November 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

2 VOLLVERSIONEN



Hauptspiel plus Addon! + Tipps im Heft!

Genial-fesselnd: preisgekrönter Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie!

SPELLFORCE GOLD



+ Tipps im Heft!

Rasen, rempeln, randalieren: Verfolgungsjagden in Turin, London und den Alpen!

THE ITALIAN JOB

3,6 GB DEMOS!

- ANNO 1701
- ★ BATTLEFIELD 2142
- ★ FIFA 07
- ★ MEDIEVAL 2
- ★ AGE OF EMPIRES: WARCHIEFS

100 BETA-KEYS ZU GEWINNEN!

WORLD OF WARCRAFT
BURNING CRUSADE

BETA-TEST: Wir waren in der Scherbenwelt, bei Blutelfen und Draenei
AUSPROBIERT: So spielen sich die neuen Rassen, Quests, Arena-Duelle

ANNO 1701



+ DEMO, TIPPS & VIDEO!

LANGZEIT-TEST: Macht das Sucht-Aufbauspiel auch nach endlos vielen Stunden noch Spaß?

DARK MESSIAH

+ TIPPS & VIDEO!

MEGA-TEST: Wir haben den Fantasy-Kracher mehrfach durchgespielt!

WEITERE MEGA-TESTS: BATTLEFIELD 2142 ★ RAILROADS
PRO EVOLUTION SOCCER 6 ★ MEDIEVAL 2 ★ GOTHIC 3

16
usk

CyPress
4 196680 803607 11
VOGEL



Martin Deppe
Chefredakteur

WENN DIE WAHL QUÄLT

So muss sich die Jury bei der Wahl zu Miss Universum fühlen: Lauter Schönheiten, aber nur eine kann gewinnen, nur eine darf aufs Cover! So ging's uns diesen Monat: Zig Spiele, die im Bikini, Abendkleid und Intelligenz-Test gleichermaßen abschneiden. Nämlich top!

Mit der Insel-Eisenbahn aufs Fussball-Schlachtfeld

Alle stellten sich unserer Jury, alle wurden begutachtet, betatscht, ausführlich getestet. Rein platonisch, natürlich. Miss **Anno** zum Beispiel, frisch aus der Karibik! Oder Miss **Battlefield**, mit ihren Traummaßen 21-4-2! Oder Miss **Messiah**, die dunkle, fantastische Schönheit. Ganz zu schweigen von Miss **Railroads**, Miss **Medieval 2** und Miss **Pro Evolution Soccer 6**! Dazu die beiden Anhängsel Miss **Extraction Point** (**Fear**) und Miss **Warchiefs** (**Age of Empires 3**).

Anno vor Messiah

Wir hatten die Wahl schon getroffen: **Anno 1701** sollte aufs Cover, schlug **Dark Messiah**. Doch dann stürmte Miss **Burning Crusade** den Laufsteg. Zwar unangemeldet – aber das darf man als heiß erwartete Diva! Die verschiedenen Cover-Entwürfe während der Miss-Wahlphase finden Sie alle unten auf dieser Seite.

In die Scheibe gebissen

Die Flut exzellenter Spiele hat wohl auch die Publisher verwirrt. Da bekamen wir eine Test-DVD, an der ein Randstück fehlte (ausgebissen?). Ein anderer schickte zwar die Test-DVD aus den USA, vergaß aber die benötigte Kopierschutz-Scheibe. Ein dritter verteilte erst falsche Codenummern, ein vierter fuhr nachts noch mal ins Büro, um uns weitere Codes zu mailen. Danke dafür!



BURNING CRUSADE Seite 22



ANNO 1701 Seite 58



DARK MESSIAH Seite 74

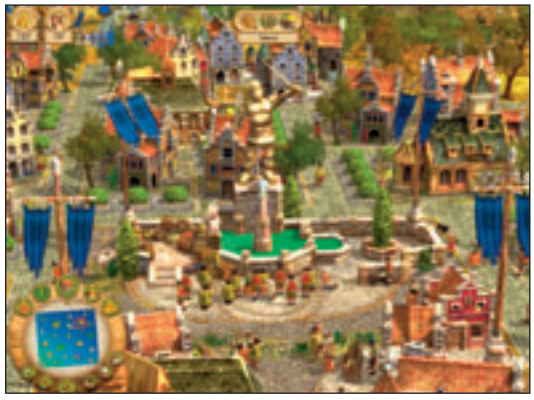


Aus heiterem Himmel kamen sie, frisch von Blizzard – die raren Zugangs-Codes für den Beta-Test. Wir haben gleich vier ergattert, um uns für Sie in die Scherbenwelt zu werfen und die neuen Rassen auszuprobieren! Das wollen Sie auch? Prima – wir verlosen 100 der begehrten Beta-Plätze!

Seite 22

TITELGESCHICHTE

WoW BURNING CRUSADE



58 **ANNO 1701**

Langzeit-Test: Fesselt das Aufbau-Epos auch langfristig?



74 **DARK MESSIAH**

Half-Life 2 trifft Fantasy: geniale Gefechte, riesige Levels!

AKTUELL

18 Termin-Kalender

NEWS

10 Quake Wars
10 Carnage
11 Scarface
11 World of WarCraft: The Burning Crusade
12 Rainbow Six Vegas
12 The Precursors
13 IL2 Sturmovik: 1946
14 Star Trek Legacy
14 Halo 2
14 Sam & Max: Culture Shock
14 Crimecraft
15 Heroes of Might & Magic 5: Hammers of Fate
16 Warhammer Mark of Chaos
16 Half-Life 2: Exite Alpha
16 Call of Duty 2: Merciless

AKTUELL

KOLUMNE

10 Für eine Handvoll Reis

CHARTS

12 Leser-Charts
14 Verkaufs-Charts

TITELGESCHICHTE

22 World of WarCraft: The Burning Crusade

VORSCHAU

28 Die Siedler 6
32 Splinter Cell: Double Agent
34 Eragon
36 Guild Wars: Nightfall
40 Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten
42 Race
44 Simon the Sorcerer 4

TEST

54 Teamseite
56 So testen wir
70 Hitlisten

ACTION

74 Dark Messiah
80 Battlefield 2142
86 Shells of Fury
87 Alarm für Cobra 11
88 Fear: Extraction Point

STRATEGIE

58 Anno 1701
92 Medieval 2
100 Railroads
106 Stronghold Legends
108 Blitzkrieg 2: Das letzte Gefecht
109 Age of Empires 3: The Warchiefs
110 Dawn of War: Dark Crusade

TEST

ABENTEUER

114 Gothic 3
118 Ankh: Herz des Osiris
120 Tony Tough 2
122 Undercover
124 Das letzte Ritual: In Memoriam 2

SPORT

126 Pro Evolution Soccer 6
132 Fifa 07: Online-Test
134 Fifa Manager 2007

BUDGET

140 Budgetliste
142 Fahrenheit
144 Need for Speed Most Wanted
146 Gold Games 9



80 BATTLEFIELD 2142

Test: müder Aufguss oder frisches Mehrspieler-Menü?



100 RAILROADS

Warum Sid Meiers Klassiker auch heute noch begeistert.



114 GOTHIC 3

Nachtest: Sind die Fehler und Mängel wirklich behoben?



128 PRO EVOLUTION SOCCER 6

Fifa 07 oder Pro Evo 6 kaufen? Unser Mega-Test hilft!

TIPPS & TRICKS

KURZTIPPS & TAKTIKEN

148 Anno 1701
148 Dark Messiah
150 Gothic 3
150 Pro Evolution Soccer 6
151 Railroads

LÖSUNGEN & TAKTIKEN

152 Spellforce
156 The Italian Job

HARDWARE

158 Chip + PCP-Testcenter
158 FAQ: Sie fragen, wir antworten
176 Bestenlisten

HARDWARE-NEWS

160 Nvidia Geforce 880
160 Quadcore-Prozessoren von AMD und Intel

HARDWARE

160 Logitech Chillstream Controller
160 Devolo DLan 200 Avdesk
161 Neues von Sharkoon
161 X1300XT und X1650 Pro
161 OCZ Special Ops Edition
161 Genius Maxfire Blaze 2
161 Speedlink Competition Pro

SCHWERPUNKT

164 Krieg der Knöpfe
165 Tastaturen im Spiele-Test
167 Tastaturen von morgen
168 Hier kommt die Maus
170 Tabellen

EINBAU-RATGEBER

172 Teil 5: Prozessoren

TESTS

174 Komplett-PC: Dell XPS 700

HARDWARE

175 Grafikkarte: Mad-Moxx 7900 GTO Burstfire
175 Lenkrad: Logitech G25

MAGAZIN

180 Top 10 : Gründe, warum PC-Spieler cooler sind als Konsoleros
182 Wer sucht, der findet
184 Cynamite.de – so geht's
187 Retro: Kaiser
188 Leserbriefe

SERVICE

3 Editorial
4 Inhalt
6 DVD-Inhalt
192 Im nächsten Heft
192 Impressum
193 DVD-Inlay

SPIELE IN DIESEM HEFT

Age of Empires 3: The Warchiefs | Test 109
Alarm für Cobra 11 | Test 87
Ankh: Herz des Osiris | Test 118
Anno 1701 | Test 58
Anno 1701 | Tipps 148
Battlefield 2142 | Test 80
Blitzkrieg 2: Das letzte Gefecht | Test 108
Call of Duty 2: Merciless | News 16
Carnage | News 10
Crimecraft | News 14
Dark Messiah | Test 74
Dark Messiah | Tipps 148
Das letzte Ritual: In Memoriam 2 | Test 124
Dawn of War: Dark Crusade | Test 110
Die Siedler 6 | Vorschau 28
Eragon | Vorschau 34
Fahrenheit | Budget-Test 142
Fear: Extraction Point | Test 88
Fifa 07: Online-Test | Test 132
Fifa Manager 2007 | Test 134
Gold Games 9 | Budget-Test 146
Gothic 3 | Test 114
Gothic 3 | Tipps 150
Guild Wars: Nightfall | Vorschau 36
Half-Life 2: Exite Alpha | News 16
Halo 2 | News 14
Heroes of M&M 5: Hammers of Fate | News 15
IL2 Sturmovik: 1946 | News 13
Kaiser | Retro 187
Medieval 2 | Test 92
Need for Speed Most Wanted | Budget-Test 144
Pro Evolution Soccer 6 | Test 126
Pro Evolution Soccer 6 | Tipps 150
Quake Wars | News 10
Race | Vorschau 42
Railroads | Test 100
Railroads | Tipps 151
Rainbow Six Vegas | News 12
Sam & Max: Culture Shock | News 14
Scarface | News 11
Shells of Fury | Test 86
Sherlock Holmes: Spur d.Erwachten | Vorschau 40
Simon the Sorcerer 4 | Vorschau 44
Spellforce | Tipps 152
Splinter Cell: Double Agent | Vorschau 32
Star Trek Legacy | News 14
Stronghold Legends | Test 106
The Italian Job | Tipps 156
The Precursors | News 12
Tony Tough 2 | Test 120
Undercover: Operation Wintersonne | Test 122
Warhammer Mark of Chaos | News 16
WoW: The Burning Crusade | News 11
WoW: The Burning Crusade | Vorschau 22

VOLLVERSIONEN

SPELLFORCE GOLD



Minimale Systemvoraussetzungen

- Windows 98/ME/2000/XP
- Pentium 1,0 GHz oder vergleichbar
- 256 MB RAM | 2,6 GB Festplatte
- 32 MB Grafikkarte | DirectX 9.0a
- DirectX kompatible Soundkarte

Genre	Echtzeit-Strategie
Minimum	CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	2,6 GB
Sprache	deutsch



- **Hauptprogramm + Addon**
- **interessanter Genre-Mix**
- **6 Rassen mit versch. Heldentypen**
- **über 30 Gegnerarten**
- **Mehrspieler-Modus**
- **Riesige Spielwelt**
- **durchgehende Storyline**
- **mehrere Hundert Gegenstände**

Eine Knaller-Vollversion im XXL-Format! Wir präsentieren Ihnen das geniale Hauptprogramm und zusätzlich die Erweiterung Breath of Winter, die allein schon für rund 40 Stunden Spielspaß gut ist. Erleben Sie diese einzigartige Mixtur aus Strategie- und Rollenspiel-Elementen, und bestimmen Sie die Geschicke einer Welt voller Monster, Abenteuer und Magie. Die Prophezeiung spricht von einem unsterblichen Retter, der die Macht der Blutrunen innehält. Vielleicht sind Sie es ja!?

Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation der Spellforce 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. Der Assistent führt Sie dann durch die einzelnen Schritte der Installation.

Die Spellforce Gold Edition besteht aus dem Hauptprogramm und dem Addon Breath of Winter. Beide Produkte werden gleichzeitig installiert. Danach starten Sie das Spiel über den Eintrag in Ihrem Startmenü. Die Seriennummer zur Freischaltung des Spieles finden Sie auf der Oberseite der DVD. Im Spiel können Sie über den Punkt Kampagne das Hauptprogramm und über »Aryn Kampagne« das Addon starten.

THE ITALIAN JOB



Genre	Rennspiel
Minimum	CPU mit 300 MHz, 64 MB RAM
Installationsgröße	800 MB
Sprache	deutsch



- **rasante Rennen durch London, Turin und die Alpen**
- **20 Levels und 16 Missionen**
- **14 verschiedene Fahrzeuge**
- **6 Spielmodi**
- **1 bis 8 Spieler**

Der Film ist Kult, das Spiel ist cool. Sie sind Charlie Croker, der, gerade erst aus dem Gefängnis entlassen, gleich neue Pläne für eine Gaunerei schmiedet. Vier Millionen englische Pfund sind zu erbeuten! Doch müssen Sie der Mafia das Geld abluchsen und der örtlichen Polizei dabei entwischen. Steigen Sie ein, drücken Sie das Gaspedal durch und lassen Sie die Reifen quietschen. Übernehmen Sie den Italian Job – ein wenig Schrott auf den Straßen Londons sollten Sie dabei in Kauf nehmen!

Minimale Systemvoraussetzungen

- Windows 98SE/ME/2000/XP
- Pentium 300 MHz oder vergleichbar
- 64 MB RAM
- 800 MB Festplatte
- 16 MB Grafikkarte
- DirectX 8.1
- DirectX kompatible Soundkarte

Installationshinweise

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

DVD INHALT

DEMOS



ANNO 1701

Genre	Aufbau-Strategie
Minimum	CPU mit 2,2 GHz, 512 MB RAM
Installationsgröße	800 MB
Sprache	deutsch

Uns hat Anno 1701 bereits in der Vorabversion zu Beifallsstürmen hingerissen. Diesen Monat können Sie sich durch die nagelneue Demoversion selbst von der hohen Qualität des Spieles überzeugen.

- freies Spiel bis max. 90 Minuten pro Partie
- Mehrspieler-Modus im Netzwerk oder per Internet
- zwei verschiedene computergesteuerte Gegner
- bis zur Zivilisationsstufe »Bürger« spielbar



BATTLEFIELD 2142

Genre	Multiplayer-Shooter
Minimum	CPU mit 1,7 GHz, 512 MB RAM
Installationsgröße	900 MB
Sprache	deutsch

Die wichtigsten Features eines Multiplayer-Shooters sind der Online-Modus und die Action. Beides können Sie mit dieser schwergewichtigen Ein-Gigabyte-Demo in vollen Zügen genießen.

- verschiedene Waffensysteme und Einheiten
- Fahrzeuge, Geschütztürme und Panzer nutzbar
- Internet-Gefechte mit bis zu 64 Teilnehmern
- Karte in zwei Spielmodi spielbar

FIFA 07

Genre	Sportspiel
Minimum	CPU mit 1,3 GHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	850 MB
Sprache	deutsch

AGE OF EMPIRES 3: THE WARCHIEFS

Genre	Echtzeit-Strategie
Minimum	CPU mit 1,4 GHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	840 MB
Sprache	englisch

MEDIEVAL 2

Genre	Echtzeit-Strategie
Minimum	CPU mit 1,5 GHz, 512 MB RAM
Installationsgröße	560 MB
Sprache	englisch



Copyright © Games Workshop Limited 2006. Dawn of War, Dawn of War: Dark Crusade, Games Workshop, Warhammer, the foregoing marks' respective logos, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006. Used under license. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

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.



DIE SIEDLER 6

Genre Aufbau-Strategie

Die Siedler und kein Ende. Nachdem die Entwickler mit Siedler 5 die Aufbau-Fans ein wenig verstimmt hatten, besann man sich mit dem erst kürzlich erschienen Die Siedler 2: Die nächste Generation wieder zurück auf alte Werte. Doch was werden wir vom sechsten Teil erwarten können? Rüdiger Steidle hat sich den Projektleiter vorgeknöpft und ihm vor Ort in den Studios von Blue Byte viele Infos entlocken können.



BATTLEFIELD 2142

Genre Multiplayer-Shooter

Zurück aus der Siedler-Idylle hat sich Rüdiger seine Kampfausrüstung geschnappt und sich für das Test-Video zu Battlefield 2142 in die karge und kalte Welt der Zukunft gewagt. Vor der nahenden Eiszeit brodelt der Kampf um die letzten Rohstoffe und dient somit als Szenario im neuesten Teil der Battlefield-Serie. Ob das Science-Fiction-Ambiente funktioniert? Wir zeigen es Ihnen im Video im ausführlichen Test im Heft.

ANNO 1701



DARK MESSIAH



PRO EVOLUTION SOCCER 6



RAILROADS



RACE



WEITERE VIDEOS

- Cynamite.de
- Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 5
- Kaiser
- Shells of Fury
- Tor des Monats

HIRES-VIDEOS IN 1.024 x 768 PIXEL

NEWS

KOLUMNE



Für eine Handvoll Reis

Am 14. Oktober hat es World of WarCraft in die Tagesthemen geschafft. Nicht das Spiel selbst wurde beleuchtet, sondern ein Phänomen, das viele Rollenspieler kennen: Gold-Farmer. So heißen die Genossen, die stupide dieselben Routen abklappern, um Spielgeld zu scheffeln und für echtes zu verkaufen.

Glaubt man der vom chinesischen Staatsfernsehen übernommenen Reportage, werden Hunderte chinesische Jugendliche zu diesem Zwecke ausgebeutet. Zwölf Stunden Arbeit für eine Schale Reis. Allerdings ist das TV aus dem Reich der Mitte nicht gerade für seine neutrale Berichterstattung bekannt. Wer die Haltung der Regierung zum Internet berücksichtigt, mag den Beitrag mit Vorsicht genießen. Trotzdem erstaunlich, dass das Phänomen so überhand genommen hat, dass es derart breite Aufmerksamkeit findet. Blizzard, tut was dagegen!

Rüdiger Steidle

QUAKE WARS

Field Ops am Artilleriegeschütz

»Gib' den Strogg keine Chance« ist das Motto der Global Defense Force, die im Multiplayer-Shooter **Quake Wars** alle Hände voll zu tun hat, die finsteren Cyborg-Invasoren an der Eroberung der Erde zu hindern.

Im Bild sehen Sie einen Field Ops, eine der fünf spielbaren Klassen der Erdallianz. Diese Kommandoeinheit ist in der Lage, Artilleriegeschütze im offenen Feld zu installieren. Selbst eine Abschussrampe für dicke Hammer-Flugkörper ist kein Problem für das All-round-Talent. Und vor seinen zielsuchenden Raketen nimmt selbst der finsterste Strogg Reißaus. Daneben hat der Field Ops immer einen ganzen Batzen Munition im Rucksack, die er an bedürftige Teammitglieder verteilt.

Die heftigste Waffe ist aber sein Fernglas. Mit dem visiert er nämlich ein Ziel an und veranlasst anschließend einen alles zerstörenden Artillerieschlag. Der Gebrauch dieser durchschlagenden Fähigkeiten ist übrigens ein Kinderspiel: **Quake Wars** legt Wert auf eine einfache Bedienung.

Termin:
1. Quartal 2007
Entwickler:
Raven Software/
id Software



AMERICAN MCGEE

Neues Projekt in der Mache

In einem Interview mit der Webseite Gamasutra verriet American McGee (rechts) einige Informationen zu seinem nächsten Spiel. Das trägt tatsächlich wieder die Handschrift des **Alice**-Erfinders – und nicht nur seinen Namen wie **Scrapland** oder jüngst **Bad Day L.A.**

American McGee verschlägt es wieder in die Märchenwelt, jetzt allerdings in die der Gebrüder Grimm. Diesmal soll es allerdings nicht düster zugehen, sondern kunterbunt und mit viel Humor. Das Spiel wird im Episodenformat erscheinen. »Wir haben jede Menge Spaß bei den Vorbereitungen und viele einzigartige Ideen«, so McGee. Um welche Ideen es dabei geht, darüber schweigt sich der gute American noch aus.

Termin: noch nicht bekannt
Entwickler: noch nicht bekannt



CARNAGE

Verkehrsrüpel im Netz

Heilig's Blechle: Die britischen Entwickler von Nice Tech kündigen mit **Carnage** ein Multiplayer-Online-Spiel an, in dem sich alles um aufgemotzte Autos dreht. In kontrollierten Turnieren oder im freien Gefecht treten wir dabei in schwer bewaffneten Kisten zum Kampf an und müssen uns mit Spielern aus aller Welt messen. Die Macher versprechen ein ausgeklügeltes Physiksystem für spektakuläre Crashs und umfangreiche Tuningoptionen inklusive zig Upgrades. Auf den Servern sollen sich – laut Aussage der Entwickler – hunderttausende von Fahrern gleichzeitig tummeln können.

Termin: noch nicht bekannt
Entwickler: Nice Tech

SCARFACE

Tony Montana ist zurück!

Filmfreunde müssen jetzt ganz tapfer sein: In der digitalen Verwurstung des Kultstreifens **Scarface** wird Koks-King Tony Montana (alias Al Pacino) nämlich nicht von dem freundlichen Sonnenbrillenträger vom Treppenabsatz in den Filmtod geschossen. Im Spiel entkommt der kleine Kubaner (wenn wir uns nicht zu doof anstellen), steht aber nach dem Intro vor dem finanziellen Ruin.

In bester **GTA**-Manier übernehmen wir die Kontrolle über Tony und müssen nach und nach unser Drogenimperium wieder aufbauen. Dabei orientieren sich die Entwickler mehr als offensichtlich an Rockstars Gangster-Trilogie: Wir fahren und laufen durch ein frei begehbares virtuelles Miami, schüchtern die Konkurrenz ein und verdienen in Missionen Cash und Respekt. Technisch spielt das Narbengesicht mit polygonarmen Objekten, platten Texturen und einer riesigen Stadt praktisch in derselben Liga wie **GTA San Andreas**.

Termin: 26. Oktober 2006 | Entwickler: Radical



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Collector's Edition angekündigt



Wer hätte es gedacht? Genau wie das Hauptprogramm wird auch das lang erwartete Add-on **The Burning Crusade** (siehe Titelgeschichte ab Seite 22) in einer schmucken Collector's Edition erscheinen. Das gaben Entwickler Blizzard und Publisher Vivendi nun bekannt. Wie bei **World of WarCraft** wird die Edition für Fans und Sammler das eigentliche Spiel sowohl auf CDs als auch auf einer DVD enthalten. Außerdem befinden sich folgende Extras in der großen Box, die für einen Platz in der Vitrine wie geschaffen ist:

- **Burning Crusade: Hinter den Kulissen (DVD)**
- **The Art of Burning Crusade (Hardcover-Kunstbuch)**
- **Soundtrack-CD**
- **Exklusives Haustier im Spiel: Netherdrachenwelpe**
- **Zwei »World of WarCraft Trading Card Game Starter Decks«, mit besonderen exklusiven Karten**
- **Karte der Scherbenwelt als Mousepad**

Der Preis für die Deluxe-Variante ist bis jetzt noch nicht bekannt. Das Gleiche gilt nach wie vor für den genauen Erscheinungstermin der **World of WarCraft**-Erweiterung.

Termin: Dezember 2006 | Entwickler: Blizzard



LESER-CHARTS

1 (–) **COMPANY OF HEROES**



Entwickler Relic
Publisher THQ

Der **Panzer-Schlumpf** freut sich: Für ein Echtzeit-Strategiespiel bietet Company of Heroes nämlich ziemlich realistische Tankgefechte, und dank (fast) komplett zerstörbarer Levels können sich destruktive Panzerfahrer so richtig austoben.

2 (2) **TITAN QUEST**



Entwickler Iron Lore Publisher THQ

Skandal: Der **Naturschlumpf** kommt nicht dazu, die wunderschönen Außenareale zu genießen: Ständig wird er von mordlüsternen Monstern angegriffen.

3 NEU



FAR CRY (DT.)

Entwickler Crytek Publisher Ubisoft

Die sonnige Inselwelt von Far Cry wäre genau das Richtige für den **Mißiggängerschlumpf**. Dumm, dass ihm die fiesen Söldner den Urlaub vermiesen ...

