview: Sid Meier ♦ Lego Star Wars 2 ♦ Tor des Monats ♦ Turrican 2

Vollversionen: Gothic 2 Gold Ed. ◆ Wildlife Park Gold Ed.

VOLLVERSIONEN

Gothic 2 Gold Edition
Wildlife Park Gold Edition

DEMOS

Anstoss 2007
Company of Heroes

HIRES-VIDEOS

Anno 1701
Archlord
Armed Assault
Company of Heroes: Einzelspieler
Company of Heroes: Mehrspieler
Dark Messiah
Die Gilde 2
Elveon
Fifa 07
Gothic 3
Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 4
Interview: Sid Meier
Lego Star Wars 2
Tor des Monats
Turrican 2

TOOLS

Acrobat Reader 7.0
Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
AntiVir Personal Edition Classic
Ati Tool 0.24
AVS DVD-Player
CD Burner XP Pro
CPU-Z 1.36
D-Fend
DOSBox 0.65
DXTweak 2
Fraps 2.74
Free Download Manager
Gimp
Gothic 2 Addon Datenbank
Gothic 2 Datenbank
G-Racer
ICQ
Powerstrip 3.65
Rivatuner 2.0
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)
WinRAR
WinZip 10.0
ZoneAlarm

TREIBER

Ati Catalyst 6.8
DirectX 9.0c
Nvidia Forceware 91.47



Demo/2 x HiRes-Video: **Company of Heroes**



Demo: **Anstoss 2007**

Vollversionen: Gothic 2 Gold Ed. ◆ Wildlife Park Gold Ed.

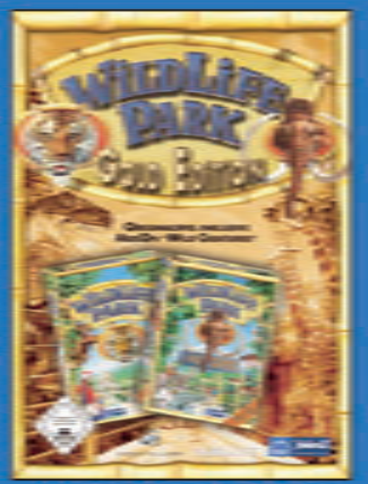
CyPress

PC POWER PLAY

Oktober 2006



GOTHIC 2
GOLD EDITION



WILDLIFE PARK
GOLD EDITION