4 NEU **CALL OF DUTY 2**



Entwickler Infinity Ward Publisher Activision

Opa Schlumpf nervt die Enkel mit seinen Geschichten vom Zweiten Weltkrieg. Die spielen die Schlachten nämlich lieber am Computer nach.

5 (5)



SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Entwickler EA Pacific Publisher Electronic Arts

Den mechanischen **Aufziehschlumpf** hätte Zauberer und Maschinen-Freak Saruman sicherlich gerne in seine finstere Streitmacht aufgenommen.

6 ▲ (9) **GTA SAN ANDREAS**



Entwickler Rockstar Publisher Take 2

Pump it up: Wenn wir mit GTA-Held CJ fleißig ins Fitness-Studio laufen, sieht der schwarze Gangsta bald aus wie **Muskelschlumpf** Hefty.

7 (7)



C&C: DIE ERSTEN 10 JAHRE

Entwickler Westwood, EA Pacific Publisher Electronic Arts

Der **Tollpatschschlumpf** ist entzückt, denn die tumben Tiberium-Sammler in Command & Conquer stellen sich noch ungeschickter als er an.

8 (8) **HITMAN: BLOOD MONEY**



Entwickler IO Interactive Publisher Eidos

Dank des umfangreichen Waffentunings kann der **Angeberschlumpf** mit seinen gepimpten Silverballern nach Herzenslust herumprahlen.

9 ▼ (4)



OBLIVION

Entwickler Bethesda Publisher Take 2

Der **weinende Schlumpf** hat sich wieder beruhigt. Per Patch-Orgie wurden die gröbsten Übersetzungsfehler in der deutschen Version von Oblivion beseitigt.

10 NEU **GOTHIC 2**



Entwickler Piranha Bytes Publisher Jowood

Der **Bergarbeiterschlumpf** ist schon seit Wochen spurlos verschwunden. Er wurde zuletzt in der Nähe des riesigen Minentals Khorinis gesehen.

Quelle: Online-Hitlisten. Machen Sie mit auf www.cynamite.de im Charts-Menü unter Leserwertungen.

RAINBOW SIX VEGAS

BALLERN AUF DEM STRIP

Moralapostel dürften sich freuen, wenn das Szenario von **Rainbow Six Vegas** Realität werden würde. Bitterböse Terrorbuben nehmen gleich die gesamte Sündenmetropole als Geisel und drohen (oh Graus!) mit der Zerstörung der Casinos. Nach dem uninspirierten **Lockdown** lassen die Screenshots und Vorabinformationen zu **Vegas** auf einen würdigen fünften Teil der Serie hoffen. Die Entwickler versprechen unter anderem eine stark verbesserte KI, die einerseits schlaue Kameraden bietet, die uns mit Rat und Tat zur Seite stehen. Andererseits sollen uns die ebenfalls im Team agierenden Gegner das Leben schön schwer machen.

Termin: 22. November 2006
Entwickler:Ubisoft Montreal



THE PRECURSORS

FREIHEIT IM WELTALL

Zum inoffiziellen **Boiling Point**-Nachfolger **The Precursors** gibt's neues Bildmaterial. Das zeigt unter anderem, wie optisch verschieden die Dutzende Planeten sind, die die ukrainischen Entwickler von Play Ten für das Action-Rollenspiel erschaffen haben. Wüstenwelten, Dschungelplaneten, High-Tech-Zivilisationen ...

Wie schon Boiling Point will **The Precursors** mit seiner schieren Größe beeindrucken. Die Macher versprechen ein Science-Fiction-Abenteuer, in dem wir mit riesigen Raumschiffen frei zwischen zig Planeten hin- und herfliegen, hunderte NPCs kennenlernen (oder sie mit Dutzenden, teils organischen Waffen um die Ecke bringen) und über 250 Quests lösen.

Entwickler: Play Ten Interactive
Termin: 4. Quartal 2007



IL2 STURMOVIK: 1946

Bei uns nur Online?

Derzeit ist noch unklar, ob und wie das jüngste Addon der **IL2 Sturmovik**-Reihe in Deutschland erscheinen wird. Laut Aussage von Ubisoft ist es noch ungewiss, ob die **1946**-Erweiterung auf dem klassischen Vertriebsweg (also auf DVD) erscheint, oder nur per Download zu haben sein wird. Flugsimulationsfans sollten also die Daumen drücken, da **1946** die **IL2**-Luftflotte um Über-Flieger wie die Ta-183 »Huckebein«, den Arado 234 »Blitz« oder den sowjetischen Jet Yak-9 erweitert. Das Addon bringt die stolze Zahl von 32 neuen Spielerflugzeugen und treibt damit die Zahl der steuerbaren Flieger auf insgesamt 229.

Termin: 4. Quartal 2006
Entwickler: 1C Maddox Games



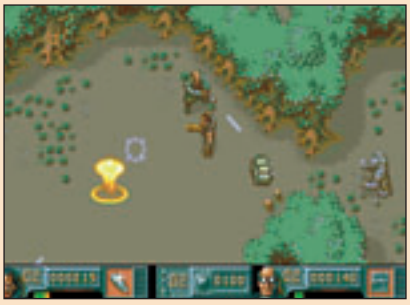
CHAOS ENGINE/SPEEDBALL 2

Klassiker-Neuauflage

Chaos Engine und **Speedball 2**: Zwei Softwareperlen aus der Anfangszeit der Computerspiele, an die sich so mancher Amiga-Veteran mit sentimentalen Gefühlen erinnern dürfte. Beide kamen Ende der 1980er-/Anfang der 1990er-Jahre in den Handel und beide wurden von den legendären britischen Entwicklern Bitmap Brothers erdacht und programmiert.

Der deutsche Publisher Frogster kündigt nun die Wiederauferstehung der beiden Klassiker an. In Zusammenarbeit mit den Bitmaps wollen die Berliner 2007 beide Titel in runderneuerter Form auf den PC bringen.

Termin: 2. Quartal 2007
Entwickler: Frogster



PETER MOLYNEUX

Neues Denken tut Not

Lionhead-Boss Molyneux forderte auf dem London Games Summit ein radikales Umdenken in den Beziehungen zwischen Entwicklerstudios und Publisher. Zitat: »Die Art, wie in dieser Industrie Verträge ausgehandelt werden, ist für unabhängige Entwickler tödlich.« Hauptkritikpunkt: Die Publisher knebeln die Studios mit zig fixen Deadlines, auch wenn die den Entwicklungsprozess eines Spiels noch gar nicht vorhersagen können.

Zudem warnte Peter vor der »Todesspirale«, in der Entwickler sich für ein weiteres Projekt verpflichten müssen, nur um neues Geld für das Spiel zu erhalten, an dem sie gerade arbeiten. Diese Taktik, so der **Populous**-Erfinder, würden Publisher oft so lange wiederholen, bis das betreffende Studio vor dem Aus stehe.





STAR TREK LEGACY

Treffen der Generationen

Ein Muss für Trekkies: Mit **Legacy** kündigt Ubisoft das erste Star Trek-Spiel an, das sämtliche Serien aus Kino und Fernsehen umsetzt – von der Prequel-**Enterprise** über **Star Trek** bis hin zu Janeways **Voyager**.

Während wir in der Einzelspielerkampagne für die Föderation antreten, stehen in Netzwerk-Partien mit den Klingonen, Romulanern und Borg drei weitere spielbare Rassen bereit. Die Entwickler versprechen riesige Raumschlachten, die auch für Einsteiger schnell und ohne Tastaturschablone zu meistern sind. Gesteuert werden die Kämpfe mit einer Mischung aus Strategie- und Actionmodus: Auf einer 2D-Sternenkarte verschieben wir unsere Truppen im Weltraum; im 3D-Universum fliegen wir mit unserem Flagschiff nebst KI-Flügelmännern selber in die Schlacht im Vakuum.

Termin: 4. Quartal 2006
Entwickler: Mad Doc Software



HALO 2

Neues vom Master Chief

Entwickler Bungie und Publisher Microsoft veröffentlichen neue Screenshots aus der PC-Version zum Konsolenkracher **Halo 2**. Die wird derzeit exklusiv für das kommende Betriebssystem Windows Vista entwickelt. Einen genauen Erscheinungstermin gibt es nicht. Wir gehen allerdings davon aus, dass der Ego-Shooter zeitgleich mit Vista zum Jahreswechsel in den Handel kommt.

Termin: 1. Quartal 2007
Entwickler: Bungie



SAM & MAX: CULTURE SHOCK

Adventure-Kultfiguren

Die Freelance Police ist endlich wieder da! Am 17. Oktober 2006 erschien die erste Episode der **Sam & Max**-Fortsetzung mit dem Untertitel **Culture Shock**. Kurz vor der Veröffentlichung gaben die Entwickler weitere Details zu den Episoden bekannt. So soll nach kurzer Durststrecke im Dezember die zweite Folge erscheinen – ab dann jeweils monatlich eine. Im April nächsten Jahres endet die erste Staffel. Wie wir bereits berichteten, werden alle Episoden zunächst für eine Dauer von 15 Tagen exklusiv beim Online-Spielevertrieb www.gametap.com zu haben sein – und der bedient dummerweise nur US-Kunden. Nach Ablauf dieser Frist gibt's die Folgen aber auch direkt auf der Seite von Telltale Games. Außerdem ist geplant, alle Folgen einer Staffel gebündelt auf DVD zu veröffentlichen.

Termin: erhältlich
Entwickler: Telltale Games



VERKAUFS-CHARTS



1	NEU		DIE SIEDLER 2 – D. N. GEN.
2	NEU		FIFA 07
3	NEU		DIE GILDE 2
4	▼	(2)	COUNTER-STRIKE SOURCE
5	NEU		LEGO STAR WARS 2
6	NEU		PARAWORLD
7	NEU		GEHEIMAKTE TUNGUSKA
8	▼	(1)	WORLD OF WARCRAFT
9	▼	(3)	GUILD WARS: FACTIONS
10	NEU		GTR 2 FIA GT RACING GAME

Verkaufscharts September 2006 von Media Control

SAG BLOSS ...



*Aus einer Stellenanzeige eines angeblichen 3D-Realms-Mitarbeiters in einem Grafiker-Forum. Wer's glaubt ...

CRIMECRAFT

Online-Gangsterspiel mit Unreal Engine 3

Das in der Ukraine beheimatete Team Vogster bastelt an einem Onlinespiel, das auf der mächtigen **Unreal**-Engine 3 basiert. Mit Details hält man sich noch bedeckt, aber das Spielprinzip klingt spannend: **Crimecraft** simuliert eine riesige, moderne Metropole. Dort treiben Sie Handel, gehen in die Politik oder starten – ganz skrupellos – eine Karriere in der Unterwelt. Die Entwickler versprechen, dass die virtuelle Stadt 2008 online gehen wird.

Entwickler: Vogster | Termin: 2008

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5: HAMMERS OF FATE

Neue Screenshots veröffentlicht

Schon im nächsten Monat geht es zurück in das Fantasy-Reich von Ashan. Um uns die Wartezeit bis dahin zu verkürzen, haben die Entwickler des **Heroes of Might & Magic 5**-Addons jetzt neue Bilder der Zwergen-Fraktion veröffentlicht. Zudem gab Producer Fabrice Cambounet in einem Interview weitere Details preis: Die Heimat der Zwerge liegt in den eisigen Bergen nördlich des Griffin-Imperiums, und in dieser neuen Landschaft spielt auch die Addon-Kampagne. Zudem bietet **Hammers of Fate** zahlreiche neue Kreaturen – etwa den Feuerdrachen, den die bärbeißigen Gnome als mächtiges Level-7-Monster in die Schlacht führen.

Termin: 22. November 2006 | Entwickler: Nival





Und die Superzahl ist ...

1.208 $ ist der aktuelle Preis der MAC-10 in **Counter-Strike Source**. Seit dem 11. Oktober errechnen sich die Preise der Wummen und Ausrüstungen nämlich aus Angebot und Nachfrage auf allen **CS**-Servern. Die MAC-10 ist derzeit die unbeliebteste und somit günstigste Knarre im Spiel.

Kurz und knackig

Das Spiel zur Rennpappe

Zum Kultfilm Go Trabi Go erscheint mit nur 15-jähriger Verspätung das passende Spiel. Wie im Film ist der eigentliche Hauptdarsteller ein Trabant 601. Sie dürfen zwischen fünf verschiedenen Modellen wählen und Ihren Ost-»Boliden« auch in die Tuning-Werkstatt schicken. Wer's mag ... das Spiel ist bereits erschienen.

Und nochmal American McGee

Die Verfilmung von American McGee's Alice ist schon seit Jahren im Gespräch. Jetzt nimmt das Projekt langsam, aber sicher Formen an. Im Januar 2007 sollen die Dreharbeiten beginnen. Außerdem arbeitet Alice-Papa McGee gerade an einem Drehbuch für einen Bad Day L.A.-Film.

Terrorkrieg in Crossfire

Der englische Entwickler Pivotal Games (The Great Escape, Conflict-Reihe) bleibt dem Kriegsgeschehen treu. In Crossfire heuern Sie zusammen mit einem Freund bei einer Elite-Einheit der Armee an. Im Auftrag der US-Regierung bekämpfen Sie den Terrorismus in verdeckten Operationen.

Superhelden unter sich

Egal ob Superheld oder Mega-Bösewicht – in Marvel Universe Online sollen sie allesamt spielbar sein. Vom Unglaublichen Hulk über die X-Men bis zu Spider-Man. Entwickelt wird das Online-Rollenspiel von den Cryptic Studios, die bereits mit dem abgedrehten City of Heroes Superhelden-Luft schnupperten.



DIE KLEINE MOD-ECKE

Die spannendsten und genialsten Mods kurz vorgestellt!

HALF-LIFE 2: EXITE ALPHA

Durchfall auf Bestellung

Anfang 2007 dürfen sich alle **Half-Life 2**-Fans auf **Portal** freuen. Wer nicht so lange warten will, der bekommt mit der Alpha des **Exite Mods** ein ähnliches Spielerlebnis. Der Focus liegt hierbei jedoch auf Deathmatches. Jeder Spieler kann mit einer Spezialwaffe zwei Portale zu erstellen. Wenn man das eine betritt, kommt man beim anderen heraus. Das macht Laune und sorgt für Abwechslung im Kampf. So können Sie sich selbst in Sicherheit beamen, Objekte auf Gegner fallen lassen oder Ihre Feinde in eine Portalfalle laufen lassen.
www.exitemod.com



CALL OF DUTY 2: MERCILESS

Die Wahrheit und nichts als die Wahrheit!

Das Ansinnen der Entwickler der **Merciless**-Mod war es, mehr Realität in **Call of Duty 2** zu bringen. Dies geschieht zwar auch durch den exzessiven Einsatz von rotem Lebenssaft, vor allem aber durch Spezialeffekte und realistischere Sounds. Hinzu kommen Details wie Einschlaglöcher im Helm, neue Waffen und Anzeigen sowie ein witziges Furzgeräusch, das hinterrücks lauernde Camper enttarnen soll. Merciless ist nur für Spieler ab 18 Jahren gedacht und ist noch härter als der Film **Der Soldat James Ryan**!
www.mercilessmod.com



WARHAMMER MARK OF CHAOS

Finsterer Fantasy-Klassiker

Mark of Chaos versetzt uns in die typisch düstere Fantasy-Welt von **Warhammer**, in der sich die üblichen Verdächtigen (Menschen, Orks, Elben) kräftig auf die Mütze hauen. Das Echtzeit-Strategiespiel vernachlässigt den klassischen Basisbau zugunsten epischer Massenschlachten. Die sehen auf den neuen Screenshots dank unzähliger, detaillierter Kämpfer und riesiger Festungen auch schon sehr beeindruckend aus. Liebevoll gezeichnete Landschaften, aufwändige Lichteffekte und Krieger mit individuellen Gesichtern und unterschiedlichen Uniformen vervollkommnen den edlen Look.
Termin: November 2006
Entwickler: Black Hole Games



GEWINNSPIEL

BATTLEFIELD 2142

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlost PC PowerPlay einen PC im superexklusiven Battlefield 2142-Style – ein echter Hingucker. Nicht nur äußerlich, denn auch drinnen ist das 3.200-Euro-Mörderteil eine echte Hochgeschwindigkeits-Kanone! Aber sehen Sie selbst:

Gehäuse und Mainboard:
Shuttle SN26P XPC Barebone SLi

CPU:
AMD Athlon 64 X2 3800+ Sockel 939

Grafikkarte:
Asus 256MB EN 7900GT/2DHT GDDR3

Arbeitsspeicher:
2.048 MB DDRRAM Corsair TwinX

Festplatte:
200 GB Seagate ST3200827AS (7.200 rpm)

Laufwerke:
DVD Brenner NEC ND-4571,
Sony Floppy 1.44MB, 3.5-Zoll«

Keyboard: Logitech

Maus: Logitech

Webcam: Typhoon Motion-Cam

Na, Mund wässrig? Dann brauchen Sie nur eine Postkarte und Glück. Die Karte schicken Sie einfach an:

CyPress GmbH | PC PowerPlay
Stichwort: Battlefield 2142
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Absender und Porto nicht vergessen!

Einsendeschluss ist der 22. November 2006. Mitarbeiter von Electronic Arts und CyPress sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TERMIN-KALENDER



SPLINTER CELL 4

Dunkel war's, der Mond schien helle, als der Sammy blitzeschnelle – den Termin verschob. Geschlichen wird im November. **verschoben**



HALF-LIFE 2: EPISODE 2

Bald geht's in grandiosen Außenlevels und Physikspielchen wieder rund; Gordon bringt die Kollegen von Team Fortress 2 mit. **neu**

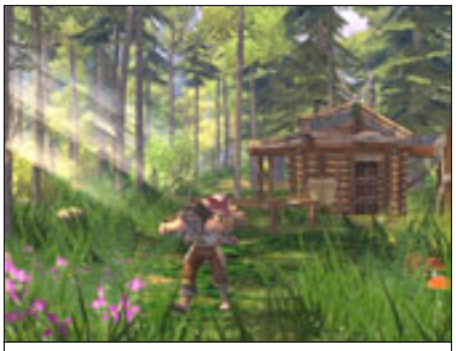


NEVERWINTER NIGHTS 2

Elfen, Halblinge und Menschen stürzen sich erst im nächsten Monat wieder in die spannenden Rollenspiel-Schlachten. **verschoben**

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	POTENZIAL
	A VAMPYRE STORY	Adventure	Autumn Moon	4. Quartal 2007	–
	ARMED ASSAULT	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	30. November 2006	HERVORRAGEND
	BATTLESTATIONS MIDWAY	Actionspiel	Mithis	1. Quartal 2007	–
	BIOSHOCK	Ego-Shooter	Irrational Games	2007	HERVORRAGEND
	BROTHERS IN ARMS 3	Taktik-Shooter	Gearbox	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
	DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG	Rollenspiel	Radon Labs	4. Quartal 2007	GUT
	DER HERR DER RINGE ONLINE	Online-Rollenspiel	Turbine Entertainment	1. Quartal 2007	–
NEU!	DIE SIEDLER 6	Aufbau-Strategie	Blue Byte	Sommer 2007	SEHR GUT
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	–
	EL MATADOR	Actionspiel	Plastic Reality	November 2006	–
	ELVEON	Actionspiel	10tacle Slovakia	3. Quartal 2007	SEHR GUT
NEU!	ERAGON	Actionspiel	Stormfront Studios	November 2006	–
NEU!	EXTEEL	Actionspiel	NC Soft	nicht bekannt	–
	FIELD OPS	Action-Taktik	Digital Reality	Februar 2007	–
	GROTESQUE	Rollenspiel	Silent Dreams	1. Quartal 2007	GUT
	GUILD WARS: NIGHTFALL	Online-Rollenspiel-Addon	Arenanet	27. Oktober 2006	SEHR GUT
NEU!	HALF-LIFE 2: EPISODE 2	Ego-Shooter-Addon	Valve Software	1. Quartal 2007	–
	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	November 2006	GUT
	NEED FOR SPEED: CARBON	Rennspiel	EA Black Box	9. November 2006	SEHR GUT
	NEVERWINTER NIGHTS 2	Rollenspiel	Obsidian	3. November 2006	SEHR GUT
	OPERATION FLASHPOINT 2	Taktik-Shooter	Codemasters	2007	–

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.



DIE SIEDLER 6

Zurück zu alten Tugenden: Die Siedler arbeiten wieder, statt zu prügeln. Dafür wollen sie jetzt aber auch in großen Städten hausen. **neu**



ERAGON

Eragon haut mit seinen Kumpels kräftig auf den Putz. Massenschlachten und Drachenfliegen gibt's ab November. **neu**

PREVIEW-REGELN

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

Angespielt

NEU! Neuzugang

Angesehen/ Präsentation

Erscheint in den nächsten zwei Monaten

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	POTENZIAL
	PARABELLUM	Multiplayer-Shooter	Acony	2007	–
	QUAKE WARS	Multiplayer-Shooter	id Software	1. Quartal 2007	HERVORRAGEND
NEU!	RACE	Rennsimulation	Simbin	November 2006	SEHR GUT
	RAINBOW SIX VEGAS	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	November 2006	–
	RUNAWAY 2	Adventure	Pendulo Studios	24. November 2006	SEHR GUT
	SACRED 2	Action-Rollenspiel	Ascaron	1. Quartal 2007	SEHR GUT
NEU!	SEGA RALLY 3	Rennspiel	Sega Driving Studio	2007	–
NEU!	SHADOWRUN	Rollenspiel	FASA Studio	2007	–
NEU!	SHERLOCK HOLMES: SPUR DER ERW.	Adventure	Frogwares	21. November 2006	GUT
NEU!	SILENT HUNTER 4	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Frühjahr 2007	–
	SILVERFALL	Action-Rollenspiel	Monte Cristo	November 2006	SEHR GUT
NEU!	SIMON THE SORCERER 4	Adventure	Silvers Style	Februar 2007	SEHR GUT
	SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	Schleich-Shooter	Ubisoft Shanghai	2. November 2006	SEHR 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
	SUPREME COMMANDER	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	1. Quartal 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
	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	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	TWO WORLDS	Rollenspiel	Reality Pump	1. Quartal 2007	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	24. November 2006	–
	WARHAMMER ONLINE	Online-Rollenspiel	Mythic Entertainment	2007	SEHR GUT
	WORLD IN CONFLICT	Echtzeit-Strategie	Massive Entertainment	Sommer 2007	SEHR GUT
	WOW: THE BURNING CRUSADE	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	Dezember 2006	HERVORRAGEND

WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE

Wenn Blizzard zum Beta-Test des ersten WoW-Addons lädt, lassen wir uns nicht lange bitten. Wir haben die Scherbenwelt unsicher gemacht und verraten Ihnen in unserem ausführlichen Ersteindruck, was Level-60-Spieler in den neuen Gebieten erwartet und wie sich die neuen Rassen spielen.

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

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel-Addon
Entwickler	Blizzard
Version	Beta
Termin	Dezember 2006

BETA-ACCOUNTS FÜR SIE!

In Zusammenarbeit mit Vivendi Universal und Blizzard Entertainment verlosen wir 100 Accounts für den geschlossenen europäischen Beta-Test von The Burning Crusade. Um teilzunehmen, schicken Sie uns bis zum 29. Oktober eine E-Mail mit dem Betreff »Burning Crusade Beta« an die Adresse **wow@pcpowerplay.de**. Nennen Sie uns in der Mail bitte die Seriennummer Ihrer Spellforce-Vollversion (finden Sie auf der dieser Ausgabe beiliegenden Heft-DVD). Wir drücken Ihnen die Daumen!



In der **Höllenfeuerzitadelle** ruft dieser Dämon im Kampf Teufelsbestien zur Hilfe. Die Instanzen sind abwechslungsreich und verlangen oft taktisches Vorgehen.

In den Verwüsteten Landen steht es, das Dunkle Portal. Bisher ein grünlich schimmernder Fleck in der Landschaft, doch ab sofort dient es als Eingang in die Scherbenwelt. Dort angekommen, wartet auf uns eine rote Sandwüste, die Höllenfeuerhalbinsel. Wir haben das Gefühl, mitten im Weltall zu stehen: Planeten, Nebel, Sterne bedecken den dunklen Himmel – einfach fantastisch.

Wir wollen mehr sehen und reiten in die dämmrigen Zangarmarschen. In den trüben Wassern wachsen Pilze so groß wie die Kathedrale in Sturmwind. Weiter geht's in den Süden, in die Wälder von Terokkar. Hier empfängt uns eine Stimmung wie im **Blair Witch**-Wald. Und hier finden wir in der Stadt Shattrath Flüchtlinge aller Völker, die sich vor der Brennenden Legion verstecken.

Folgen wir der Straße nach Südwesten, erreichen wir das von der Brennenden Legion besetzte Schattenmondtal: Vom grauen Himmel fallen Asteroiden, das Land ist kahl und leblos. Der komplette Gegensatz dazu ist Nagrand, das im Südwesten der Scherbenwelt liegt. Wir fühlen uns wie auf einer Safari, über die grünen Wiesen ziehen Herden von Antilopen und Elekks. Und hier endet unsere Reise vorläufig, denn die Regionen im Norden der Scherbenwelt – Schergrat und Nethersturm – sind noch geschlossen.

Niedrige Arbeitslosenquoten

In der Scherbenwelt gibt's viel zu tun. Allein für den Aufstieg auf Level 61 braucht's 415.000 Erfahrungspunkte. Also zurück zur Höllenfeuerhalbinsel, die so groß ist wie östliche und westliche Pestländer zusammen. Dort werden wir von Quests förmlich erschlagen. Die Aufgaben unterscheiden sich dabei kaum vom **WoW**-Einerlei: Noch immer rennen wir von Punkt A nach Punkt B, noch immer erlegen wir zehn bestimmte Gegnertypen. Doch die Geschichte, die in den Aufgaben erzählt wird, nämlich der Kampf gegen die Legion, packt uns. Ja, wir wollen die Legion vertreiben! Da suchen wir halt auch mal 30 Stückchen Altmetall. Zumindest sind das echte Quests, und kein unspannendes Ruf-Verbessern-Sammeln wie vor

KNUFFIGE DÄMONEN UND SEXY LANGOHREN: **DIE NEUEN RASSEN**

Die Draenei

mögliche Klassen:
Krieger, Paladin, Jäger, Priester, Schamane, Magier

Rassenfähigkeiten:
- **neue Fertigkeit Juwelenschleifen um 5 Punkte erhöht**
- **Trefferchance für Sie und alle Party-Mitglieder um 1% erhöht**
- **Widerstand gegen Schattenschaden um 10 Punkte erhöht**
- **»Gabe der Naaru«: Ein Heilzauber, der mit höheren Levels stärker wird**



Die Blutelfen

mögliche Klassen:
Paladin, Jäger, Schurke, Priester, Magier, Hexenmeister

Rassenfähigkeiten:
- **Fertigkeit Verzauberkunst um 10 Punkte erhöht**
- **alle Widerstände um 5 Punkte erhöht**
- **»Manadurst«: Entzieht dem Ziel Mana und lädt Sie für zehn Minuten mit arkaner Energie auf. Bis zu drei Mal stapelbar**
- **»Arkaner Strom«: Bringt alle Gegner im Umkreis von acht Metern zum Schweigen. Für jede Aufladung mit »Manadurst« erhalten Sie Mana zurück**

SCHERBEN-WELT

Wir stellen die neue Spielwelt im Detail vor: Wo sind Sie mit welchem Level am Besten aufgehoben? Wo warten welche Instanzen auf Sie?



SCHERGRAT

Levelbereich **65-68**

Instanzen **Gruuls Unterschlupf**

In dieser Raid-Instanz sind zwei Bosse untergebracht. Die Instanz ist wie Onyxias Unterschlupf aufgebaut und in einer halben Stunde zu bewältigen.



ZANGARMARSCHEN

Levelbereich 60-64

Instanzen **Die Sklavenunterkünfte**
Der Tiefensumpf
Die Dampfkammer
Höhle des Schlangenschreins

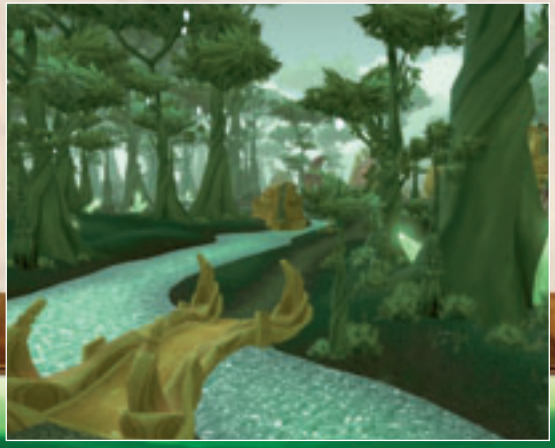
Diese Instanzen gehören zum Dungeon »Der Echsenkessel«, der von den Naga kontrolliert wird und an den Versunkenen Tempel erinnert. Hier treffen Sie auf den bekannten Charakter Lady Vasj.



NAGRAND

Levelbereich **64-67**

Für dieses Gebiet sind derzeit keine Instanzen geplant.



WÄLDER VON TEROKKAR

Levelbereich **62-65**

Instanzen **Auchenaikrypta**
Schattenlabyrinth
Sethekkhallen
Managruft

Diese Instanzen gehören zum Zungenbrecher-Dungeon »Auchindoun«. Der sieht aus wie eine gigantische Gruft und beherbergt sogar eine eigene Stadt.

NETHERSTURM

Levelbereich **67-70**

Instanzen **Mechanar**
Botanikum
Arkatraz
Auge des Sturms

Diese Instanzen gehören zum Dungeon »Festung der Stürme«, der nur mit fliegenden Reittieren erreicht werden kann.



HÖLLENFEUERHALBINSEL

Levelbereich **58-63**

Instanzen **Höllenfeuerbollwerk**
Der Blutkessel
Die zerschmetterten Hallen
Magtheridons Kammer

Diese Instanzen gehören zum Dungeon »Höllenfeuerzitadelle«. Die Heimat der Höllenorcs und der erste Dungeon, den Sie im Addon besuchen können.



SCHATTENMONDTAL

Levelbereich **67-70**

Instanzen **Schwarzer Tempel**

In dieser Raid-Instanz versteckt sich Illidan höchstpersönlich!





Im farbenfrohen Gebiet der **Blutelfen** treffen wir nicht nur auf fliegende Besen, sondern auch auf solche imposanten Elementare.



Das Startgebiet der **Draenei** wirkt außerirdisch: Überall liegt seltsames Gestein herum, mutierte Gegner schlagen uns die Köpfe ein.



Elite-Monster wie dieser Zyklop hauen nicht so kräftig zu wie im Hauptprogramm. Dafür sind normale Gegner schwieriger zu besiegen.



Die Widersacher in der Scherbenwelt sind fantasiereich gestaltet. Ist dieser Riese tot, können wir aus seinem Körper **Kräuter** pflücken.

AUFPOLIERTES **INTERFACE**

Blizzard hat ein Einsehen und endlich die Suche nach Abenteurergruppen vereinfacht. Statt über den Chat oder die vor Instanzen platzierten Versammlungssteine suchen wir ab sofort über ein Menü. Wir legen fest, welche Instanz wir unsicher machen wollen – die Gruppe formt sich dann von allein, oder wir stellen sie aus anderen Wartenden zusammen. Auch der Charakterbildschirm hat sich verändert. Hier wählen wir in zwei konfigurierbaren Fenstern aus, welche Werte wir sehen wollen. Fünf Kategorien von Nahkampf bis Magie stehen zur Wahl. Außerdem gehört jetzt auch ein populäres Addon zur Serienausstattung von WoW: Auf Wunsch zeigt eine Zauberanzeige, welchen Spruch oder Effekt das von Ihnen ausgewählte Ziel gerade wirkt.



wenigen Monaten zur Einführung der Raid-Instanz Naxxramas.

Der Drache und der Tischtennisball

Apropos Instanzen: 18 neue Dungeons halten uns auf Trab. Eine komplette Übersicht finden Sie auf unserer Karte der Scherbenwelt. Wir stürzen uns zunächst ins Höllenfeuerbollwerk, in dem uns fiese rothäutige Orcs angrinsen. Die stehen zu fünft zusammen, da können wir nicht einfach reinspringen, sondern müssen uns vorher beraten. Der Magier verwandelt einen Orc in ein Schaf, unser Jäger legt einen zweiten mit einer Eisfalle lahm. Jetzt wird's Zeit, dass sich Paladin und Druide der anderen annehmen.

Solche Kämpfe verlangen uns einige taktische Kniffe ab. Vor allem Obermotz Omor, der auf seinem Drachen über das Schlachtfeld fliegt, hat hinterhältige Tricks aus Lager. Kaum ist er gelandet, schleudert er uns hoch in die Luft und belegt uns mit einem Zauberspruch, so dass wir wie ein Tischtennisball durch die Gegend geschleudert werden. Nichts für hitzige Köpfe und schwache Mägen. Umso stolzer sind wir, als er tot am Boden liegt. Die »kleinen« Instanzen sind deutlich abwechslungsreicher und spaßiger als die des Hauptprogramms.

Gleiches Recht für alle

Egal ob in Instanzen oder in der normalen Spielwelt – die Qualität der Beute hat uns überrascht. Bereits die ersten seltenen (grünen) Gegenstände lassen Ausrüstung aus dem Geschmolzenen Kern alt aussehen. Für schwerere Quests ab Stufe 62 gibt's Belohnungen, die mit Beute aus dem Pechschwingenhort mithalten kann. Einzig epische Items aus Ahn'Qiraj und aus Naxxramas werden wirklich lange getragen. Erst gegen Stufe 69 gibt es Beute, die ebenbürtig oder besser ist.

Gerade Gelegenheitsspieler wird das freuen, denn endlich gibt es Quest-Belohnungen, die zu



Dieser Robo-Klops läuft durch die **Höllenfeuer-Wüste** und macht alles platt. Er ist so schwer, dass bei jedem seiner Schritte die Erde bebt.



Schon erste **Questbelohnungen** lassen hochlevelige Rüstungen aus dem Hauptprogramm alt aussehen. So entsteht Chancengleichheit für alle.

mehr taugen als zum Entzaubern. Wer die letzten Monate damit verbracht hat, Woche für Woche Raid-Instanzen auf der Suche nach besserem Equipment abzuklappern, ist dagegen vielleicht enttäuscht. Fakt ist: Blizzard schafft damit gleiche Bedingungen für alle, mit Level 70 wird es kaum noch »Klassenunterschiede« geben. Wenn die Jagd auf die neuen Raid-Instanzen losgeht, ist niemand bevorteilt.

Hier gibt's auf die Mütze

Jeder Landstrich bietet PvP-Kämpfe auch außerhalb von Instanzen. Mancherorts funktioniert das wie in Silithus und den Pestländern. In anderen Zonen schwingen Sie sich auf eine Riesenfledermaus und bombardieren die Gegner aus der Luft. Eine Mordsgaudi und einer von vielen »**WoW**-Momenten« in **The Burning Crusade**.

Neu sind die Arena-Kämpfe – hier treten Teams von zwei, drei oder fünf Mann gegeneinander an. Ganz wie in **Guild Wars** sind die Kämpfe schnell, eine Zwei-gegen-zwei-Schlacht dauert kaum eine Minute. Für Siege gibt's Medaillen, die Sie gegen Rüstungsgegenstände und Waffen eintauschen können.

Neue Ufer

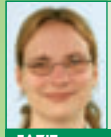
Jetzt packen wir fürs Erste unsere Koffer und schauen, was die neuen Rassen so treiben. Zunächst statten wir den imposanten Draenei auf der Azurmythosinsel einen Besuch ab. Die liegt südwestlich vom Startgebiet der Nachtelfen und ist gezeichnet von der misslungenen Notlandung der Exodar, dem Raumkreuzer der Draenei. Um den Absturz drehen sich auch die meisten Quests – wir versorgen verwundete Landsleute oder klauben verstreute Ersatzteile auf. Die Quests sind vielfältig; die Entwickler geben sich Mühe, vom Einerlei der »töte dies und sammel jenes«-Botengänge wegzukommen. Für viele Quests müssen wir Personen oder Gegenstände in den weitläufigen Wäldern aufstöbern. Für einen Auftrag werden wir in eine Wildkatze verwandelt – inklusive verschwommen-schwarzweißer Sicht. Wir stürmen mit Furbolgs eine Eulkin-Feste und sitzen mit Stufe zehn auf dem Draenei-Reittier Probe: dem Knubbel-Elefanten Elekk. Durch die genialen Quests lohnt sich ein Neuanfang auch für erfahrene Spieler. Mit Level 20 setzen Sie per Schiff zur Dunkelküste über und questen sich durch bekannte Gebiete.

Magiesüchtig

Die Blutelfen gehen es klassischer an. Das Leben im Immersangwald nördlich der Pestländer ist simpel: Zombies und Spinnen töten, hier und da einen Botengang erledigen. Ähnlich kreative Aufträge wie bei den Draenei suchen wir vergebens. Dafür haut uns die Inszenierung vom Hocker. Nicht nur die Blutelfen selbst sind mit ihrem Mix aus Anime-Charme und 70er-Jahre-Frisuren Farbkleckse inmitten der martialischen Horde. Auch das Startgebiet mischt mit kräftigen Tönen auf. Frei schwebende Gebilde und ausladende Vorhänge in mondänen Siedlungen geben den arroganten Spitzohren den letzten Feinschliff.

Aber es geht auch anders. Als sich unsere Elfen den Pestländern nähern, verwandelt sich Eleganz in Horror. Spuren des Krieges haben das Land verwüstet. Untermalt wird das Ganze von tragischen Klängen, die an die **Herr der Ringe**-Verfilmungen erinnern. Der Immersangwald ist atmosphärisch eines der stärksten Gebiete in Azeroth und rundet den hervorragenden Eindruck ab, den **The Burning Crusade** hinterlassen hat. Mit diesem Addon wird das derzeit beste Online-Rollenspiel noch phantastischer!

Susanne Braun/David Bergmann



SUSANNE BRAUN
Expertin für Rollenspiele

FAZIT

»Gäbe es eine bessere Potenzialeinschätzung als ›hervorragend‹, ich würde ›megasuperoberaffengeil‹ vergeben. Die Scherbenwelt sieht genial aus, die Instanzen sind echte Herausforderungen. Die Quests sind zwar auf Dauer eintönig, erzählen aber eine spannende Geschichte. Und die vielen WoW-typischen Gags gibt's an jeder Ecke. Besonders lustig: Die Prominente Haris Pilton mit ihrem Wolfsjungen Tinkerbell in Shattrath.«

Potenzial HERVORRAGEND



MARTIN DEPPE
Experte für Rollenspiele

FAZIT

»Nach zwei 60er-Charakteren und zwei Mitvierzigern war ich fast clean. Fast. Denn kaum kommt Blizzard und winkt mit der Ausbaudroge, schon kloppe ich mit Kollege Simon Joghurtgurgel-Murlocs im Startgebiet der Blutelfen. Spannend wird's, ob ich mit meiner neuen Hexenmeisterin auch ab Level 20 weitermache, wenn ich in die alten Gebiete komme. Oder ob ich meine 60er weiter ausbaue. Egal: Ich bin wieder voll drauf auf WoW.«

Potenzial HERVORRAGEND



SIMON FISTRICH
Experte für Rollenspiele

FAZIT

»Ruhig Blut, liebe Kollegen. Das Addon erfindet das WoW-Rad schließlich nicht neu. Okay, ich geb's ja zu, die beiden neuen Rassen sind absolut gelungen. Ja doch, die neuen Startgebiete sind eine Augenweide. Ich geb's zu, die Scherbenwelt ist total spannend. Stimmt schon, die alte Sucht stellt sich sofort wieder ein. Seufz, es führt kein Weg dran vorbei: Wer World of WarCraft liebt, wird Burning Crusade anhimmeln.«

Potenzial HERVORRAGEND



DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- wunderschöne neue Gebiete
- unzählige Quests
- überarbeitetes PvP-System
- zwei Zonen noch nicht zugänglich

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- World of WarCraft (07/2006: 95)
- WarCraft 3 (12/2004: 93)

FAZIT

»Ich möchte Blizzards Grafikern die Füße küssen. Die Scherbenwelt gehört zum Schönsten, was mir in den letzten Jahren auf den Bildschirm gekommen ist. Dazu noch hunderte neuer Quests und endlich frische Instanzen. Derzeit sieht es so aus, als würde das Addon alles richtig machen. Mein Druide freut sich jedenfalls jetzt schon auf die neuen Abenteuer. Und darauf, mit Level 70 Illidan zu vermöbeln.«

Potenzial HERVORRAGEND

VIDEO

DIE SIEDLER 6

Die Siedler wuseln wieder. War abzusehen. Doch hoppla: Wie in alten Zeiten schuften sie als Häuslebauer und Händler statt als Echtzeit-Söldner. Mit den heimeligen Dörfern von früher geben sie sich allerdings nicht mehr zufrieden: **Mittelalter-Metropolen müssen es sein!**

FAKTEN

Genre	Aufbau-Strategie
Entwickler	Blue Byte
Version	Ubisoft
Termin	Sommer 2007



Dieses **Panorama** würde sich ausgedruckt fast gut bei Omi und Opi überm Bett machen. Optisch mischt Siedler 6 Comic-Look und realistische Teile.



Marktplatz und **Brunnen** bilden das Herz jeder Siedler-Stadt. Hier trifft man sich zum Plausch, hier treten Gaukler auf, hier werden Feste gefeiert.



Eine Siedler-Stadt in voller Pracht: Innerhalb der **Stadtmauern** drängen sich die Handwerksbetriebe, vor den Toren finden sich die Lieferanten.

Wenn Blue Byte ein Geheimprojekt enthüllt, stehen die Wetten zehn zu eins, dass **Die Siedler** eine weitere Fortsetzung feiern. Und siehe da, als wir uns im Oktober im Düsseldorfer Hauptquartier der Entwickler einfinden, werden wir nicht enttäuscht: Projektleiter Benedikt Grindel führt uns den sechsten Teil der legendären Aufbauserie vor und plaudert mit uns über Vergangenes und die Zukunft.

Das Wichtigste: Die Siedler kehren zu ihren Wurzeln zurück. Kein Wildern in fremden Genre-Revieren mehr, keine Echtzeit-Schlachten, keine doofen Sprüche. **Siedler 6** wird ein Aufbauspiel vom alten Schlag. Freilich mit einigen der aufregendsten Neuerungen, die die Serie seit ihrer Geburt im Jahr 1993 erfahren hat. Aber das Spielprinzip bleibt: Wir bauen eine kleine Pioniersiedlung aus, indem wir Holzfäller und Steinmetze anwerben, Farmen und Minen errichten und uns ums Wohl unserer Schützlinge kümmern. Kurz: Wir spielen Dorfchef und Architekt.

Auf Landflucht

Die größte Neuerung: Aus Landbewohnern werden Städter. Vorbei die Zeiten der beschaulichen Dorfgemeinden, künftig suchen die Siedler ihr Glück in pulsierenden Mittelalter-Metropolen. Zumindest die Handwerker. Die Zulieferer lassen sich außerhalb der Mauern nieder. So eröffnet der Bäcker seinen Laden am Markt; die Bauern und Müller, die ihm das Mehl für seine Brötchen liefern, bleiben vor den Toren.

Dabei unterscheidet **Siedler 6** nicht zwanghaft zwischen Stadt- und Landhäusern. Wer möchte, weist dem (neu eingeführten) Imker eine Stadtparzelle zu oder verbannt den Fleischer nach draußen. Der hat dann allerdings einen weiten Weg vor sich. Denn wie alle anderen Handwerker muss er sich seine Rohstoffe aus dem Lager holen – und das steht immer am Marktplatz. Das heißt, je näher sich die Verarbeitungsbetriebe am Zentrum befinden, desto effektiver funktioniere sie. So sollen nach dem Willen der Designer ganz automatisch konzentrische Siedlungen entstehen.

Wer arbeitet, muss essen

Und noch ein Punkt spricht für authentische Mittelalter-Städte: die Bedürfnisse. Während die Siedler früherer Episoden noch für eine Handvoll heiße Luft schufteten

VOM DORF ZUR STADT



Aller Anfang ist leicht: Rund um **Brunnen und Marktplatz** entstehen die ersten Gebäude, verbunden durch Wege, die einfach per Maus in die Landschaft gemalt werden. Die Routen sollten möglichst kurz bleiben.



Voll ausgebaut macht **Siedler-City** ganz schön was her. Die Stadtwälle halten Angreifer fern. Bewaffnete Auseinandersetzungen sollen sich in Siedler 6 allerdings mit etwas Geschick weitgehend vermeiden lassen.



Nicht in jeder Mission fangen Sie von Grund auf neu an. Oft stehen bereits die ersten **Betriebe**, und Sie müssen den Laden in Schwung bringen.

(Minenarbeiter ausgenommen), stellen sie im sechsten Teil Forderungen. Zunächst einmal nach einem ausgewogenen Speiseplan. Die Zutaten besorgen sie sich auf dem Markt. Wer seine Bürger glücklich machen will, bestellt Alleinunterhalter oder richtet ein rauschendes Fest aus. Dann ruht zwar die Arbeit, während Musikanten zum Tanz aufspielen und Gaukler ihre Kunststückchen darbieten, dafür winkt eine weitere Neuerung: Frauen.

Die Frau, die Bessere Hälfte

Erstmals in der Geschichte der Serie wuseln nämlich nicht nur Siedler über den Bildschirm, sondern auch Siedlerinnen. Die finden sich auf den besagten Festen ein und suchen sich einen Tanzpartner (Damenwahl!). Wenn die Chemie stimmt, verschwinden die Turteltäubchen zusammen, um wenig später als Hochzeitspaar wieder aufzutauchen.

Die Siedlerinnen geben sich im Wortsinn als Bessere Hälften. Sie helfen den Männern im Job und im Haushalt. Beispielsweise sorgen sie (Klischee-Alarm!) für Sauberkeit – genau wie Essen und Unterhaltung ein Grundbedürfnis der Bürger. Wenn der Dreck in den Straßen steht, drohen Seuchen. Dann hilft nur noch der Apotheker mit seinem Kräutergarten.

Produzent Benedikt Grindel: »Die Frauen stellen quasi eine Belohnung für besonders erfolgreiche Spieler dar. Sie steigern die Produktivität der Betriebe deutlich.« Kleine Enttäuschung: Wo die Siedler herkommen, darüber bettet auch der sechste Teil den Mantel der Liebe und des Schweigens.

Von wegen der Wege

Nach so vielen Neuerungen freut man sich besonders über die Rückkehr eines alten Bekannten: des Wegesystems. Veteranen kennen die Routenplanung aus der ersten und zweiten Serienfolge und wissen: Die Transportwege möglichst kurz zu halten, gibt der Planerei die Prise Extrawürze. Das Anlegen funktioniert übrigens denkbar simpel: Man »malt« die Pfade einfach in die Landschaft.

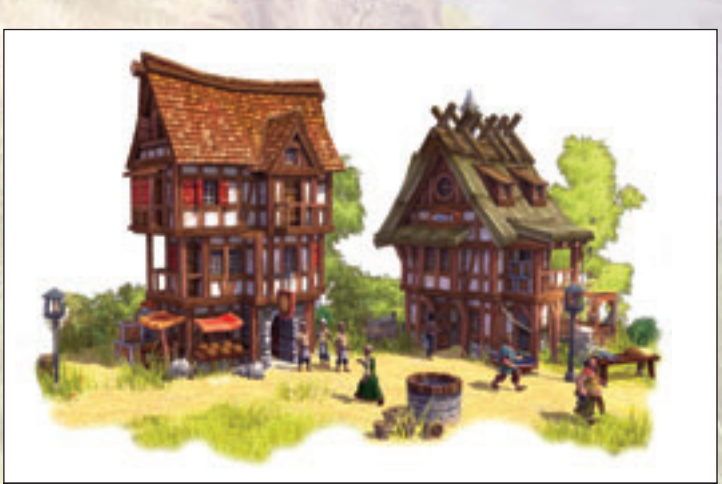
Die Straßen sind nur für den Warenverkehr von Bedeutung, sondern auch fürs liebe Geld. Das stellt neben Holz und Stein eine der drei Hauptressourcen im Spiel dar, wird aber auf ganz eigene Weise gewonnen: durch Steuereintreiber. Die reiten regelmäßig vom Schloss aus von Tür zu Tür und halten die Hand auf. Das Ergebnis hängt wesentlich davon ab, ob die Wirtschaft in Schuss ist. Eine Räucherei, die seit Tagen keine Lieferung Fisch mehr gesehen hat, wird kaum einen Kreuzer erübrigen können. Wenn der Laden dagegen brummt, klimpert's auch im Säckel der Eintreiber.

Kiepe, Karren, Esel

Apropos Fisch: Solange Sie achtgeben, die Gewässer nicht zu überfischen, ernten Sie ewig Mee-



Minen liefern Kohle und Erze, die anschließend in Hüttenwerken und Schmieden zu Werkzeugen und Waffen weiterverarbeitet werden.



Die Grafiker haben die **Fachwerkhäuser** mit vier Mal so vielen Polygonen gebaut wie im Vorgänger und mit hoch aufgelösten Texturen tapeziert.



Lichtspiele, **spiegelndes Wasser**, plastische Hintergründe sowie Tag- und Nachtwechsel gehören zu den optisch beeindruckendsten Effekten.

resfrüchte. Auch das Wild im Wald vermehrt sich wieder, wenn Sie ihm etwas Ruhe gönnen. Selbst die Bäume wachsen nach – der alte Förster kann in Rente gehen. Manche Rohstoffe, etwa Stein, sind allerdings nach wie vor endlich.

Noch ein nettes Detail: Statt immer wieder neue Holzfällerhütten oder Steinbrüche in Auftrag zu geben, erweitern Sie bereits vorhandene Betriebe in bis zu drei Ausbaustufen. Dabei gewinnt der Betrieb nicht nur neue Mitarbeiter, sondern auch an Effizienz. Mit der Grundausstattung muss der Waldarbeiter seine Bretter noch per Kiepe in die Stadt buckeln. In der zweiten bekommt er einen Bollerwagen, in der dritten einen flotten Eselskarren.

Kleinspur-Krieg

Zum Abschluss noch eine große Neuerung: die Lehen. Sofern Sie sich nicht gerade für ein Freies Spiel ohne Konkurrenten entscheiden, siedeln Sie mit Computerfürsten um die Wette. Auch die errichten ihre Städte rund um Lagerhaus und Marktplatz und sind genau wie Sie auf der Jagd nach Rohstoffen und Baugebieten. Letztere unterteilt **Die Siedler 6** in Ländereien. Die meisten davon liegen anfangs brach, auf manchen haben sich aber kleine Gemeinden niedergelassen, die im Prinzip genauso funktionieren wie die Spielerstädte. Die Dörfer halten sich für gewöhnlich neutral und bieten sich als Handelspartner an. Manche lassen sich auch auf Bündnisse ein, wenn Sie ihnen kleine Gefälligkeiten erweisen, ihnen etwa Schutz vor marodierenden Banden bieten.

Unerschlossene Gebiete beanspruchen Sie für sich, indem Sie dort Garnisonen errichten. Ihre Nachbarn sind damit allerdings nicht immer einverstanden. Dann haben Sie die Wahl: Rückzug, Diplomatie (beispielsweise mittels Tributzahlungen) oder Kampf. Was im Kriegsfall genau passiert, darüber schweigen sich die Macher noch aus. Sicher ist: Das Siedeln steht im Mittelpunkt, nicht der Kampf. Wenn er sich mal nicht vermeiden lässt, rechnen wir mit spannenden Belagerungsschlachten à la **Stronghold**. Das lassen die auf den Screenshots dargestellten Stadtmauern und die spärlichen Hinweise der Entwickler vermuten. Die halten sich auch in Sachen Story und Multiplayer bedeckt. Aber das kriegen wir auch noch raus!

Rüdiger Steidle

Die Siedler – eine Heldensaga

Über die Kampagne ist noch vergleichsweise wenig bekannt. Sicher ist: Helden werden eine zentrale Rolle spielen. Sie verfügen über besondere Fähigkeiten, die sich wesentlich auf die Spielweise auswirken. Elias nebenan bringt etwa seinen Mitbürgern ein Ständchen, was deren Bedürfnis nach Unterhaltung stillt.

Sie dürfen sich aussuchen, mit welchem Gefährten Sie eine Mission bestreiten wollen. Beispielsweise mit einem Finanzgenie, einem Krieger oder eben einem Entertainer.

Außerdem dienen die Helden als Pfadfinder, die neue Ländereien erforschen und beanspruchen, oder als Botschafter bei KI-Siedlungen.





RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- optisch eine schöne Mischung aus Comic-Look und Realismus
- Rückkehr alter Stärken (Wegesystem)
- viele frische Ideen (Städte, Bedürfnisse, Frauen, Territorien, Helden)
- Story-Kampagne plus freies Spiel

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Die Siedler 5 (12/2004: 81)
- Die Siedler 2 – Die nächte Generation (09/2006: 84)

FAZIT

»Die neue alte Anstellung als Aufbaumeister steht den Siedlern viel besser zu Gesicht als der Ferienjob im Echtzeit-Lager. Dabei übernehmen die Entwickler trotzdem die Stärken des fünften Teils, etwa die detaillierte, realistische Optik, kombinieren sie aber mit alten Talenten und neuen Einfällen – das Beste beider Welten. Ich hoffe nur, dass Siedler 6 wirklich den Aufbau in den Mittelpunkt stellt, und ich mich nicht zu sehr um die Wirtschaft und die Bedürfnisse meiner Schützlinge kümmern muss. Städte-Sims gibt's genug.«

Potenzial SEHR GUT



Realistisch war Splinter Cell nie, und es ist auch diesmal wieder nicht – dieser **Wachmann** beispielsweise hätte Sam schon längst ganz gehörig den Hintern versohlen müssen. Spannend ist die Schleicherei mit Thriller-Komponente trotzdem wieder. Vor allem dank Sams Rolle als Doppelagent.

SPLINTER CELL **DOUBLE AGENT**

Abgeklärt, flüsterleise und doch etwas in die Jahre gekommen: Sam Fisher ist wieder da. Diesmal mimt der alternde Superagent einen Terroristen und kommt dabei von einer heiklen Situation in die nächste.

FAKTEN

Genre	Schleich-Shooter
Entwickler	Ubisoft
Version	Beta
Termin	November 2006

»Dann zeig' mir mal, was Du kannst«, raunt der schlecht gelaunte Glatzkopf in unsere Richtung. Mit viel Getöse öffnet sich prompt eine schwere Gittertür und gibt den Weg zum Hindernisparcours frei. An dessen Ende steht ein dicker Safe, den wir knacken sollen – ohne aufzufallen, versteht sich. Schließlich spielen wir Leisetreter Sam Fisher höchstpersönlich. Der geht allerdings aufrecht, anstatt zusammengekauert in einer dunklen Ecke zu hocken. Und er trägt keinen körperbetonten Gummianzug mehr, sondern sieht ein wenig aus wie ein prolliger Söldner aus den seligen **A-Team**-Zeiten.

Das alles hat durchaus seine Richtigkeit, denn Sam beweist gerade den Terroristen der John Brown's Army, was für ein toller Panzerknacker und geschickter Gesetzesbrecher er doch sein kann. Der Parcours ist allerdings wesentlich schwerer als das NSA-Pendant, das Sam alle Jahre wieder vor seinen Einsätzen durchlaufen muss. Mit Duck-, Hangel- und Sprungkombinationen muss er an beweglichen Laserschranken vorbeihuschen. Klappt das nicht, geht die Geschicklichkeitseinlage zwar weiter, allerdings muss er eine andere Route nehmen. Ständiger Begleiter: ein Zeitlimit von 15 Minuten. Klingt großzügig, ist es aber nicht. Im Anschluss ans Knacken des Safes muss Fisher einen Virus ins Terror-Netzwerk schleusen – ohne aufzufallen, versteht sich.

Gut oder Böse

Vier spielbare Missionen umfasst unsere Vorabversion von **Double Agent**, und der Name ist Programm: In allen Einsätzen erfahren wir hautnah, wie stressig das Leben als Doppelagent ist. Abhängig davon, wie wir unsere Missionsziele erledigen, verlieren oder gewinnen wir Vertrauen bei den beiden Fraktionen. Im Terroristen-Hauptquartier können wir uns beispielsweise das Einschleusen des Virus sparen – das findet die NSA dann allerdings nicht besonders amüsant. Und wir haben an der nächsten Schlüsselstelle weniger Entscheidungsfreiheit. Und Schlüsselstellen gibt es mehr als genug. Bei-



Für das **Knacken** des Safes haben sich die Entwickler ein neues Minispiel einfallen lassen. Türen öffnen Sie wie gehabt mit einem Dietrich.



Hinterhältiger **Killer:** Sam zieht den fiesen Schergen durch die brüchige Eisdecke und meuchelt ihn im bitterkalten Wasser.



Das schönste **Schneegestöber** der Spielegeschichte: Double Agent sieht phantastisch aus, hat aber auch gesalzene Hardwareanforderungen.



Im Hauptquartier der Terroristen müssen wir uns entscheiden: Töten wir die Geisel, oder lassen wir den **Unschuldigen** am Leben?

spiel gefällig? Kaum haben wir den Hindernisparcours bewältigt, gibt uns der Terrorchef eine Waffe in die Hand. Wir sollen eine unschuldige Geisel erschießen. Kein Problem, wenn uns die NSA vertraut. Andernfalls müssen wir den Terroristen auf den Schlips treten und den Knaben am Leben lassen. Sobald wir das Vertrauen einer Partei vollends verlieren, ist das Spiel nämlich vorbei.

Volles Risiko

Die Gratwanderung zwischen Terrorismus und Vaterlandstreue ist in allen bis jetzt spielbaren Missionen mit von der Partie und sorgt für spannende Momente. Wenn wir etwa in der Terror-Basis unter Zeitdruck in den Serverraum schleichen, dann ist das Nervenkitzel pur. Die verschiedenen Missionsziele motivieren außerdem dazu, Spielstände erneut zu laden und eigentlich bereits erledigte Aufgaben noch besser, noch perfekter abzuschließen.

Das tun wir dann allerdings in klassischer **Splinter Cell**-Manier, denn am eigentlichen Spielablauf hat sich kaum etwas verändert. Wir beobachten Wachleute, prägen uns ihre Bewegungsabläufe ein. Und schlagen dann im richtigen Augenblick zu. Wir können die Burschen mit einem Handkantenschlag oder mit Betäubungsgas ausknocken oder sie schlichtweg erschießen. Oder aber wir nehmen sie in den Schwitzkasten und entlocken ihnen wertvolle Informationen – Codes für Zahlenschlösser beispielsweise.

Gut gerüstet?

Inszeniert ist das alles mit beeindruckender Technik. Das fängt bei den unglaublich detaillierten Levels an, geht über gestochen scharfe Texturen und hört bei einzeln erkennbaren Schweißperlen auf Sams Stirn wieder auf. **Splinter Cell: Double Agent** ist der Vorbote einer neuen Grafik-Ära, die im nächsten Jahr unter anderem von **Brothers in Arms: Hell's Highway** und **Unreal Tournament 2007** richtig eingeläutet wird. Es ist damit aber gleichermaßen auch Vorbote einer neuen Generation von Hardwareanforderungen. Die Vorabversion ließ sich nur auf einem Monsterrechner mit Intel Core 2 Duo 6700, 2 GB RAM und Geforce 9750 GTX vernünftig spielen – vernünftig meint in diesem Fall übrigens spielbar, keinesfalls flüssig.

Aber vorverurteilen wollen wir **Double Agent** aber nicht, die Beta-Version ist noch nicht optimiert. Trotzdem wird der neue **Splinter Cell**-Teil definitiv kein Spiel für Jedermann, die Minimalanforderungen (!) der finalen Fassung hat Ubisoft bereits bekanntgegeben. Und die haben es in sich: Unter einem Prozessor mit 3 GHz, 1 GB RAM und einer Radeon X1600 beziehungsweise Geforce 6600 bleibt Sam lieber zu Hause, anstatt über Ihren Monitor zu turnen.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- Thriller-Atmosphäre
- geniale Grafik
- abwechslungsreiche Einsätze
- Hardwarehunger

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Splinter Cell: Chaos Theory (04/2005: 88)
- Peter Jacksons King Kong (12/2005: 81)

FAZIT

»Nach vier Missionen mit dem neuen, alten Sam Fisher weiß ich jetzt: Doppelagenten führen ein hochspannendes Leben. Etwas Skepsis bleibt jedoch. Alle Einsätze, die ich bis jetzt zu sehen bekommen habe, laufen auf ein einziges Ziel hin. Die Entscheidungen, die ich auf dem Weg dorthin treffe, haben keinen Einfluss auf das große Ganze. Hoffentlich wird daraus im fertigen Spiel mehr als nur ein kurzweiliges Gimmick.«

Potenzial **SEHR GUT**



Mit Magie und handfesten **Schwertattacken** erwehren wir uns der vielen Fantasy-Gegner. Brauchen wir Hilfe, rufen wir Drache Saphira.



Das Spiel orientiert sich stark am Film, der im Dezember in die Kinos kommt. Daher ist **Saphira** auch nicht blau, wie im Buch beschrieben.



Prügeleien als Hauptmenü, Story-Inhalte gibt's nur in den zahlreichen **Zwischensequenzen**.



Im **Koop-Modus** übernimmt der zweite Spieler die Steuerung von Brom und Murtagh.

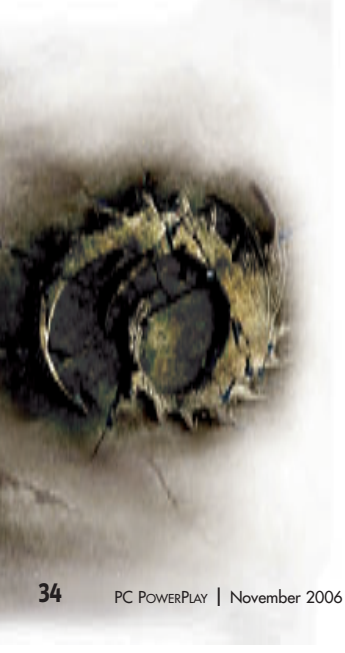


Einer der **Endgegner** ist der starke »Schatten« Durza, ein mächtiger Magier.

ERAGON

Mit Schwertern metzeln wir, mit Magie brutzeln wir, und auf dem Rücken unseres Drachens überrumpeln wir die widerlichen und brutalen Schergen des grausamen Königs.

FAKTEN	
Genre	Actionspiel
Entwickler	Stormfront Studios
Version	Präsentation
Termin	November 2006



Eragon klingt zwar wie Aragorn, hat im Buch aber nichts mit dem Mittelerde-Helden gemein. Dafür aber umso mehr mit Film und Spiel zum Fantasy-Roman **Eragon**. Denn im Actionspiel übernehmen Sie die Kontrolle über den jungen Drachenreiter Eragon, der von widerlichen Monstern wie Ra'zac und Urgals verfolgt wird. Und vom machtgierigen König Galbatorix, der seit Ewigkeiten das Land Alagaesia tyrannisiert. Das bedeutet, dass Sie sich mit Schwert und Magie einer Menge Gegner erwehren müssen. Ganz wie in **Die Rückkehr des Königs** also.

Über den Wolken

Eragon ist auf seiner Reise durch das grafisch hübsche Königreich nicht allein. In den ersten der 16 Levels begleitet ihn der alte Drachenreiter Brom. Danach begibt sich der geheimnisvolle Murtagh mit Eragon auf die Suche nach den Varden, den letzten Widerständlern gegen das Chaos-Regime. Im Einzelspielermodus steuern wir nur Eragon, und unsere Begleiter werden vom Computer gelenkt; haben wir Lust auf Dauerprügeln mit einem Freund, übernimmt der die Steuerung über Brom beziehungsweise Murtagh.

Und noch jemand begleitet unsere Truppe: Saphira, ein Drache, über den wir zeitweise auch die Steuerung übernehmen können. Wenn wir unsere zahlreichen Gegner zum Beispiel aus der Luft angreifen wollen.

Das Spiel hält sich an die Filmvorlage – das heißt, Saphira ist nicht blau, sondern grau. Und Story-Elemente des Romans werden in Zwischensequenzen abgehandelt. Schließlich geht's um Metzeln, nicht ums Labern.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

Expertin für Adventures

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- detaillierte Grafik
- effektreiche Zaubersprüche
- Drachenfliegen
- kooperativer Mehrspielerpart

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Demon Stone (02/2005: 74)

FAZIT

»Wieso ist Saphira im Spiel nicht so blau wie Saphira im Buch? Von solchen Reibereien zwischen meiner Vorstellung und der der Filmemacher mal abgesehen, bin ich von den flotten Kämpfen begeistert. Denn die haben mir schon in Die Rückkehr des Königs gut gefallen. Ich hoffe nur, dass die Story nicht vernachlässigt wird.«

Potenzial NICHT MÖGLICH



Koss ist der erste Held, den wir mit auf unsere Reisen nehmen. Er ist ein Krieger, den wir beliebig mit Rüstungen ausstatten können.



Prächtige **Effekte** unterstreichen die Wirkung unserer Fähigkeiten: Vom Zauber der Magierin profitieren alle Gruppenmitglieder.

GUILD WARS **NIGHTFALL**

Mit dem Derwisch ab nach Elona: Wir haben Guild Wars Nightfall schon angespielt und mit unserem neuen Helden die ekligsten Krabbler und Pflanzenviecher erlegt.

FAKTEN

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

Koss sagt, wir sollen vorsichtig sein und hinter ihm bleiben, während er die Gegner plättet. Koss beschwert sich über die Unfähigkeit seiner Feinde, doch wenn wir weglaufen, kommt er gleich hinterher gerannt. Wenigstens beklagt sich Koss nicht über die neue Axt, die wir ihm gerade in die Hände gedrückt haben.

Koss ist nämlich ein Held in **Guild Wars Nightfall**. Diese KI-Helden sind eine der großen Neuerungen, die das zweite allein lauffähige Addon mit sich bringt. Koss können wir, im Gegensatz zu den üblichen computergesteuerten Begleitern (Henchmen genannt), selbst steuern. Zumindest, ob er sich passiv, defensiv oder aggressiv verhält. Oder wohin er gehen soll. Außerdem suchen wir ihm seine Zaubersprüche und Fähigkeiten aus, rüsten ihn mit neuen Gegenständen aus, und sammeln mit ihm Erfahrungspunkte. Kurzum: Er ist wie ein Tamagotchi, den wir hegen und pflegen müssen, damit er genauso kräftig Gegner kloppt wie wir.

Hört auf mein Kommando!

Die Helden schalten wir im Verlauf der Hauptgeschichte von **Nightfall** frei. Schließt sich uns ein solcher Kamerad an, dann können wir ihn fast so gut steuern wie unseren eigenen Charakter. Aber nur fast. Denn wir kommandieren ihn nicht direkt, sondern mit Hilfe kleiner Flaggensymbole auf der Minikarte, über die wir die Position unserer Helden bestimmen. Ein Klick auf die Fahne, ein Klick in die Landschaft, und schon rennt unser Haudegen los. Mit einem Doppelklick auf die Flagge widerrufen wir den Befehl, und der Recke kommt wieder bei uns angedackelt.

Zusätzlich steuern wir über das Gruppenfenster am rechten Bildschirmrand, ob er Gegner direkt beim ersten Blickkontakt angreift, oder einfach nur hinter uns her rennt. Über unser Charakterfenster kleiden wir ihn mit besserer Ausrüstung ein. Alles funktioniert übrigens sehr gut und ist keineswegs kompliziert.



Ein Kleinod mitten in der bergigen Einöde – in der **»Ersten Stadt«** wimmelt es nur von Gegnerhorden aus dem Pflanzen- und Tierreich Elonas.



Vortesten: Ganze 84 Stunden lang konnten Guild-Wars-Fans und Neulinge aus der ganzen Welt das neue **Addon** ausprobieren.



Praktisch: Über unser **Charakter-Fenster** legen wir auch die Angriffe und Attribute unserer Helden über einen seperaten Reiter fest.



Die **Gegner** in Elona sind zum großen Teil Pflanzen oder fiese Insekten, die uns das Heldenleben mitunter ziemlich schwer machen.

Im Verlauf unserer Abenteuer kommen weitere Helden dazu, die wir je nach Questanforderung und -schwierigkeit austauschen können. Dann bleibt Koss halt mal in der Stadt, und sein Mönchkollege Dunkoro kommt mit. Denn die Plätze in unserer Gruppe sind limitiert. Wir können nämlich höchstens drei Helden mitnehmen, später dürfen es auch mal zwei Henchmen mehr sein.

Einstieg leichtgemacht

Die zweite große Neuerung neben den Helden sind die beiden neuen Klassen Derwisch und Paragon. Wir haben uns gleich einen weiblichen Derwisch geschnappt und mit ihr den neuen Kontinent Elona unsicher gemacht. Im Startgebiet lernen wir die grundlegenden Kampfgrundlagen, danach werden wir in die erste Stadt geschickt. Dort warten zahlreiche Missionen auf uns, die wir in der afrikanischen Inselwelt bestehen.

Betreten wir die hübschen Gebiete, sind wir auf uns allein gestellt, denn von jeder Region wird für uns allein eine Kopie erstellt – nix mit Massenandrang wie in **World of WarCraft**. Einerseits herrlich erfrischend. Andererseits auf die Dauer eintönig. Deswegen nehmen wir entweder andere Spieler mit. Oder unsere Helden. Damit wir auch schwere Quests bestehen.

Meiner verdrischt deinen

Als Derwisch sind wir ein äußerst schlagkräftiger Nahkämpfer, der seine Gegner mit Wirbelangriffen in Schach hält. Mit unserer bevorzugten Waffe, der Sense, verkloppen wir gleich mehrere Feinde zur selben Zeit. Ein Paragon hingegen stürzt nicht kopflos in die Meute, sondern wirkt zuerst einige stärkende Rufe, damit die Gruppenmitglieder kräftiger zuhauen. Dann geht's auch für ihn zur Sache: Mit Speeren erwehrt er sich der gegnerischen Mannen.

Mit den Helden gibt's auch gleich einen neuen *PvP*[1]-Modus: Helden-PvP. In den Arenen treten zwei Spieler gegeneinander an. Der Clou: Beide bringen drei Helden mit, die wegen unterschiedlicher Rüstungen und Fähigkeiten sehr verschieden kämpfen.

Schiffe versenken

Die Welt von Elona bietet jedem etwas: staubige Wüsten, sumpfige Flusslandschaften, karg bewachsene Gebirgsregionen. Und vor allem spannende Story-Missionen, in denen wir mehr tun, als nur die Gegner umzuhauen. Wir versenken zum Beispiel Korsarenschiffe, indem wir Katapulte mit Feueröl versorgen und sie abfeuern. Oder tragen Tafeln durch die Gegend, um Tore zu öffnen. Und treffen auf Gegner, die spontan ihre Form und ihre Klasse wechseln. Damit auch PvP-Muffel voll auf ihre Kosten kommen.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Rollenspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- einfache Steuerung der Helden
- viele Missionen
- sehr hübsche Spielwelt
- neue Fertigkeiten

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Guild Wars Factions (06/2006: 87)
- Guild Wars (06/2005: 84)

FAZIT

»Nachdem ich mich nun persönlich in Elona tummeln konnte, bin ich überzeugt, dass sich meine Helden leicht steuern lassen. Und bin wieder von der Landschaftsvielfalt und der Menge der Quests begeistert – nur fehlt mir das ›Hier bin ich zuhause‹-Gefühl, das mich gleich bei meinen ersten Abenteuern in der Factions-Welt überrumpelt hat. Ich hoffe, das wird sich beim ausgiebigen Testen einstellen.«

Potenzial **SEHR GUT**



Heiteres Rätselraten: Um zwei Korsarenschiffe zu versenken, müssen wir das **Feueröl** mit riesigen Katapulten abschießen.



Über die **Schaltflächen** im linken Fenster steuern wir unseren Helden – grade ist er aggressiv und drischt auf alles ein.

[1] *Player vs. Player; Spieler kämpfen gegen andere Spieler*



Holmes und Watson suchen nicht nur in London, sondern auch in Amerika, Schottland und in der Schweiz nach den Vermissten.



Bis man dieses kleine **Fischstück** findet, dauert's schon einige Zeit. Deswegen werden die Entwickler es noch umplatzieren.

SHERLOCK HOLMES
DIE SPUR DER ERWACHTEN

Auf seiner Suche nach Dutzenden vermisster Einwanderer geraten Sherlock Holmes und sein Freund Watson tief in die Kreise verrückter Sektenanhänger, die den fiesen Gott Cthulhu erwecken wollen.

FAKTEN	
Genre	Adventure
Entwickler	Frogwares
Version	Präsentation
Termin	21. November 2006

Eine spannende Idee hat das Team von Frogwares: Warum verbinden wir nicht die Ideen des Sherlock-Homes-Erfinders Sir Arthur Conan Doyle mit Lovecrafts Universum? So kommt es, dass der Meisterdetektiv und Watson in ihrem neuesten Adventure einer Sekte auf die Spur kommen, die den Gott Cthulhu in die Welt zurückrufen will. Deswegen entführen die irren Jünger Einwanderer aus London, die Holmes wiederfinden soll. Wir haben ihm bei seinen ersten Schritten über die Schulter geschaut.

Reisewut

Was heißt »über die Schulter geschaut«: Wir steuern den Detektiv mit den Pfeiltasten aus der Ego-Perspektive durch London, die Schweiz, Amerika und Schottland. Finden wir an den Schauplätzen interaktive Gegenstände, dann verändert sich der Mauszeiger in eine Lupe. So untersuchen wir die Objekte. Allerdings gehen einige Gegenstände in der etwas detailarmen Grafik verloren.

Die Schauplätze sind dafür stimmig gestaltet: Das Sumpfgebiet in Louisiana sieht gruselig aus, die blutigen Gerätschaften im Sanatorium jagen uns einen Schauer über den Rücken. Denn hier treibt neben der Sekte noch ein irrer Arzt sein Unwesen.

Kleine Schmakerl

Die Rätsel sind investigativer Natur: Sie interviewen Freunde der Entführten, und schauen sich immer nach interessanten Gegenständen um. Lustig: In jedem der vier Levels gibt es Bonusgegenstände. Wenn Sie die finden, dann wird der Abspann am Ende eines Kapitels um zusätzliche Zwischensequenzen erweitert. Sie erfahren zum Beispiel, warum Hercule Poirot, ein Charakter von Agatha Christie, viele Jahre später Detektiv wird ...

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- atmosphärische Schauplätze
- Bonussequenzen
- spannende Geschichte
- Grafik noch zu detailarm

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrrings (12/2004: **80**)
- Der verborgene Kontinent (erschienen: 2003)

FAZIT

»Zwar sind mir die Charaktere und manche Schauplätze noch zu detailarm, aber bis November ist ja noch ein wenig Zeit. Damit ich wichtige Gegenstände besser finde und nicht jeden Pixel absuchen muss. Die Geschichte verspricht auf jeden Fall spannend zu werden.«

Potenzial **GUT**



Im Londoner Büro des Detektivs müssen wir Beweisstücke mit dem **Mikroskop** untersuchen.



In **Louisiana** erwartet uns neben dem Sumpf auch dieses hübsch gestaltete Freudenhausboot.



Race verfügt als erstes Simbin-Spiel über bewegliche **Scheibenwischer**. Die brauchen wir, da Insekten und Steinschlag simuliert werden.



Verwandtschaft: Die Autos sind wie gewohnt schick, und am Asphalt und den **Curbs** erkennen wir eindeutig die Nähe zur GTR-2-Technik.

VIDEO

RACE

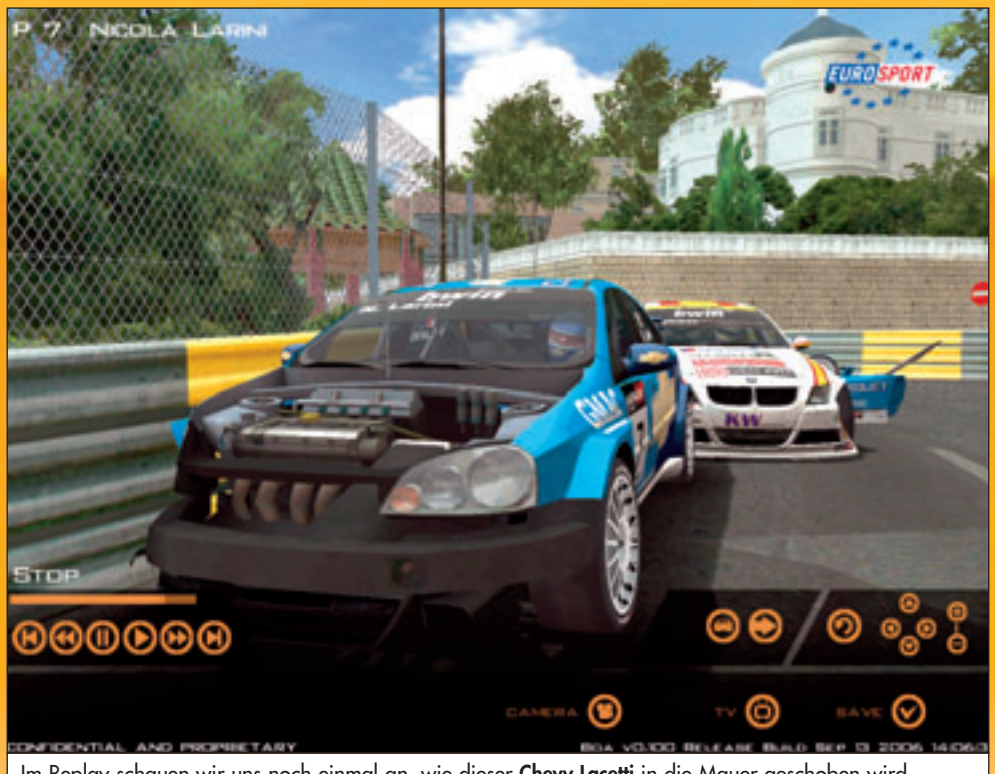
CYNAMITE.DE my entertainment network
Interview auf www.cynamite.de

Abrüstung ist angesagt: Nach den PS-Protzen der FIA-GT wagen sich die Simulationsexperten von Simbin nun an die vergleichsweise seriennahen Renner der WTCC-Meisterschaft.

FAKTEN

Genre	Rennsimulation
Entwickler	Simbin
Version	Alpha
Termin	November 2006

Der Motor heult, der Schaltblitz zuckt im Cockpit. Zu spät: Wir haben den Gang nicht gewechselt, und die Nadel des Drehzahlmessers zuckt bei 8.500 U/Min hilflos in den Begrenzer. Mist! Bevor wir jedoch hochschalten können, kommt schon die nächste Kurve. Also Fuß vom Gas, den Wagen auf die richtige Linie bringen und drauf auf die Bremse. Das Auto schüttelt sich, als die Stopper die Bremsscheiben in die Zange nehmen. Wir versuchen einzulenken, aber der Bolide untersteuert und weigert sich hartnäckig, unserem Befehl Folge zu leisten. Klar: Schließlich sind wir in einer Rennversion des Seat Leon unterwegs, und dessen rund 300 PS treiben die Vorderräder an.



Im Replay schauen wir uns noch einmal an, wie dieser **Chevy Lacetti** in die Mauer geschoben wird.

Mit viel (Fahr-) Gefühl

Jetzt erst recht! Die Bremse ein wenig lösen, mit dem rechten Fuß auf dem Gas den Vierzylinder auf Drehzahl halten. Jetzt noch ein wenig gegenlenken, dann scharf rein in die Kurve: Es klappt! Das Heck des Seat wird leicht, auf der Bremse kommt er mit dem Hinterteil herum, bockt kurz mit der Vorderhand, lenkt dann aber doch ein und zieht sauber in die Kurve. Im Scheitelpunkt drücken wir das Gaspedal wieder voll durch. Die Vorderräder greifen und ziehen die Fuhre aus der Kurve heraus auf die Gerade. Wer hätte gedacht, dass ein Rennen mit einem Fronttriebler so viel Spaß machen kann?

Front-Veteranen

Wer **Live for Speed S2** oder den **Lupo GTI**-Mod für **rFactor** kennt, für den sind virtuelle Rennwagen mit Frontantrieb nichts Neues. Mit **Race** allerdings bringen die Entwickler von Simbin jetzt erstmals die Simulation einer realen Meisterschaft, in der fast ausschließlich Boliden mit dem als unsportlich verschienen Antriebskonzept an den Start gehen. Genauer gesagt handelt es sich um die WTCC (World Touring Car Championship),



Neben dem optischen **Schadensmodell** gibt's schon jetzt ein physikalisches. Das lässt uns spüren, ob der Wagen zu sehr angeknackst ist.



Nix Neues: Der **Setup-Screen** sieht anders aus, funktioniert in der Alpha-Version aber ganz genauso wie in GT Legends und GTR 2.

in der Rennversionen bekannter Straßenautos (Seat Leon, Alfa Romeo 156, Honda Accord) um die Weltmeisterschaft fahren. Mit einer Alpha-Version von **Race** konnten wir uns bereits jetzt von den optischen und fahrerischen Qualitäten des Spiels überzeugen.

Die Vorab-Version scheint zu bestätigen, dass Simbin auch diesmal eher auf Evolution als auf Revolution setzt. Die Macher verwenden eine leicht veränderte Version der Engine, die schon in **GT Legends** und **GTR 2** zum Einsatz kam. Die Menüs wurden (optisch) ebenfalls überarbeitet, bieten aber bisher keine neuen Funktionen. Im Gespräch ließen die Entwickler allerdings durchblicken, dass **Race** einige neue und »ziemlich coole« Online-Features bieten werde. Wie die genau aussehen, wollten die Schweden aber noch nicht verraten.

Der feine Unterschied

Schon jetzt erfahrbar ist allerdings der krasse Unterschied zwischen den Rennserien, die in **GTR 2** und **Race** umgesetzt werden. Dabei spielen natürlich die Antriebskonzepte eine Rolle, aber noch mehr unterscheidet sich die WTCC von der FIA-GT in den Punkten Technologie und pure Motorkraft. Die Karosserien der GT-Monster aus **GTR** bestehen beispielsweise aus teurer Kohlefaser. In der WTCC kommen konventionelle Blechkleider zum Einsatz. Die wiegen zwar mehr, vertragen aber auch deutlich mehr Schaden als Karbonteile, und somit herrscht ein eher rüder Stil auf der Strecke.

Rempeln, schubsen und drängeln gehören in der WTCC zum guten Ton. Das merken wir bereits vor der ersten Kurve, wenn uns Konkurrenten von hinten in die Karre fahren. Laut Aussage der Entwickler ein Ergebnis der für **Race** komplett überarbeiteten Künstlichen Intelligenz.

Letzter Punkt: die Motoren. Die sind deutlich kleiner und schwächer als die PS-Monster der GTs. Mit natürlich beatmeten Vierzylindern und rund 300 PS sind die WTCC-Renner nicht gerade übermotorisiert. Dementsprechend wichtig ist eine saubere Linie. Wenn wir nämlich zuwenig Schwung durch eine Kurve hindurch retten, liefern die Motoren nicht genug Power, um das auf der Geraden wieder heraus zu reißen.

Sascha Gliss



Enge Angelegenheit: Der **Stadtkurs** von Macao ist noch nicht final, macht aber schon jetzt Lust auf mehr.



SASCHA GLISS
Experte für Simulationen

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- interessante Rennserie
- erstklassige Fahrphysik
- physikalisches Schadensmodell
- KI noch nicht optimiert

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- GTR 2 (09/2006: 92)
- GT Legends (10/2005: 88)

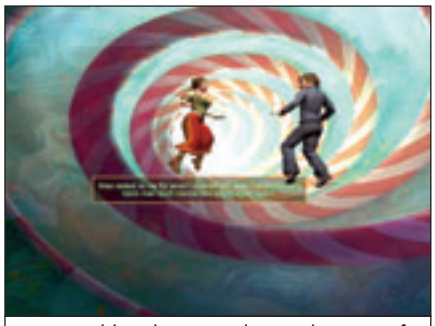
FAZIT

»Gute Entscheidung von Simbin, die vergleichsweise schwächlichen Autos der WTCC zu simulieren. Die zwingen mir nämlich einen anderen Fahrstil als die potenten GTR-Renner auf. Ein wenig enttäuscht bin ich allerdings vom technischen Stillstand. Klar, die Menüs sind neu, bieten aber keine neuen Funktionen. Grafik und Sound sind immer noch Spitze, aber derzeit wirkt Race ›nur‹ wie ein GTR 2,5.«

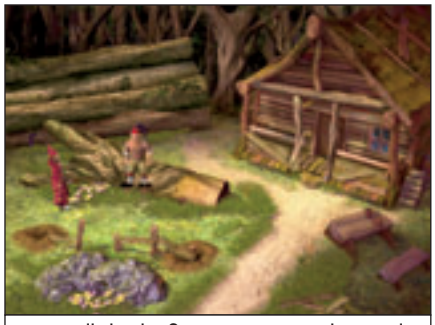
Potenzial SEHR GUT



Rotkäppchen (am linken Bildrand) hat keine Lust auf Kuchen und kippt sich den Wein lieber selbst hinter die Binde. Die schrecklichen Folgen des Feminismus bei liebenswerten Märchenfiguren!



Mit Gerald und Max, Calypso, dem Sumpfling und **Alix** sind viele alte Bekannte dabei.



Was soll das heißen, wir waren schon mal da? Treibt ein **Doppelgänger** sein Unwesen?

EXKLUSIV BILDER

SIMON THE SORCERER 4

Lange bevor sich Harry Potter in die Kinderherzen hexte, lernten Adventure-Fans einen schlagfertigeren, schlaueren und witzigeren Zauberlehrling lieben: Simon.

FAKTEN

Genre	Adventure
Entwickler	Silver Style
Version	Präsentation
Termin	Februar 2007

VERWICKELT ENTWICKELT

Große Verwirrung herrscht momentan bei der Frage, inwiefern Simon und Mike Woodroffe an der Entwicklung beteiligt sind, die beiden Väter des Zauberlehrlings. Während Entwickler Silver Style angibt, sie bei Story, Rätseln und Charakteren zu Rate zu ziehen, wies Simon das in einem Interview mit unseren Kollegen von Krawall.de zurück. Auf Nachfrage bestätigte uns Silver Style noch einmal die Zusammenarbeit.

Neben Guybrush Threepwood und Roger Wilco gehört Simon der Zauberer zu den berühmtesten Helden der Adventure-Geschichte. Anfang nächsten Jahres feiert der Star zweier Genreklassiker seinen lang erwarteten neuen Auftritt. Den verunglückten 3D-Ableger lassen wir mal unter den Tisch fallen – den würden seine Erfinder am liebsten auch vergessen. Teil 4 wird also wieder ein Point&Click-Adventure im alten Stil.

Schrank-Express ins Märchenland

Das Drehbuch stammt diesmal allerdings nicht von den Originalautoren, sondern von den deutschen Entwicklern von Silver Style Entertainment. Prolog: Aus dem pubertierenden Simon ist ein fast erwachsener Teenager geworden, der seine Eskapaden im Märchenreich verdrängt hat. Doch da steht immer noch dieser seltsame Schrank im Kinderzimmer ...

Veteranen wissen: Das Möbelstück ist nicht nur Heimat löchriger Ringelsocken, sondern auch ein Teleporter in die sagenhafte Paralleldimension, in der Simon schon so viele Abenteuer bestritten hat. Und so findet sich der Gute bald in seiner Rolle als Zauberlehrling und Weltenretter wieder.

Alte Freunde, neue Feinde

Dort warten einige alte Bekannte. Etwa der Sumpfling, der immer noch seine ungenießbaren Suppen kocht, oder Magier Calypso, der keinen ganz taufrischen Eindruck mehr macht. Auch Alix und Goldlöckchen sind wieder mit von der Partie.

Natürlich schließt Simon auch neue Freund- und Feindschaften. So geht ihm etwa ein Rotkäppchen gehörig auf den Zeiger, das sich als rotzfreche Skateboard-Göre statt als brave Omi-Pflegerin entpuppt. Wie die Vorgänger zieht **Simon the Sorcerer 4** reihenweise Märchen durch den Kakao.

Durch den Wolf gedreht

So ahnen Grimm-Kenner denn auch, wie sie Rotkäppchen am besten loswerden: Ein Wolf soll's richten – doch der hat eine Klein-Mädchen-Phobie. Adventure-Fans stehen klassische Rätsel bevor. So wechseln in der Zauberwelt regelmäßig die Himmelsrichtungen. Was Simon so lange nicht schert, bis er ein Elixir aufspürt, das ihn nach Westen teleportiert. Doof, wenn Westen ständig woanders ist. Also muss ein Magnet her, um den Pol wieder zu fixieren!

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Rollenspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- alte Bekannte in neuen Rollen
- liebevoll detaillierte Hintergründe
- bislang gezeigte Rätsel gut durchdacht
- Animationen noch etwas hakelig

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- The Fall (01/2005: 77)
- Soldiers of Anarchy (2003)

FAZIT

»Das Flair der Vorgänger haben die Entwickler gekonnt eingefangen: Grafik und Rätsel liegen voll auf meiner Wellenlänge. Wenn Silver Style auch noch den einzigartigen Humor der Serie rüberbringt, stellt Simon 4 die Serienehre nach dem verunglückten dritten Teil wieder her.«

Potenzial SEHR GUT

DAS POWER-TEAM

Absolutes Lieblingsspiel (Computer):
CEC TIBERIAN SUN

Absolutes Lieblingsspiel (Non-Computer):
DIE SIEDLER VON CATAN

Lieblingsbands:
BOY SETS FIRE, DISTURBED, REFUSED, NIRVANA, SLIPKNOT, THE MARS VOLTA

Lieblingsland:
SPANIEN

Deine Top-3-Filme?
FOUR ROOMS, CRASH, MYSTERY SCIENCE THEATER 3000

Welche Charaktereigenschaft schätzt du an anderen?
EHRLICHKEIT

Was kannst du an dir selbst nicht leiden?
... DASS ICH ES EINFACH NICHT AUF DIE REIHE BEKOMME, MAL SPORT ZU TREIBEN

Was machst du mit 1 Million Euro?
IN DEN SÜDEN ZIEHEN ...

Dein Berufswunsch als Kind:
STEWARDESS

Dein schönster Lustkauf:
MEIN KLEINER, SILBERNER IPOD-MINI

Dein Lebensmotto lautet:
YOU NEVER GET A SECOND CHANCE TO MAKE A FIRST IMPRESSION!













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

Kennen Sie Kontaktanzeigen? Hey, Sie können es ruhig zugeben – geguckt haben Sie bestimmt schon mal! Dann schauen Sie doch auch mal hier: Erfolgreiche, dynamische, sympathische Menschen stellen sich vor. Außerdem haben wir drei Kollegen gezwu... rausgepickt, die Ihnen einen etwas persönlicheren Einblick aus ihrem Leben geben. Hätten Sie anhand des Fotos von Michael Erlwein erahnt, was er besser kann als die meisten Menschen? Hätten Sie Saschas Frisur seinen Lieblingsbands zuordnen können? Die Wahrheit ist irgendwo da unten!



spielt gerade:
ANNO 1701

hört gerade:
DREAM THEATER: SCORE

wartet auf:
CRYSIS

Retrospiel-Empfehlung:
VOLLGAS

Absolutes Lieblingsspiel (Computer):
WORLD WAR 2 ONLINE

Absolutes Lieblingsspiel (Non-Computer):
RAILROAD TYCOON BRETTSPIEL

Lieblingsbands/-sänger:
ELVIS PRESLEY, STRAY CATS, LED ZEPPELIN, RICK NELSON, JERRY LEE LEWIS, JOHNNY CASH

Lieblingsland:
GRIECHENLAND

Deine Top-3-Bücher?
DIETRICH SCHWANITZ: BILDUNG - ALLES, WAS MAN WISSEN MUSS
ROBERT L. SHAW: FIGHTER COMBAT - TACTICS AND MANEUVERING
DOUGLAS ADAMS: PER ANHALTER DURCH DIE GALAXIS

Deine Top-3-Filme?
MANCHE MÖGEN'S HEISS
SCHTONK!
LUFTSCHLACHT UM ENGLAND

Was kannst du besser als die meisten Menschen?
VIRTUELLEN LUFTKAMPF

Welche Charaktereigenschaft schätzt du an anderen?
EHRLICHKEIT, HUMOR, SELBSTIRONIE, LOYALITÄT

Was kannst du an dir selbst nicht leiden?
MEINEN INNEREN SCHWEINEHUND

Dein Berufswunsch als Kind:
JAGDPILOT



spielt gerade:
MIT DEM GEDANKEN, FÜR ANNO 1701 EIN SABBATJAHR EINZULEGEN

hört gerade:
DASS ALKOHOL KNAPP WIRD

wartet auf:
ALKOHOL



spielt gerade:
RAILROADS

hört gerade:
JERRY LEE LEWIS: LIVE AT THE STAR CLUB

wartet auf:
JAGGED ALLIANCE 3

Retrospiel-Empfehlung:
THE CHAOS ENGINE



spielt gerade:
ARCHLORD

hört gerade:
WWW.LAST.FM/USER/THE_X

wartet auf:
HALF-LIFE 2: EPISODE 2

Retrospiel-Empfehlung:
DUNGEON KEEPER



spielt gerade:
CARROM

hört gerade:
INDISCHE MUSIK UND KÜHE

wartet auf:
DEN ZUG NACH DELHI

Retrospiel-Empfehlung:
PACHISI

Absolutes Lieblingsspiel (Computer):
SOLITAIRE

Absolutes Lieblingsspiel (Non-Computer):
MUNCHKIN

Lieblingsbands:
ALLES, SOLANGE ES NICHT SPEED METAL ODER VOLKSMUSIK IST

Lieblingsland:
ALLE, AUSSER WASHINGTON

Deine Top-3-Bücher?
FHM, MAXIM, MATADOR

Deine Top-3-Filme?
ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT 1, 2, 3

Was kannst du besser als die meisten Menschen?
SCHLAFEN

Welche Charaktereigenschaft schätzt du an anderen?
EHRLICHKEIT

Was kannst du an dir selbst nicht leiden?
MEINE 8 KILO ZUVIEL AUF DEN RIPPEN

Was machst du mit 1 Million Euro?
NICHT MEHR ARBEITEN

Dein Berufswunsch als Kind:
DVD-REDAKTEUR

Dein schönster Lustkauf:
HARIBOS

SO TESTEN WIR

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

FAKTEN ZUM SPIEL



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

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

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

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

ca. Preis in € 10 20 30 40 50

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

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

Welches Tonformat wird ausgegeben, ist das Spiel auf Deutsch?

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

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

Schwierigkeit: 3 Stufen; mittel bis schwer

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

empfohlene Steuerung

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

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

Gibt es einen Multiplayer-Modus? Hier alle Details.

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	9
Multiplayer	7

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

Ideal für Fans des Originals

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

Alternative Vollpreis
Half-Life 2 (ca. 38 €, 09/2005: 94)

Alternative Budget
Sin Episodes 1 (ca. 20 €, 06/2006: 79)

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

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 400 MB

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

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

PRO

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

KONTRA

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

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

DIE SOUND-SYSTEME

Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

UNSERE MEINUNGSKÄSTEN UND WERTUNGEN

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

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

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

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



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Ich bin verliebt!

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

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

Meine Wertung 91



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Einfach nur wow!

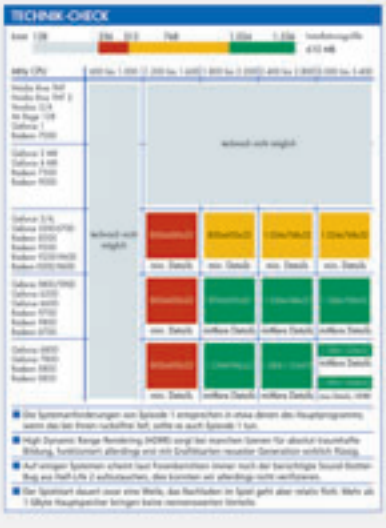
Ja, Episode 1 ist verflucht kurz. Das stört mich aber nicht die Bohne, denn es ist für mich sogar noch etwas atmosphärischer als das bereits geniale Hauptprogramm.

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

Meine Wertung 92

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

Durchschnitts-Wertung der Tester: **92**



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

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

UNSERE **ZUSATZKÄSTEN**

Multiplayer

Spielmodi
Deathmatch

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

Dedicated Server
nicht vorhanden

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

Wertung 6

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

Spielelemente



Strategie	65%
Action	30%
Rollenspiel	5%

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

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

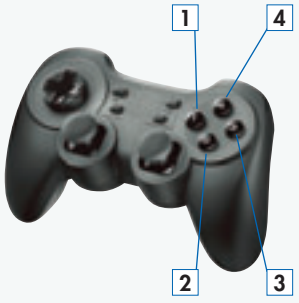
Im Wettbewerb

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

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

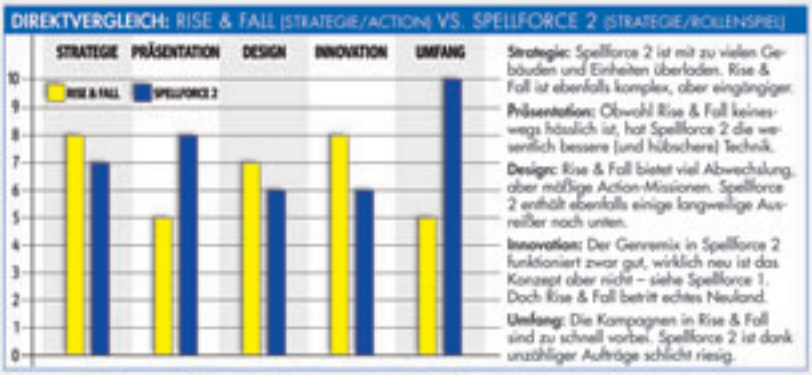
Hier muss sich der getestete Titel mit ähnlichen Spielen vergleichen lassen: Was machen die anderen besser oder schlechter? Ein optimaler Überblick mit Titeln, die jeder ambitionierte Spieler kennen sollte. Der Augenblick der Wahrheit für viele Spiele!

Steuerung



1	Passen
2	Starker Schuss
3	Sprinten
4	Torwart bewegen

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



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

INSTALLATION

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

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

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

UNSERE **AWARDS**

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



UNSERE **ICONS**

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



ANNO 1701





Ein Tornado wirbelt unser Kontor fort, Piraten durchlöchern unsere Segel – in Anno 1701 haben wir nie Leerlauf. Und den brauchen wir doch, um die geniale Atmosphäre zu genießen!

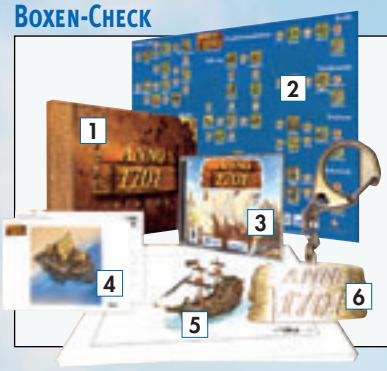






Was würden Sie mit 50.000 Goldstücken machen? Einen gebrauchten Porsche kaufen? Vielleicht 13.889 Ausgaben PC PowerPlay? Zugegeben, das ist nicht wirklich viel Geld. Aber mit ein wenig Geschick können Sie damit nicht nur Ihre eigene Stadt bauen, sondern auch einen Palast. Nebst exklusiven Pferden in den Stallungen und einem fetten Sonntagsbraten auf dem Tisch. Denn in dem Aufbau-Strategiespiel **Anno 1701** erkunden und besiedeln Sie im Auftrag Ihrer Königin ganze Inselreiche. Es gibt nur eine Überlebensregel: der Untertan ist König! Wenn wir seine Wünsche ignorieren, sehen Sie schnell nur noch brennende Hütten.

Boxen-Check



1 Anno 1701 auf DVD
2 Wirtschaftskarte
3 Soundtrack
4 Fünf Postkarten
5 Bildband
6 Schlüsselanhänger

Außerdem ist in der schicken, limitierten Holzbox das Handbuch zu Anno 1701 enthalten. Die Box kostet stolze 85 Euro.

Heisser Südseesand

Das meiste Geld verdienen, die meisten Insulaner haben, die meisten Kolonialwaren bunkern, das sind einige der Aufträge im Endlosspiel von **Anno 1701** – die wir uns zu Beginn einer Runde selbst aussuchen.

Unsere Reise beginnt mit einem Schiff und ein paar Baustoffen und Fresspaketen. In den Weiten der Meere suchen wir uns eine Insel. Dabei beachten wir, dass nicht überall alle Rohstoffe vorkommen – im Klartext: Auf mediterranen Inseln gedeihen Tabak, Getreide und Kakao, auf nordischen Inseln hingegen Blumen und Getreide. Dazu kommen Diamanten, Lehm (für Ziegelsteine), Gold, Eisenerz und Marmor. Die Vorkommen werden uns gleich angezeigt, wenn wir so ein Eiland entdecken.

Ist die Wahlheimat gefunden, landen wir an ihrem feinen Sandstrand und pflanzen mit einem kurzen Klick auf das Schiffsmenü unser Kontor ans Ufer. Fertig! Weiter geht's mit dem Dorfzentrum, das unsere Pioniere als Treffpunkt verlangen. Dann bauen wir noch ein paar Häuschen, schon geht das emsige Treiben los.

Essen fassen

In unsere Siedlung ziehen die ersten Bewohner. Das erkennen wir nicht nur daran, dass sie sich auf den Straßen tummeln, sondern auch an der Statue im Dorfzentrum, die eine stolze Haltung eingenommen hat. Geht's uns schlecht, lässt sie den Kopf hängen und verkommt. Auch über den Häusern schweben Ausrufezeichen, wenn etwas nicht stimmt. So verlieren wir nie den Überblick.

Unsere Dörfler müssen wir hätscheln. Sie wollen nicht nur ein Dach über dem Kopf haben, sondern auch Essen, das sie sich selbst aus dem Kontor besorgen. Zumindest die erste Bevölkerungsstufe, die Pioniere, gibt sich damit zufrieden. Doch wer will schon ewig Pionier bleiben? Klicken wir auf ein Häuschen, sehen wir, welche Bedürfnisse wir erfüllen müssen, damit Pioniere zu Siedlern werden, der nächsten Zivilisationsstufe. Und wir sehen auch, ob sie zufrieden oder zornig sind – uns lächelt oder grummelt nämlich ein animiertes Charakterportrait entgegen.

Insgesamt gibt es fünf Bevölkerungsstufen, angefangen bei den Pio-

SETUP

Installation:
Anno 1701 beansprucht ganze 3,5 GB auf Ihrer Festplatte; die Speicherstände finden Sie im Spielverzeichnis im Ordner Savegames, sie nehmen 1,5 MB Platz ein.

Einstellmöglichkeiten:
Besitzer des Handyspiels zu Anno 1701 erwirtschaften unterwegs Münzen, die sie auf ihr PC-Profil transferieren können – um davon am PC Waren zu kaufen.

Kopierschutz:
Tages, die DVD muss beim Spielen im Laufwerk liegen.



Nein, diese hübsche **Stadtansicht** ist keine Artwork, sondern stammt direkt aus dem Spiel.

www.cynamite.de



Wunderbare **Postkartenwelt**! Leider können wir in der tollen Ansicht nur gucken, nicht spielen. Hier nehmen wir Schiffe effektvoll auseinander.



Im **Beziehungsbildschirm** sehen wir, wie unsere Nachbarn zu uns stehen. Mit den Azteken paktieren wir, um Agathas Truppen zu schwächen.

nieren über Siedler, Bürger und Kaufleute bis zu den Aristokraten. Letztere geben sich nicht mit Pionierfraß zufrieden, sondern wollen edle Kolonialwaren wie Elfenbein und Pelze. Und an die heranzukommen, ist eine der größten und motivierenden Herausforderungen in **Anno 1701**.

Raffzahn

Der Handel nimmt einen großen Teil Ihrer Aufmerksamkeit ein. Denn Sie müssen nicht nur Waren kaufen, um Ihre Bürger zufrieden zu stellen – sondern auch überschüssige Güter verkaufen, um Gebäude, Schiffe und Truppen zu erwerben und zu unterhalten. Notfalls können Sie Betriebe für eine Weile stilllegen, um Geld zu sparen. Oder die Steuern der Bürger erhöhen – doch das kann für Aufstände im Dorfzentrum sorgen, wenn Sie's übertreiben.

Genauere Infos zur Kostenminimierung würden hier helfen. Doch die Aufdröselung unserer Ausgaben beschränkt sich auf die Gesamtkosten für Gebäude, Segler und Soldaten. Eine Anzeige, welche Gebäude am teuersten sind oder nicht gebraucht werden, würde uns besser gefallen.

Willige Handelspartner sind die bis zu drei Computernachbarn. Zusätzlich gibt es bis zu vier freie Völker wie Inder und Indianer. Wenn Sie mit denen viel handeln, steigen sie einen Rang auf und bieten Ihnen seltene Kolonialwaren an. Oder einen Streich gegen Ihre Gegner: Die Azteken beherrschen zum Beispiel Montezumas Rache; einen Fluch, der gegnerische Truppen schwächt.

Vorlaute Partner

Und schließlich ist da wieder der Freie Händler, der Ihre hübschen 3D-Kontore ständig abfährt, um bei Ihnen einzukaufen oder Waren abzuladen – für die Sie allerdings ordentlich blechen müssen.

Alle Charaktere melden sich nicht mit einer anonymen Textnachricht, sondern mit hübsch animierten, perfekt synchronisierten Portraits – etwa, um Ihnen einen Handelsvertrag anzubieten. Oder Sie ergreifen selber die Initiative und rufen den Beziehungsbildschirm auf. Hier sehen Sie sofort, wie beliebt Sie bei welchem Volk sind. So schließen Sie auch Handelsverträge ab und verbrüdern sich. Erklären Nebenbuhlern den Krieg. Oder, besonders mutig, der Königin die Unabhängigkeit ...

Opulente Bezahlung

Der Händler bietet uns auch spezielle Aufträge an. Mal sollen wir Schätze bergen, dann acht Tonnen Rinder frei Haus liefern – denn der Händler hat mittlerweile seine Privatinsel (auf der er nicht nur Güter, sondern auch Landkarten des Inselreichs feilbietet).

Ob wir die Aufträge annehmen, bleibt uns überlassen. Immerhin lockt der Händler mit einer anständigen Summe Gold und zwei wählbaren Be-



Die **Statue** im Dorfzentrum zeigt uns immer an, ob's unseren Leuten gut oder schlecht geht. Auch die Dörfler freuen sich oder hassen uns.

lohnungen wie Werkzeuge oder Pralinen. Und alle Aufträge sind zeitkritisch: Oft huschen wir erst in letzter Sekunde noch in den Hafen der Händlerinsel und schmeißen ihm die gefundenen Schätze ins Kontor, damit wir die Belohnung abgreifen können. So schinden wir übrigens auch Eindruck bei Nachbarn – die sind uns nach einer Hilfsaktion für den Händler sehr viel freundlicher gesonnen.

Richtiges Wirtschaften

Alles Betteln nach Handelsverträgen hilft nicht, wenn wir keine Waren anbieten. Raritäten wie Lampenöl und Parfüm sind gefragt – und teuer herzustellen. Für das Öl brauchen wir zum Beispiel Walfängerhütte und Transiederei.

Doch bevor wir die Gebäude zur Ölherstellung bauen können, brauchen wir zumindest die Bevölkerungsstufe Bürger. Und vor jedem Stufenaufstieg müssen wir abwägen, ob unsere Siedlung für die Erweiterung gerüstet ist. Ein Beispiel: Haben wir nur wenige Waren für Kaufleute, dann sollten wir lieber die Baumaterialien vorübergehend sperren. Denn sonst rüsten die Bürger ihre Domizile zu Kaufmanns-Häusern auf, bekommen keine der neu geforderten Waren, randalieren, werden wieder zu gewöhnlichen Bürgern. Und beim nächsten Aufstieg müssen wir erneut für die Baumaterialien blechen ...

Ruhelose Geheimagenten

Schule macht schlau, deswegen bauen wir eine, wenn wir genug Siedler haben. Wir erfinden Kanonen und Feuerwehr. Wohnen Kaufleute in unserer Stadt, können wir sogar eine Universität bauen.

SO SPIELT SICH ANNO 1701



In unserem kleinen Dorf Rehlatingen geht's friedlich zu, denn bisher müssen wir nur die anspruchslosen **Wünsche** der Pioniere erfüllen.



Auf unserem Weg zu unserem **Handelspartner** werden wir von Piraten überrascht, deren Schiff wir kurzerhand in Kleinholz verwandeln.



Wir haben Besuch! Der **Erfinder** erhöht die Forschungsgeschwindigkeit. So kommen wir fix an Spione, um Gegner zu manipulieren.

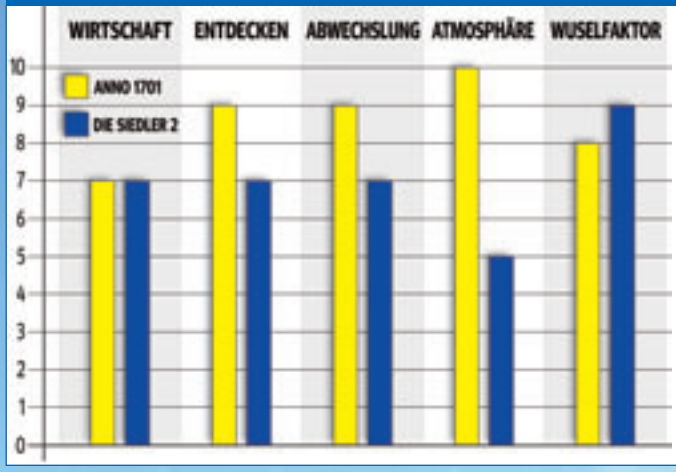


Auf der übersichtlichen **Strategiekarte** planen wir unsere Handelsrouten, über die wir unsere Waren verschicken und einkaufen.



Mission erfolgreich: Unser **Geheimagent** sprengt das Kontor unseres Gegners, damit wir auf der Insel siedeln können.

DIREKTVERGLEICH: ANNO 1701 vs. DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION



Wirtschaft: Echte Herausforderungen sind die Warenkreisläufe in beiden Programmen nicht. Nach drei Stationen ist das Endprodukt fertig – was die Übersicht wahrt.

Entdecken: Entdecker siedeln mit Anno, denn neben den großen Inselwelten gibt es auch immer wieder kleine Details zu entdecken, die auf dem ersten Blick nicht auffallen. Bei den Siedlern ist nach wenigen Karten schon Schluss.

Abwechslung: Katastrophen, Handel, Seeschlachten, Siedeln – es gibt nix, was Anno 1701 nicht hat. Da verblassen die Knollennasen mit lahmen Missionszielen.

Atmosphäre: Nicht nur die tolle Grafik und der Trubel um Handel und Entdeckertum reißen uns in die Anno-Welt. Auch die immer passende Musik und die Präsentation unserer Konkurrenten lassen uns in die Inselwelt abtauchen. Da wirken die Siedler im Vergleich trocken, vor allem weil die Story sehr wenig motiviert.

Wuselfaktor: Die Siedler stapfen immer noch als (knappe) Wuselkönige durch ihre Welt. Vor allem beim Arbeiten oder Pausemachen ist's ein Spaß, ihnen zuzusehen. Bei Anno hingegen ist in den Städten sehr viel mehr los.

Über den Logenforschungszweig in Schule und Uni bilden wir zum Beispiel Geheimagenten aus, die unsere Feinde ausspionieren. Sie um Bargeld erleichtern. Oder sogar Kontore in die Luft jagen. Denn so kommen wir endlich an die Insel, die uns der Konkurrent vorher weggeschnappt hat.

Solche Aktionen bringen vor allem bei Multiplayer-Partien Extrapepp in den Spielablauf. Nicht dass wir den bräuchten, denn wir werden immer auf Trab gehalten: Wir müssen für einen ausbalancierten Warennachschub sorgen, unsere Verbündeten beliefern und uns vor den Kanonen der Freibeuter in Acht nehmen. Denn die feuern auf alles, was sich bewegt.

An die Kanonen!

Die Piratenbrut ist nicht die einzige Bedrohung. Verhalten wir uns gegenüber den anderen Völkern und Mit- beziehungsweise Gegenspielern ungebührlich, gibt's Zoff. Da werden unsere Schiffe bombardiert. Und feindliche Soldaten landen auf unserem beschaulichen Eiland.

Wie gut, dass wir vorgesorgt haben: Wir können militärische Einheiten ausbilden und steuern. Nämlich Pikeniere, Lanzierer, Grenadiere, Dragoner (mit einem PS), Mörser, Haubitzen und die günstigen Wegwerf-Milizionäre. Für die Ausbildung bauen wir Gebäude wie Garnisonen und Festungen. Die Soldaten lassen sich wie in jedem Echtzeit-Strategiespiel steuern, per Rahmenziehen gruppieren, auf eine Zifferntaste legen.

Schade: Wie in den Vorgängern sehen die Seegefechte schnieke aus, aber die Landschlachten wegen der schlecht animierten Sol-



Der **Freie Händler** gibt uns derweil den Auftrag, nach einem Schatz zu suchen. Dafür erhalten wir Goldstücke und andere Waren.



Unsere Bürger huldigen unserer Statue, doch das **Ausrufezeichen** oben rechts verrät, dass etwas im Argen liegt. Der Tabak wird knapp!



Und schon steigen uns die ungeduldigen Raucher aufs Dach und stecken die **Häuser** an. In Anno hat man aber auch nie seine Ruhe ...



Details wie diese **Affenkopfhöhle** samt Bewohner machen Anno 1701 richtig erlebenswert – an jeder Ecke finden wir solche Überraschungen.



Haben wir eine **Universität** gebaut, dann dürfen wir zum Beispiel Leibgarde, Dragoner, Giftmischer, große Schiffe erforschen.

daten unspektakulär – vor allem im Vergleich zu den genialen Animationen der Zivilisten.

Gefahr im Anmarsch

Sie fühlen sich sicher in Ihrer Inselwelt? Das sollten Sie nicht, denn einen großen Wiederspielwert machen vor allem die unvorhersehbaren Katastrophen in **Anno 1701** aus. Grade ist noch alles in Butter auf dem Kutter, schon wird Ihre halbe Hauptstadt von einem monströsen Tornado platt gemacht. Oder einem Beben. Oder einem Großbrand. Oder Ihre Bewohner erkranken an der Pest. Oder alles auf einmal.

Gegen solche meist unvorhersehbaren Katastrophen können Sie gar nichts unternehmen – es sei denn, Sie haben sie deaktiviert. Aber wo bleibt dann der Nervenkitzel? Außerdem macht nichts mehr Spaß, als dem Tornado zuzugucken, wie er des bösen Nachbars Insel fönt.

Endloser Spass

Neben dem Hauptbrocken Endlosspiel gibt es zehn Szenarien, in denen Sie vielfältige Aufgaben erledigen. Ein gestrandetes Schiff retten, Schätze suchen, Konkurrenten gegeneinander ausspielen. Erledigen Sie die Missionen und Aufträge, dann werden Sie mit bronzenen, silbernen und goldenen Medaillen belohnt. Eine Auszeichnung, mit der Sie prahlen können, die aber keinen spielerischen Wert oder Nutzen hat.

Im Mehrspielermodus treten Sie via Internet und Netzwerk ge-

TECHNIK-CHECK

RAM 0 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 2.048 Installationsgröße 3,5 GB

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

Wenn Sie während des Spielens feststellen, dass das Programm zu sehr ruckelt, müssten Sie eigentlich wieder in das Hauptmenü wechseln, um sämtliche Einstellungen zu verstellen. Doch auch im Optionenmenü des Einzelspielermodus können Sie die größten rechenspeicherfressenden Effekte wie Bloomeffekt, Antialiasing und die anisotropischen Filter deaktivieren, und müssen so Ihre Mission nicht neu laden.



800x600 Bildpunkte, **niedrige Details**: immer noch ansehnlich.



1.280x1.024 Pixel, **höchste Detailstufe**: ein Augenschmaus!

ANNO 1701: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie siedeln, handeln, seeschlachten, entdecken und spionieren wollen

... falls Sie gerne die Übersicht behalten und mit einem Blick erkennen wollen, wo es an Waren mangelt

... wenn Ihnen die Computer-Gegner anderer Aufbauspiele viel zu wenig Charakter haben und sich nur über Textnachrichten verständigen können



Sollten Sie nicht kaufen...

... wenn Sie Angst vor gewaltigen Naturkatastrophen wie Erdbeben und Wirbelstürme haben

... wenn Sie sich unbedingt mit allen Parteien anlegen wollen und dann über Gegenwehr klagen

... falls Sie ein Privatleben haben und Ihr Jahresurlaub schon rum ist



Natürlich katastrophal: Der **Tornado** im Hintergrund hält auf die Insel der Azteken zu und hat auch vor unserer Stadt kein Halt gemacht.

gen bis zu drei andere Spieler im Endlosspiel an; der Sandkastenmodus bietet sich für den Bau Ihrer schönsten Stadt an. Denn hier müssen Sie sich nicht um Bedürfnisse oder Gegner kümmern.

Nix mit Gruselgrafik

Der hohe »Zuguckwert« hat großes Suchtpotenzial – dank der grandiosen 3D-Grafik. Die Schiffe brausen über die See, die Bauern rackern auf den Feldern, Elche stapfen durch die Wälder. Die Inselwelten sind so detailliert ausstaffiert, da wird das »nur noch auf ein Schiff warten« zum Zweistunden-Akt. Und wie kann Related Designs dann noch so frech sein, und die Landschaften mit einer orchestralen Hintergrundmusik hinterlegen? Ein Ohrwurm reiht sich an den nächsten. Furchtbar!

Und dann noch die Postkartenfunktion: Ein Druck auf die Rollen-Taste, schon haben wir das schönste Panorama unserer Stadt, inklusive schickem Unschärfeeffekt.

Susanne Braun

Im Wettbewerb

Anno 1701	**91**
Railroads	87
Caesar 4	87
Die Siedler 2: Die nächste Generation	84
Civ City Rom	80

Fühlen Sie sich in den Fängen der Römer am wohlsten? Dann ist Caesar 4 genau ihr Ding, das Siedeln in Rom war noch nie so schön. Wer die Forschung vermisst, greift auf Civ City Rom zurück. Mehr Wirtschaftssimulation als Aufbauspiel ist Sid Meier's Railroads, während Sie sich im neu aufgelegten Siedler 2 an putzigen Knollennasen erfreuen können.



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Die Zeit geht zur Neige!

Seit Januar bin ich stolzer Nichtraucher. Doch jetzt schleiche ich nachts nicht mehr zum Automaten, sondern schippere ganze Schiffsladungen mit Tabakwaren nach Hause. Ebenfalls nachts. Weil dieses Spiel ein solcher Zeitfresser ist!

Klar, es gibt wenige Neuerungen. Nach Checklisten bewertet, dürfte 1701 keine so hohen Wertungen einfahren. Aber wir machen keine Häkchen, wir spielen. Und darum gibt's von mir satte 92 Punkte. Dank lebendiger Insel-Nachbarn und toller Pracht-Stimmung!

Meine Wertung **92**



SIMON FISTRICH
Experte für Strategiespiele

Annormales Vergnügen

Freilich, 1701 ist auf den ersten Blick 1602 mit fantastischer Grafik, das zugrunde liegende Prinzip alt wie der Duft von 4711. Trotzdem: Mit 0815 hat das neue Anno rein gar nichts zu tun, was an der nahezu perfekten Melange aus entspanntem Siedeln und hektischen Situationen liegt.

Das Schöne daran: Dank zahlreicher Optionen bestimme ich, ob ich mich etwa mit stressigen Händleraufträgen plagen muss. Obwohl sich die einzelnen Partien ähneln: Ich könnte ewig spielen.

Meine Wertung **91**



DAVID BERGMANN
Experte für Strategiespiele

Siedeln wie im Bilderbuch

Da ist er ja, der im Vorgänger schmerzlich vermisste Mehrspielermodus. Obwohl das Siedeln im Netzwerk locker einen ganzen Tag in Anspruch nimmt, macht das Wettkolonisieren richtig Laune.

Ansonsten hat sich seit 1503 nicht viel getan. Gut so, denn mehr als Detailverbesserungen vor allem bei der Bedienung waren nicht nötig. Und die geht jetzt wesentlich flotter von der Hand. Zusammen mit der Bilderbuchgrafik ergibt sich so das beste Aufbau-Strategiespiel des Jahres.

Meine Wertung **90**



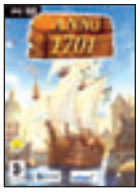
SUSANNE BRAUN
Expertin für Strategiespiele

Acht Wochen Urlaub – danke, Martin!

Acht Wochen frei sind zumindest ausreichend für einen ausführlichen Anno-Urlaub. Dummerweise werde ich den nie genehmigt bekommen. Und dabei will ich doch am liebsten Tag und Nacht vor mich hinsiedeln und mich an dieser Grafikpracht weiden, bis ich vermutlich erblinde.

Anno 1701 macht Spaß, Spaß, Spaß! Angefangen beim übersichtlichen Bauen, über die einfach gehaltenen Warenkreisläufe bis hin zu fies-fordernden Naturkatastrophen und den Taten meiner Gegenspieler. Nur für den Sandkastenmodus, pardon, für die Spielwiese wünsche ich mir in Zukunft mehr Bau-Optionen wie Kontore und Forschungsgebäude. Und bitte nie wieder eine solch grauenhaft eingängige Titelmusik – inzwischen pfeift die schon die halbe Redaktion.

Meine Wertung **92**



Genre: Aufbau-Strategie
Verkaufsstart: 26. Oktober 2006
Entwickler: Related Designs
Hersteller: Sunflowers

Webseite	www.anno1701.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 Internet (4 Spieler)	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (4 Spieler)

Ideal für: Anno-Süchtige und die, die's werden wollen

Alternative Vollpreis: Caesar 4 (ca. 40 €, 10/2006: 87)
Alternative Budget: Anno 1503 (ca. 10 €, –)

PRO
- abwechslungsreiche Szenarien
- geniale Grafik
- übersichtliches Bauen und Handeln
- großer Zuschau-Faktor
- Computer-Gegner mit Persönlichkeit
- Katastrophen und Ehrengäste
- kaum Leerlauf
- Postkartenansicht
- lebendige Spielwelt
- mitreißende Hintergrundmusik

KONTRA
- Spielwiesenmodus hat zu wenig Gebäude
- Anzeigen zur Kostenminimierung zu oberflächlich
- Militäreinheiten sind schlecht animiert

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	10
Multiplayer	8

SUSANNE BRAUN	92
MARTIN DEPPE	92
SIMON FISTRICH	91
DAVID BERGMANN	90

Durchschnitts-Wertung der Tester: **91**

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	82	Abgedrehtes Action-Adventure mit schwarzem Humor
4	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	90	11/2006	–	Dramatische Schwertgefechte, Bogenkämpfe und Zauberduelle
5	VAMPIRE 2 BLOODLINES	90	09/2005	85	Blutsauger in L.A. – ein vielschichtiges Action-Rollenspiel
6	JOINT OPERATIONS	89	04/2005	83	Flotter, fairer Team-Shooter für bis zu 100 Schützen
7	BATTLEFIELD 2142	89	11/2006	–	Das bewährte Battlefield-Gefühl im Science-Fiction-Szenario.
8	UT 2004 (dt.)	88	12/2004	84	Der Vorzeige-Shooter mit umfangreichen Multiplayer-Paket
9	DARKSTAR ONE	88	06/2006	79	Dramatische, einsteigerfreundliche Weltraumsaga
10	FAR CRY	88	09/2005	85	High-Tech-Shooter in atemberaubender Kulisse
11	SPLINTER CELL 3	88	09/2006	79	Spannende Schleich-Action mit tollen Missionen
12	LEGO STAR WARS 2	88	10/2006	72	Lego-Luke und seine Plastikfreunde stürmen Herzen und Charts
13	MAX PAYNE 2	87	12/2004	86	Düsterer Action-Thriller: kurz, aber spannend
14	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	12/2004	71	Mit Gandalf und Co.durch filmreife Szenen kloppen
15	REPUBLIC COMMANDO	87	03/2005	79	Starke Story, gute Missionen und Star-Wars-Flair
16	MAFIA	86	12/2004	82	Immer noch aktuell: der GTA-Klon in den wilden 1920ern
17	FEAR	86	05/2006	85	Erwachsener Grusel-Shooter mit schöner Zeitlupenfunktion
18	TRIBES VENGEANCE	86	12/2004	64	Sehr gute Solo-Umsetzung des Multiplayer-Klassikers
19	SWAT 4	86	02/2006	77	Denken statt ballern: tolle taktische Polizei-Einsätze
20	METAL GEAR SOLID 2	86	12/2004	76	Prima Schleich-Shooter, hanebüchene Story
21	PRINCE OF PERSIA 6	86	01/2006	80	Düsteres Action-Adventure für Gamepad-Akkrobaten
22	PREY	85	08/2006	85	Geradlinig, aber nicht 08/15: Prey bringt Wind ins Genre
23	CONDEMNED	85	04/2006	78	Atmosphärische Gruselaction in Ego-Perspektive
24	HITMAN 4	85	06/2006	83	Hart, zynisch, gnadenlos: der beste Hitman aller Zeiten
25	FREELANCER	85	05/2005	83	Großes Weltraumspiel mit Story, Kampf und Handel
26	CHRONICLES OF RIDDICK	85	01/2005	86	Kurz, aber gut: Filmumsetzung mit Knast-Atmosphäre
27	STAR WARS BATTLEFRONT 2	84	12/2005	75	Online-Shooter mit Star-Wars-Flair, macht auch solo Spaß
28	COMMANDOS STRIKE FORCE	84	03/2006	78	Gelungener Action-Ableger der Commandos-Reihe
29	COUNTER-STRIKE SOURCE	84	12/2004	84	Der zeitlose Klassiker unter den Multiplayer-Shootern
30	PROJECT SNOWBLIND	84	04/2005	61	Quietschbunter Shooter mit Nonstop-Action

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



Dark Messiah of Might & Magic: Grandiose Effekte, schnelle Kämpfe und eine tolle Story machen das Actionspiel zum Mega-Knüller!



Battlefield 2142: Das Szenario mag nicht jedermanns Sache sein, doch die verbesserte Steuerung katapultiert den Online-Shooter auf Platz 7!

TOP 30 STRATEGIESPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	WARCRAFT 3	93	12/2004	82	Perfektes Balancing und Fantasy-Flair in Echtzeit
2	CIVILIZATION 4	91	11/2005	82	Der bislang beste Teil der Runden-Strategie-Legende
3	ANNO 1701	91	11/2006	–	Geniale Aufbau-Strategie mit tollem Wirtschaftssystem
4	SPELLFORCE 2	90	04/2006	81	Epischer Mix aus Rollenspiel und Strategie
5	SCHLACHT UM MITTELERDE 2	90	03/2006	78	Imposante Echtzeit-Schlachten nach J.R.R Tolkien
6	MEDIEVAL 2	90	11/2006	–	Fordernd-komplexer Mix aus Runden- und Echtzeit-Strategie
7	COMPANY OF HEROES	90	10/2006	89	Authentisch umgesetzte Weltkriegs-Strategie mit Edelgrafik
8	C&C GENERÄLE	89	12/2004	87	Echtzeit-Strategie mit vorbildlichem Mehrspielermodus
9	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	88	06/2006	84	Fantasy-Rundenstrategie mit Helden, Monstern und Magie
10	THE MOVIES	88	08/2006	76	Vergnügliche Wirtschaftssimulation mit Regiestuhl
11	STAR WARS EMPIRE AT WAR	87	03/2006	81	Der Krieg der Sterne als Echtzeit-Strategiespiel
12	RAILROADS	87	11/2006	–	Mensch Meier: simples Spielprinzip – immenser Suchfaktor
13	CAESAR 4	87	10/2006	70	Das komfortabelste Aufbauspiel des römischen Imperiums
14	AGE OF EMPIRES 3	87	11/2005	80	Der Klassiker mit aufgebohrter Optik und tollen Missionen
15	DIE SIMS 2	87	12/2004	74	Augenzwinkernde Lebenssimulation in bunter Grafik
16	ACT OF WAR	86	09/2006	78	Spannender Polit-Thriller als Echtzeit-Strategie verpackt
17	BLACK & WHITE 2	86	10/2005	76	Göttersimulation mit spielerischer Freiheit
18	PARAWORLD	86	09/2006	81	Echtzeitkämpfe mit Dinosauriern und üppigem Aufbaupart
19	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	01/2005	74	Taktische Planung mit heißer Action verknüpft
20	ROME – TOTAL WAR	86	09/2005	74	Herrschen und kämpfen: die interaktive Geschichtsstunde
21	SILENT STORM	85	12/2004	73	Runden-Taktik mit genialer Spielphysik
22	BLITZKRIEG 2	85	10/2005	67	Für erfahrene Weltkriegs-Taktiker ein großer Spaß
23	ARMIES OF EXIGO	84	12/2004	66	Von WarCraft 3 geklaut – aber verdammt gut
24	STRONGHOLD 2 (v1.1)	84	06/2005	76	Burgen bauen oder als Belagerer erstürmen
25	PANZERS 2	84	08/2005	78	Nicht ganz so genial wie Teil 1, trotzdem tolles Taktikspiel
26	EMERGENCY 4	84	05/2006	67	Fulminantes Rettungsszenario mit einfacherer Steuerung
27	RISE OF LEGENDS	84	06/2006	60	Für Echtzeit-Profis eine kleine Offenbarung
28	DIE SIEDLER 2: NÄCHSTE GENERATION	84	09/2006	82	Noch genauso knuffig wie vor zehn Jahren: Die Siedler
29	KINDER DES NILS	84	06/2005	75	Doofer Name, aber tolles Aufbauspiel à la Caesar
30	WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR	84	05/2005	79	Ein Brettspiel erwacht zum Leben und lässt es krachen

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



Medieval 2: Epische Massenschlachten machen das Echtzeit-Spektakel zum Augenschmaus. Dafür gibt's einen verdienten Rang in den Charts.



Anno 1701: Hier gibt's nichts, was es nicht gibt. Handel, Seeschlachten, Beziehungen pflegen ... So schön siedelte es sich noch nie!

TOP 30 ABENTEUERSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	WORLD OF WARCRAFT (dt.)	95	07/2006	73	Kunterbuntes Online-Rollenspiel im WarCraft-Universum
2	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	93	12/2004	81	Tolles Star-Wars-Rollenspiel mit taktischen Gefechten
3	TITAN QUEST	91	06/2006	79	Der Diablo 2-Killer: Macht nicht viel neu, aber vieles besser
4	GOTHIC 2	91	12/2004	82	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	79	Episches D&D-Rollenspiel mit fantastischen Quests
7	ANKH	88	09/2006	74	Lustiges Abenteuer unter ägyptischer Sonne
8	OBLIVION (dt.)	87	05/2006	85	Rollenspiel mit gigantischer Welt und großer Freiheit
9	DIABLO 2	87	12/2004	82	Klasse Action-Rollenspiel mit vorbildlichem Spielfluss
10	GUILD WARS: FACTIONS	87	06/2006	79	Actionreiche PvP-Schlachten vor toller Kulisse
11	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	86	10/2005	74	Abklatsch des Vorgängers – aber immer noch sehr gut
12	FABLE	86	10/2005	76	Peter Molyneux' Rollenspiel mit älter werdenden Helden
13	MONKEY ISLAND 4	85	12/2004	71	Trotz nerviger Steuerung ein humoriges Adventure
14	SUDEKI	85	04/2005	80	Quietschbuntes Japan-Rollenspiel mit tollen Gefechten
15	VAMPIRE – THE MASQUERADE	84	12/2004	73	Mehr Shooter- als Rollenspiel, nicht nur für Vampir-Fans
16	EVERQUEST 2	84	07/2005	39	Etwas altbackenes Online-Rollenspiel für Gruppenspieler
17	NEVERWINTER NIGHTS	84	12/2004	81	Actionreiches Dungeons & Dragons für Soloabenteurer
18	THE WESTERNER	83	12/2004	83	3D-Adventure im Wilden Westen mit sympathischem Held
19	SACRED	83	12/2004	81	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	72	Viel schwarzer Humor und spannende Rollenspiel-Kämpfe
22	CITY OF VILLAINS	83	12/2005	62	Comic-hafte Onlinewelt voller Schurken mit Superkräften
23	FAHRENHEIT	83	11/2006	81	Kinoreifes Adventure mit spielerischer Freiheit
24	BAPHOMETS FLUCH 4	83	09/2006	79	Nico und George kommen einer Verschwörung auf die Spur
25	RUNAWAY	82	12/2004	81	Road-Adventure mit kniffligen Rätseln
26	BLACK MIRROR	82	12/2004	78	Adventure mit echter Grusel-Atmosphäre
27	DARK AGE OF CAMELOT	82	12/2004	71	Das Online-Rollenspiel mit dem besten PvP-System
28	ARX FATALIS	82	12/2004	79	Rollenspiel in riesigen Innenarealen und Kerkern
29	THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	81	12/2004	72	Das geniale Kampfsystem rettet die drögen Texte
30	LEISURE SUIT LARRY - MAGNA CUM L.	81	12/2004	70	Alberne Minispielsammlung, die einen Heidenspaß macht

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



World of WarCraft: The Burning Crusade: Wird das Addon mit Scherbenwelt und neuen Völkern das Hauptprogramm übertrumpfen?



Tony Tough 2: Da guckt er fragend, der Tony. Holzhammerhumor und fehlende Hinweisfunktionen verwehren ihm den Einstieg in die Liste.

TOP 30 SPORTSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	PRO EVOLUTION SOCCER 6	92	11/2006	–	Perfekte Simulation: realistisch und anspruchsvoll
2	GTR 2	92	09/2006	82	Mit GTR 2 stellt Simbin erneut die Rennsimulations-Referenz
3	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	92	12/2004	86	Tony Hawk in Bestform: irre Tricks und cooles Leveldesign
4	LIVE FOR SPEED S2	90	08/2005	59	Die derzeit beste Online-Rennsimulation
5	F1 CHALLENGE 99-02	90	12/2004	85	Beste Formel-1-Simulation für den PC, klasse Fahrgefühl
6	FUSSBALL MANAGER 07	89	11/2006	–	Der bislang beste FM: vereint alte und neue Stärken
7	NASCAR RACING 2003	89	12/2004	81	Sehr realistisch, tolles Oval-Fahrgefühl – prima!
8	NHL 06	88	10/2005	74	Back to the Roots, bärenstarke Eishockey-Simulation
9	GT LEGENDS	88	10/2005	74	Rasen wie Papi: historisches Rennspiel der GTR-Macher
10	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	12/2004	82	Rallysimulation mit Langzeitmotivation
11	NBA LIVE 2006	88	10/2005	73	Rasante Verfolgungsjagden gegen die Polizei, Top-Grafik
12	JUICED	88	04/2006	73	Basketball-Komplettpaket: selbst spielen und managen
13	NEED FOR SPEED MOST WANTED	87	11/2006	78	Starker Konkurrent für Need for Speed, oft unterschätzt
14	TIGER WOODS PGA TOUR 2006	86	10/2005	50	Realistisches Golfen quer durch die Jahrzehnte
15	DTM RACE DRIVER 2	85	06/2005	77	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	72	Fußball mit Hintergrundgeschichte
18	FOOTBALL MANAGER 2006	85	12/2005	83	Umständliche Menüführung vergrault Einsteiger
19	ANSTOSS 2007	84	09/2006	72	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	76	Rasend schnelles Action-Rennspiel mit Strecken-Editor
22	RICHARD BURNS RALLY	83	12/2004	87	Anspruchsvolle Rallye-Simulation für Profis
23	NFS UNDERGROUND 2	83	08/2005	79	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	57	Sehr gute Football-Simulation für Kenner der Sportart
26	MOTOGP 3	83	09/2005	58	Solides Motorrad-Rennspiel, knifflig zu steuern
27	TOP SPIN	83	12/2004	83	Realistische Tennis-Simulation mit lizenzierten Spielern
28	RTL SKI ALPIN 2006	83	12/2005	43	Bestzeitjagd im Schnee mit eingänglicher Steuerung
29	RALLISPORT CHALLENGE	83	12/2004	70	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



Pro Evolution Soccer 6: Hat sich noch nie so realistisch und so gut gespielt. Da können wir über fehlende Neuerungen hinwegsehen.



Fussball Manager 07: Es geht doch, EA! Mit alten und neuen Stärken spielt sich der neue Fussball Manager direkt in unsere Herzen.



DARK MESSIAH

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

Wir haben hundertfach Omaha Beach gestürmt. Tausende Mafiosi, Mörder, Moorhühner durchsiebt. Kleinkram! Echte Helden kämpfen mit Schwert, Bogen und Magie – gegen riesige Spinnen, riesige Würmer und riesige Riesen. Kurzum: ein Riesenspiel!



Pfui Spinne! Auf so überdimensionierte Viecher treffen wir häufiger. Wir können sie oft umgehen – doch fürs **Niederstrecken** gibt's Extrapunkte.





SETUP

Installation:
Dark Messiah braucht 6,7 GB auf der Festplatte. Die Spielstände finden Sie im Installationsordner unter MM/Save. Sie sind bis zu 22 MB groß!

Kopierschutz:
noch nicht bekannt

Einmal den Abzug durchgezogen, schon spuckt unsere Maschinenpistole 30 Geschosse gen Feind. Kurz nachladen, weiter geht's. Einfacher ist noch unser Maschinengewehr, das unendlich lang ballert und höchstens mal ein wenig überhitzt. Oder das Scharfschützengewehr. Präzisionsschüsse aus hunderten Metern sicherer Entfernung, klasse!

Noch besser, weil idiotensicher: Boden-Boden-Lenkraketen, Smart Bombs, Freund-Feind-Kennung. Abfeuern und entspannt zurücklehnen, das war's. Wie langweilig!

Schmutzige Hände

Und jetzt vergessen Sie diesen Hightech-Schnickschnack. Vergessen Sie **Battlefield**, **Call of Duty**, **Quake** mit ihrem Weicheier-Arsenal. Greifen Sie sich einfach mal ein Schwert. Sie fühlen sein Gewicht. Durchschneiden die Luft, hören das scharfe Pfeifen. Gehen ein paar Schritte. Stürmen los. Tut gut, oder? Fein – dann begleiten Sie uns doch in die aufregende Fantasywelt von **Dark Messiah**. Aber Vorsicht. Diese Welt hat nichts mit pummeligen Zwergen und schnöseligen Elfen zu tun. Diese Welt ist hart, manchmal grausam. Aber immer atemberaubend. Klingt übertrieben? Ja. Ist es aber nicht.

Denn **Dark Messiah** verbindet rasante Schwertkämpfe mit Bogenschützen-Duellen, Schleich-Attacken mit Magiefeuerwerk. Es gibt wahrlich zig Möglichkeiten, dieses Actionspiel zu meistern. Sie können durchgehend den Haudrauf spielen. Heimlich einen Gegner nach dem anderen hinterrücks erdolchen und wieder im Schatten verschwinden. Sie können Feuerballzauber abbrennen oder aus der Distanz mit Pfeil und Bogen zuschlagen. Gegner über Brüstungen kicken, verbrennen, schockfrosten, vergiften, mit Kisten zermatschen und und und. Klingt zynisch? Ja. Ist es auch.

Spitzen? Klasse!

Nehmen wir mal ein ganz einfaches Beispiel: Burghof. Dunkel. Drei Wachen, davon zwei mit Schwert, einer mit Bogen bewaffnet.

Variante 1: Wir stürmen mit Schwert und Schild auf die drei Helmträger zu. Greifen zuerst den Schützen an, der seinen gefährlichen Bogen entnervt durchs (harmlosere) Kurzschwert ersetzt. Sobald er fällt, widmen wir uns den beiden anderen. Parieren ihre wuchtigen Schläge mit unserem Schild. Teilen selber nur kurze, aber viele Hiebe aus. Kann klappen, ist aber unsicher. Immerhin sind das drei gegen einen!

Variante 2: siehe oben. Aber diesmal treten wir den Bogenschützen in ein mit Spitzen bewehrtes Eisenrost – der schnelle Exitus verschafft uns wertvolle Luft gegen die beiden anderen Gegner. Den zweiten treten wir auch – aber eine Brüstung herunter.

TAUSEND TODE

Das kennen wir aus Hollywood-Filmen: Im letzten, dramatischen Kampf stürzt der Oberschurke in Schluchten, wird aufgespießt, verbrannt. Bei Dark Messiah passiert das ständig – die Altersfreigabe liegt nicht umsonst bei 18 Jahren. Hier ein paar (harmlosere) Beispiele.



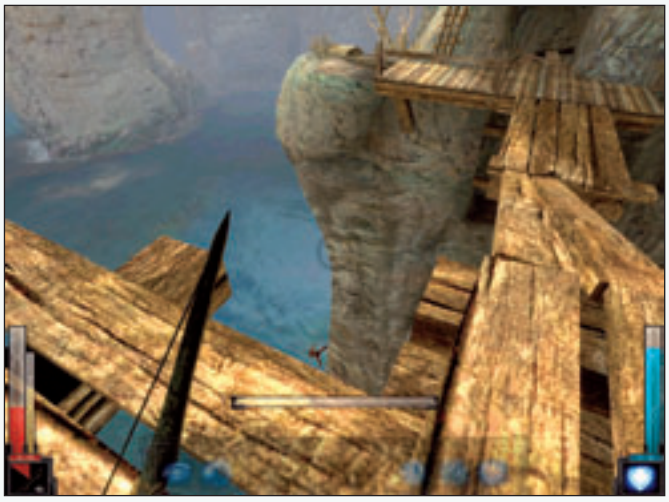
Manche Waffen haben besondere **Stärken** – etwa Giftschaden, erhöhte Chancen auf einen Kritischen Treffer, hohe Durchschlagskraft. Dieser Kampfstab hier teilt zusätzlichen Feuerschaden aus. Da kann ein Gegner schon mal unfreiwillig Feuer und Flamme sein ...



Der schwarze Ritter ist ganz hellblau, weil wir ihn mit unserem **Frostpfeil** erwischt haben. Kurzzeitig ist der gute Mann steif gefroren und bewegungsunfähig. Leichtsinnigerweise steht er vor einer Treppenhausbrüstung. Ein kleiner Tritt für uns, ein langer Fall für ihn!

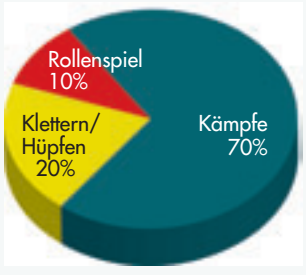


Wenn wir ganz viele Treffer gelandet haben, steigt unser **Adrenalinwert**. Sobald der das Maximum erreicht hat, ist unser nächster Power-Angriff besonders heftig (linke Maustaste gedrückt halten, dann loslassen). Hier das unappetitliche Ergebnis ...



Sehen Sie den **winzigen Gegner** unten in der Mitte, über unserem Kraftbalken? Der Schwertkämpfer stand gerade noch direkt vor uns. Bis wir ihn mit einem Fass beworfen haben. Das ist schon unten aufgeschlagen, der Kämpfer fällt noch ein bisschen vor sich hin.

SPIELELEMENTE



Mit Nahkampfwaffen, Bogen und Kampfzaubern sind Sie die meiste Zeit gut beschäftigt. Besonders, wenn Sie größere Gefechte mehrmals spielen. Klettereinlagen gibt's auch oft, Stichwort Seilbogen. Der Rollenspiel-Anteil beschränkt sich aufs Steigern von Fähigkeiten.

Selbst wenn er den Sturz überlebt, wird er a) verletzt und b) einige Zeit brauchen, bis er wieder zu uns hochgerannt ist. Bleibt Nummer drei – und der guckt reichlich betreten, als wir ihn salopp in ein Lagerfeuer kicken.

Variante 3: Über den drei Widersachern baumelt eine Kiste an einem Seil. Das können wir entweder mit einem Pfeilschuss durchschneiden. Oder mit einem Schwerthieb an der Stelle, wo es an der Wand befestigt ist. Seil fällt, Kiste fällt, Wachtrupp fällt.

BOH, FROST!

Doch das sind nur drei Varianten von vielen. Selbst, wenn mal keine Eisenspitzen, Lagerfeuer, Kisten oder Brüstungen in der Nähe sind, haben wir immer noch Giftpfeile, Klingen, Kampfstäbe, Dolche zur Hand. Oder eben Blitzzauber, Feuerbälle, Frostmagie. Auch wieder mit verschiedenen Spielarten!

Beispiel Frostzauber: Mit dem können wir einen Feind kurzeitig einfrieren und dann ohne Gegenwehr hauen. Bei einem kritischen Treffer zerspringt das Tiefkühlopfer sofort in handliche Eiswürfel, die über den Boden hüpfen.

Oder aber wir wirken den Zauber auf den Boden: Dann rutschen anstürmende Feinde aus, tun sich weh. Und brauchen eine Weile, um sich aufzurappeln – während wir schon nachsetzen, damit sie für immer liegen bleiben.

EIS AM STIEL

Diese spaßigen Frostangriffe können Sie übrigens auch per Zauberbogen austeilen. Diese magische Schusswaffe finden Sie ebenso wie die Giftvariante (prima gegen größere Gegnertrupps!) oder die besonders durchschlagskräftige Elfen-Ausführung.

Als Waffe untauglich, zum Klettern prima: Der Seilbogen, mit dem wir Pfeile verschießen, die sich in Holz bohren und ein Seil herabfallen lassen – an dem können wir uns dann in die Höhe hangeln. Dieses Kletterset hat uns im-



Erkennen Sie den Zyklopen wieder? Richtig, er ziert den Anfang dieses Artikels. Das hier ist aber ein untotes Exemplar. Und zwar in **Spielgrafik**!

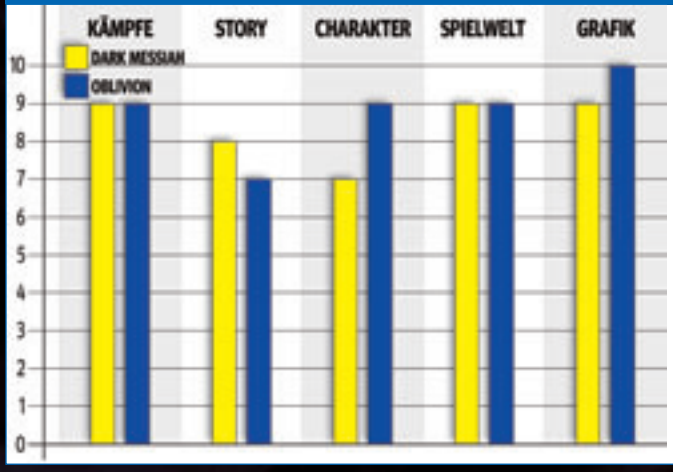
mer wieder aus brenzligen Situationen gerettet: aus einer Art Müllpressen-Falle mit quetschenden Gangwänden. Aus einem Gefängnis. Und immer wieder hoch über schwer bewachte Hallen, übers ansonsten unerreichbare Gebälk.

Herr der Klinge

All diese akrobatischen Einlagen, Spezialangriffe, Kampfzauber – das muss doch wahnsinnig kompliziert zu steuern sein? Falsch. Die Bedienung ist strunzsimpel und schnell gelernt. Per WASD-Tasten marschieren wir wie einem Ego-Shooter. Gefochten wird ausschließlich mit den Maustasten: linke Taste klicken – kurzer Hieb. Linke Maustaste gedrückt halten, dann loslassen – heftiger Hieb. Rechte Maustaste: parieren (mit dem Schwert oder Schild). Ist ruckzuck erlernt. Trotzdem sind viele Gefechte herausfordernd. Wir müssen den richtigen Rhythmus finden, ausweichen, blocken. Gegner mit Schild können wir entweder heftig attackieren (dann haut's irgendwann den Schild weg), oder auf die ungeschützte Seite zielen. Oder einen Tritt austeilen (F-Taste), dann taumelt unser Gegenüber zurück und ist kurzzeitig verwundbar.

Pfeile verschießen wir wie gewohnt per Linksklick. Allerdings müssen wir über größere Distanzen leicht überhöht zielen. Übrigens prallen die Geschosse realistisch ab – wenn wir etwa flach auf den Boden feuern, pfeifen sie auch im flachen Winkel wieder hoch. Bei den eingangs erwähnten Boden-Boden-Raketen haben wir übrigens etwas geflunkert. Die gibt's nämlich auch in Dark Messiah. Hier heißen sie allerdings Feuerzauber, sind aber auch lenkbar: Wenn wir die linke Maustaste gedrückt halten, können wir die flie-

DIREKTVERGLEICH: **DARK MESSIAH vs. OBLIVION**



Kämpfe: Die packenden Gefechte spielen sich ähnlich – gutes Timing, Blocken und Zielen sind wichtig.

Story: Hier hat Dark Messiah die Nase leicht vorn: Seine Story ist zwar linear aufgebaut, hat aber überraschende Wendungen.

Charakter: Das Rollenspiel Oblivion bietet naturgemäß mehr Charakter-Entwicklung, doch Dark Messiah hält für ein Actionspiel gut mit.

Spielwelt: kein Sieger! Oblivion hat eine riesige, freie Welt. Messiah einzelne, große, sehr gute Levels.

Grafik: Hier gewinnt Oblivion knapp – dank hoher Sichtweiten und detaillierter Inneneinrichtungen.

TRICKREICH KÄMPFEN



Sie müssen nicht immer gleich zuschlagen! Ein Tritt lässt den Gegner straucheln. Vielleicht sogar in ein Gitter mit **Eisenspitzen**!



Das sollten Sie vermeiden: Solche Kämpfe gegen mehr als zwei starke Gegner. Die Jungs greifen nämlich **clever** an, etwa flankierend.



Also lieber einen nach dem anderen erledigen – wie hier: Der Herr hinten ist auf unserer **Eisfalle** ausgerutscht und bleibt eine Weile still.

WARUM KEIN TECHNIK-CHECK?

Normalerweise finden Sie bei unseren großen Tests immer einen detaillierten Technik-Check mit Tuning-Tipps. Diesmal allerdings nicht: Die getestete Version wird, vor allem im Multiplayer-Modus, noch Geschwindigkeits- und Arbeitsspeicher-optimiert, die Goldmaster hat unseren Test knapp verpasst. Deshalb veröffentlichen wir den Technik-Check auf Cynamite.de und in der nächsten Heft-Ausgabe. Bis dahin helfen Ihnen die Systemangaben auf der rechten Seite.



Diese fesche Lady (rechts!) begleitet uns bei einigen Abenteuern. Ihre Kampfzauber sind so legendär wie ihr **Fantasy-Minirock**.

gende Flamme ins Ziel steuern. Verbrät aber viel Mana!

NEKROMANTENSTADL

Wir hören sie schon, die Fantasy-Fans: »Okay, in **Dark Messiah** kann man doll kämpfen und zaubern. Klingt ja spannend, aber wo ist da die Fantasy?« Keine Sorge, die gibt's zuhauf. Da turnen wir durch unterirdische Gruften voller Untoter (langsam, aber kräftig). Erwehren uns kleiner, in Gruppen angreifender Goblins (hier lohnt sich ein Kampfstab, der mehrere Opfer simultan von den Füßen haut). Wir erobern ein Schiff, verteidigen es mit stationären Ballisten gegen den Konterangriff. Ganz wie in einem **Call of Duty** an der Panzerabwehrkanone, nur halt mit explodierenden Riesenpfeilen statt Granaten. Aber nicht minder spannend!

Wir fegen durch eine Burg, verfolgen einen Unhold über Zinnen, Dächer, Baugerüste. Fliehen vor einem gewaltigen Wurm, verpassen Zyklopen ein blaues Auge. Wir perforieren Drachen, grillen Riesenspinnen, treten gegen Zauberer an. Wir infiltrieren eine gewaltige Nekromantenfestung voller Dunkler Magier, Wachen, Zom-



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Für mich die neue Action-Referenz

Ich will ja nicht darauf herumreiten, aber habe ich nicht schon letztes Jahr gesagt, wie genial dieses Spiel wird? Dark Messiah macht schlichtweg (fast) alles richtig: Riesige, wunderschöne Level, schlaue Gegner, geniale Kämpfe und nicht zuletzt das einmalige Gefühl, als Spieler fast körperlich in der Welt von Sareth präsent zu sein – all das sorgt für ein einmaliges, packendes Spielerlebnis.

Dark Messiah ist nicht perfekt, aber angesichts all dessen, was im Spiel stimmt, stören mich Kleinigkeiten wie die (anfangs) etwas lahme Story und der leichte Mangel an Gegnertypen nicht die Bohne. Wenn Sie sich dieses Jahr nur noch ein Action-Spiel kaufen, dann holen Sie sich um Himmels Willen den dunklen Messias!

Meine Wertung **92**



SIMON FISTRICH
Experte für Actionspiele

Toll in Szene gesetzt

Endlich kann ich das sieben Jahre alte Wheel of Time einmotten: Mit Dark Messiah hat wieder ein richtig guter Fantasy-Shooter das Licht der Welt erblickt. Die derbe Inszenierung stört mich nicht im Geringsten: Wo gehobelt wird, da fallen schon mal Köpfe.

Da die Kollegen die flexible Spielweise schon zu Genüge loben, will ich mal die tolle Grafik hervorheben. Obwohl die Source-Engine nicht mehr zu den ganz großen technischen Kabinettstückchen zählt, sind die wunderschön gezeichneten Texturen und die detailreichen Spielfiguren ein echter Augenschmaus. Schade nur, dass die an sich sehr gute Story etwas sehr behäbig in Fahrt kommt. Trotzdem: Shooter-Fans werden nicht eher ruhen, bis der Abspann über den Bildschirm flimmert.

Meine Wertung **89**



Grafisch ist Dark Messiah ein echter Leckerbissen. Selbst in den düsteren Katakomben der Nekromanten gibt's solche **Feuerfunkeffekte**.

DARK MESSIAH: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie kein Science-Fiction und Weltkrieg Zwo mehr sehen können

... wenn Sie gern mit Gegnern auf Tuchfühlung gehen

... falls Sie angewandte Physik der Theorie vorziehen

... wenn Sie gerne herumexperimentieren

Sollten Sie nicht kaufen...

... wenn Sie eine Fantasywelt mit grünen Auen voller goldiger Einhörner erwarten

... wenn Sie ohne Kimme, Korn und Kanone Angst haben

... wenn Sie nicht schwindelfrei sind

... falls Sie zarte Saiten haben: Dark Messiah ist brutal!



bie-Begleiter. Manchmal haben wir (selbstständig agierende) Mitstreiter, die uns zum Beispiel heilen oder im Kampf unterstützen. Die Levels sind nicht nur abwechslungsreich, sondern auch riesig. Entsprechend lang ist auch die Spieldauer; mit 12 bis 15 Stunden ungewöhnlich für ein derart durchgestyltes Actionspiel. Ab und zu besuchen wir einen Abschnitt zwar mehrfach, aber selbst dann ist er drastisch verändert ...

Ich höre Stimmen!

Von der Story wollen wir Ihnen nicht allzu viel verraten. Nur zwei Dinge: Erstens entwickelt sich die Handlung von »magisches 08/15-Artefakt geht verlustig und soll wieder heim« zu einer sehr guten Geschichte voller Wendungen. Zweitens: Schon früh im Spiel spricht eine magiebegabte Dame zu uns. Als innere Stimme kommentiert sie ständig zynisch-ironisch-sarkastisch unser Tun, gibt Hinweise, flirtet mit uns. Genial!

In den (seltenen und guten) Zwischensequenzen können wir die Besitzerin der umwerfenden Stimme auch sehen. Einstimmiges Urteil der männlichen Redaktionsmitglieder: hui!

Wenn Rollenspiel 'ne Rolle spielt

Eine ordentliche Prise Rollenspiel steckt übrigens auch mit drin. Für das Meistern bestimmter Abschnitte (Riesenmonster erlegt, Gegenstand beschafft, Aufgabe gelöst) gibt es Fähigkeitspunkte. Die investieren wir in die drei Bereiche Kampf, Magie und Sonstiges. Etwa, um weiter zu springen, den Bogen schneller zu spannen oder mächtigere Zauber zu wirken. Oder für besondere Fähigkeiten – etwa per Ⓡ-Taste beim Bogenschießen heranzuzoomen.

Für einige Ausrüstungsgegenstände benötigen wir höhere Fähigkeitsstufen. Eine magische Robe dürfen wir nur anziehen, wenn wir einen hohen Magiewert haben – und kassieren dafür einen höheren Manavorrat. Für besonders dicke Schwerter brauchen wir hingegen dicke Arme, also eine hohe Stärkestufe. Die richtige Bewaffnung ist oft kampfentscheidend: Ein Feuerschwert wirkt klasse gegen Viecher und Humanoide, ein Blitzschmeiß-Kampfstab ideal gegen Dämonen, ein Schild gegen hagelnde Feindpfeile.

Martin Deppe



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Schön martialisch

Ein Kampfsystem, das mit Condemned mithalten kann. Eine Atmosphäre, die an Half-Life 2 heranreicht. Dark Messiah hat mich wirklich überrascht. Die Charakterentwicklung wirkt zwar etwas aufgesetzt, motiviert mich aber zusammen mit dem abwechslungsreichen Spielablauf immer wieder zum Weitermachen. Da beiße ich mich auch gerne durch den etwas zu hohen Schwierigkeitsgrad.

Trotz der genialen Grafik und der spannenden Story fesselt mich Dark Messiah allerdings nicht so sehr wie andere Actionspiele. Die Levels wirken mir einfach zu begrenzt. Nie habe ich das Gefühl, wirklich durch eine große Welt zu stapfen wie etwa in Half-Life 2. Dem Fantasy-Prügler fehlt einfach noch das letzte Quäntchen Feinschliff zum absoluten Knüller.

Meine Wertung **87**



MARTIN DEPPE
Experte für Actionspiele

Half-Life of Might & Magic

Wie sein Genrekollege Gordon Freeman steht Dark-Messiah-Recke Sareth einer Übermacht gegenüber. Nur eine hübsche Dame an seiner Seite. Und die Physik! Zwar gibt's in Dark Messiah kaum Physikrätsel, doch trotzdem helfen mir Schwerkraft, Hebelwirkungen, Massegesetze ständig. Immer wieder lade ich einen Spielstand neu – nicht, weil ich verstorben bin, sondern weil ich den gewonnenen Kampf noch mal mit einer anderen Taktik ausprobieren und möglichst perfekt meistern möchte.

Das Bestiarium mit seinen Riesenmonstern gehört zum Besten, was ich bisher erlegt habe. Nur etwas mehr Might&Magic-Universum hätte es schon sein dürfen. Ich habe stark den Eindruck, dass das Spiel schon halb fertig war und dann erst die große Lizenz bekommen hat.

Meine Wertung **90**



Genre: Actionspiel
Verkaufsstart: 26. Oktober 2006
Entwickler: Arkane Studios
Hersteller: Ubisoft

Webseite: darkmessiahgame.de.ubi.com
Hotline (nur online): http://support.ubisoft.de

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 (32 Spieler); Netzwerk (32 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	8
Atmosphäre	9
Multiplayer	noch nicht testbar[1]

Ideal für: Schwertfuchtler und Zauberkünstler

Alternative Vollpreis: Gothic 3 (ca. 50 €, 11/2006: 67)

Alternative Budget: Oblivion (ca. 30 €, 05/2006: 87)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 6,7 GB

Auflösung	800x600	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 9700	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X850	RAM	1,5 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Radeon X1900	RAM	2,5 GB

PRO

- glaubwürdige Fantasywelt
- Grafik erster Kajüte
- erlaubt unterschiedliche Spielweisen
- sehr gutes Kampfsystem
- sehr abwechslungsreiche Levels

KONTRA

- unbelebte, gegnerfreie Passagen (selten)

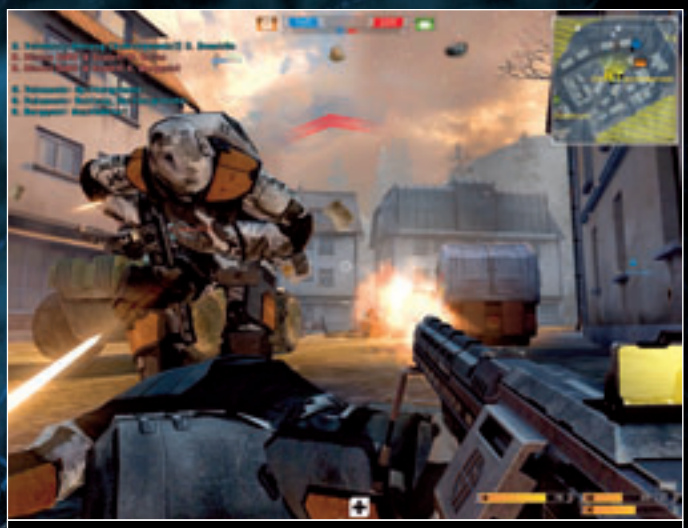
MARTIN DEPPE	90
SASCHA GLISS	92
SIMON FISTRICH	89
DAVID BERGMANN	87

Durchschnitts-Wertung der Tester: **90**

[1] *Der Mehrspielerpart war in unserer Version von Dark Messiah nicht enthalten. Einen ausführlichen Test des Multiplayer-Modus lesen Sie auf Cynamite.de und in der nächsten PC PowerPlay.*



Die **Hubschrauber** lassen sich noch leichter lenken als im Vorgänger; wie eine Mischung aus Jets (die weggefallen sind) und den alten Helis.



Der Versorgungssoldat trifft mit seinem Leichten MG nur ins Schwarze, wenn er sich **flach auf den Boden** legt.





BATTLEFIELD 2142



Der vierte Teil der Multiplayer-Serie läutet eine neue Eiszeit ein. Doch nur für die Story. Dank Kampfrobotern, Lasern und neuem Spielmodus geht's im Schnee heißer her als je zuvor.

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

SETUP

Installation:
Battlefield 2142 belegt ca. 1,55 GB auf der Festplatte. Savegames gibt's nicht.

Einstellmöglichkeiten:
Nach jeder Änderung der Grafikdetails passt das Programm die Shader an, was die Ladezeiten verlängert.

Kopierschutz:
Es kommt Macrovision zum Einsatz. Außerdem ist eine Internet-Aktivierung mit Freischaltcode nötig.

Vom Zweiten bis zum Dritten Weltkrieg sind nur vier Jahre vergangen. 2002 hat Electronic Arts mit **Battlefield 1942** den Startschuss für eine Erfolgsserie abgefeuert, die heute mit **Battlefield 2142** ihre dritte Fortsetzung feiert. Das Szenario ist ein anderes. Statt Tiger-Panzern tummeln sich Hover-Tanks auf dem Schlachtfeld, statt Propellerflugzeugen sind Senkrechtstarter unterwegs. Das Erfolgsrezept ist geblieben: Bis zu 64 Spieler fechten um Frags und Flaggen in epischen Matches. Und die machen dank neuem Spielmodus, verfeinerter Klasseneinteilung und coolen Karten mehr Spaß denn je.

Es kommen eisige Zeiten

Haben sich die Entwickler für die bisherigen Serienteile bei Militärhistorie und aktuellen Ereignissen bedient, wagen sie mit dem neuesten Part einen Sprung in die Zukunft. Die Prognose: In rund 100 Jahren wird unser Mutterplanet von einer neuen Eiszeit heimgesucht. Nun ringt die Menschheit mit Waffengewalt um die letzten verbliebenen Rückzugsgebiete und Ressourcen.

Hierzulande prallen die Streitkräfte Europäische Union (EU) und der Pan-Asiatischen Koalition (PAK) aufeinander. Beide ausgerüstet mit High-Tech-Waffen, wie man sie nur aus Science-Fiction-Filmen kennt. Die PAK-Armee bietet etwa Panzer auf, die das gewohnte Kettenfahrwerk gegen einen Schwebeantrieb tauschen. Damit bewegen sie sich nicht nur vorwärts und zurück, sondern auch seitlich (»Strafing«). Die EU setzt auf einen passend »L-5 Riesig« getauften Kampfroboter, der auf stählernen Beinen übers Schlachtfeld stapft und gegnerische Stellungen mit Raketensalven einäschert. Allerdings unterscheidet sich die Ausrüstung der beiden Parteien größtenteils nur äußerlich, die Funktionsweise ist dieselbe.

Fröhliche Flaggenhatz

Wie die Vorgänger erweitert auch **Battlefield 2142** das bekannte Shooter-Spielprinzip um Fahrzeuge, Führer, Funktionen und Flaggen. Letztere stellen die Dreh- und Angelpunkte der Schlachtfelder dar. Beide Fraktionen ringen um die Kontrolle dieser Schlüsselpunkte. Wenn es eine Mannschaft schafft, genügend Mitstreiter um einen Wimpel zu versammeln und den Gegner aus der Gegend zu ver-

DIE WICHTIGSTEN UND KURIOSESTEN VEHIKEL



L-5 Riesig
Der Kampfroboter vereint überlegene Feuerkraft mit fast undurchdringlicher Panzerung. Ist in Straßenschlachten aber ein leichtes Ziel.



Type 4 Doragon
Leichter Angriffshubschrauber der PAC-Luftwaffe, der seine volle Kampfkraft erst entfaltet, wenn ein Copilot die Lenkraketen steuert.



Type 32 Nekomata
Panzer mit Hover-Antrieb, der nicht nur vor und zurück, sondern auch zur Seite gleiten kann. Schwer zu kontrollierende Kanone.



treiben, wechselt die Fahne die Farbe und dient fortan als Einstiegspunkt. Anders als etwa bei **Counter-Strike** ist der Spaß für Gefallene nicht vorbei; nach einer kurzen Auszeit stehen die Bildschirmtoten wieder auf. Und mit so einer Flagge in der Nähe kommen sie schneller an die Front.

Robbi, Tobbi, Fliewatüüt

Fahrzeuge stehen auf den Schlachtfeldern an jeder Ecke. Ein Tastendruck genügt, und schon finden Sie sich am Steuer eines Buggys oder Panzers wieder oder heben mit einem Hubschrauber ab. Wer mag, klettert auf den Copilotensitz und lenkt die Bordkanone statt des Fluggeräts oder spielt MG-Schütze auf dem Dach eines Kampfroboters. Für welchen Posten Sie sich auch entscheiden, die Steuerung geht denkbar einfach von der Hand. Selbst die einstmals Könnern vorbehaltenen Helikopter geben sich nun lammfromm und lassen sich mit wenigen Minuten Training perfekt durch Häuserschluchten jagen.

Zwar gehört es zu den Eigenheiten der Serie, dass tonnenschwere Tanks an Sandsäcken zerbrechen und bei Wasserkontakt in Flammen aufgehen. Dank Feintuning an Physik-Engine und Fahrverhalten passiert das aber seltener. Alles in allem haben Raser und Flieger mehr Spaß als je zuvor.

Ich sitz in meinem Bonker ...

Bleiben Führer und Funktionen. Erstere sind Teil der Kommandostruktur. Beide Mannschaften wählen vor Matchbeginn einen Commander. Der hält sich aus Feuergefechten weitgehend heraus, verfolgt die Partie vielmehr auf einer Übersichtskarte. Die zeigt nicht nur die Positionen der Teamkameraden an, sondern bietet auch Zugriff auf die vier wichtigsten Werkzeuge des Mannschaftskapitäns.

Satteliten-Scan und Aufklärungsdrohne enthüllen für alle sichtbar, wo sich Feinde verschanzt haben. Im Offensiv-Arsenal finden sich ein großflächiger Artillerieschlag und ein EMP-Angriff (Elektromagnetischer Puls), der Fahrzeuge kurzzeitig außer Gefecht setzt und auch bei der Infanterie für Verwirrung sorgt.



MK-15 Bandit

Schneller, allerdings leicht bewaffneter und kaum gepanzerter Geländewagen, der mit Turbo-Boost für Notsituationen ausgerüstet ist.



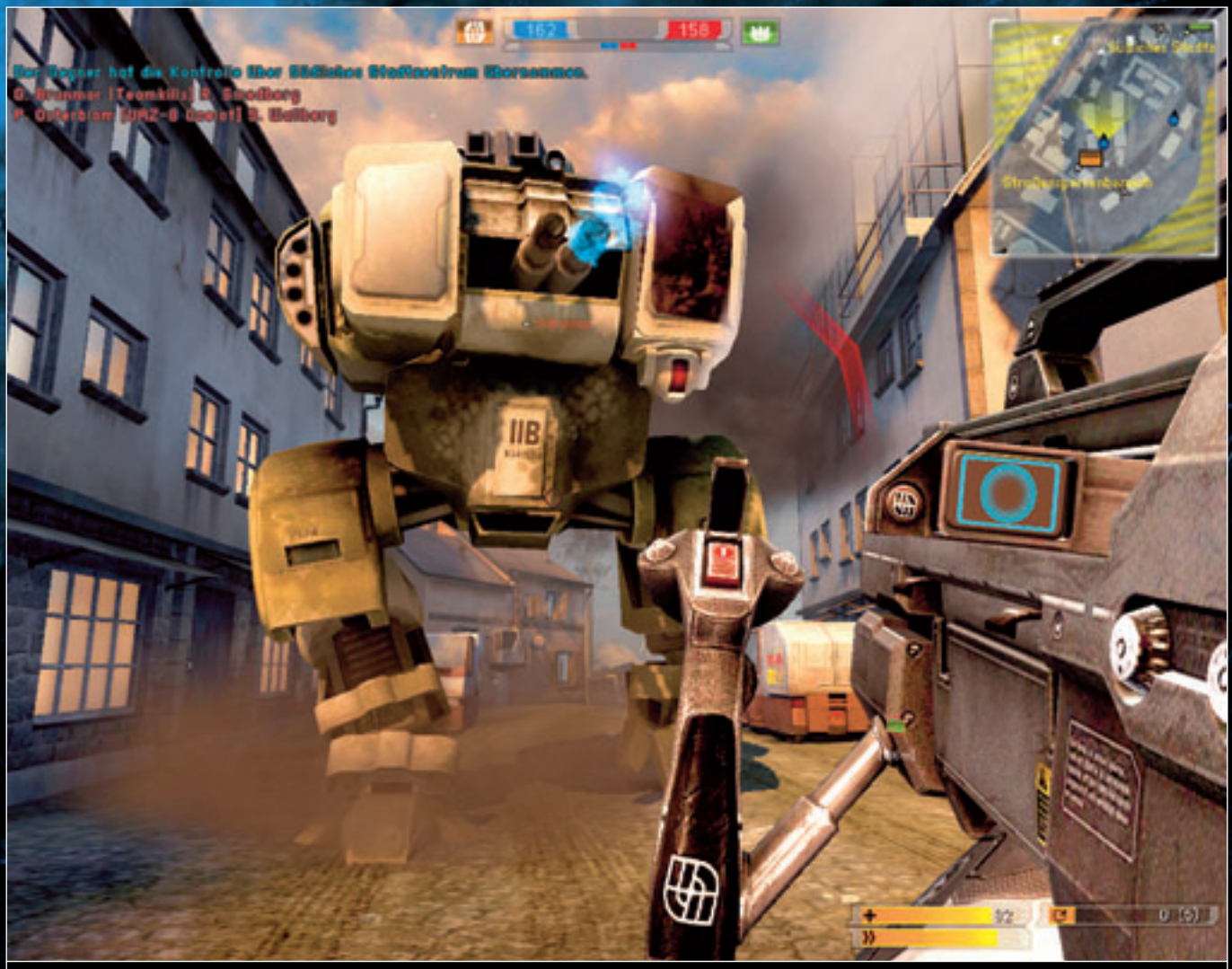
AMV-2 Groundhog

Der Clou an diesen Mannschaftstransportern sind die Raketen-Pods, mit denen sich die Passagiere auf Dächer katapultieren können.



BTR-20 Yastreb

Transporthubschrauber, der voll besetzt dank eingebauter Mini-Kanonen durchaus auch als Angriffsvehikel zu gebrauchen ist.



Der **Raketenwerfer** rechts im Bild ist die einzige wirklich effektive Waffe, die die Infanterie gegen die stählernen Kampfläufer aufbieten kann.

Dann gibt's da noch Versorgungskisten, die am Fallschirm abgeworfen werden und die Magazine der Verbündeten wieder auffüllen. Und schließlich dient die Strategische Karte dazu, die Angriffe der Squads zu koordinieren. Ähnlich wie in einem Strategiespiel.

Vier-Klassen-Gesellschaft

Die Squads bilden die zweite Ebene des Befehlssystems. Jeweils fünf Mann finden sich zu einer Einheit zusammen. Einer spielt den Squad-Leader, der seine Befehle direkt vom Kommandanten erhält. Der gibt über die oben beschriebene Karte Angriffsziele und Verteidigungsstellungen vor, die dann auf der Mini-Map der Squads und in der Ego-Ansicht markiert werden. Mit Spezialausrüstung dient der Gruppenchef auch als mobiler Einstiegspunkt für seine Mitstreiter – später mehr. Letzter Listenpunkt: die Funktionen. Von ehemals sieben Charakterklassen sind vier geblieben, die sich die Aufgaben teilen: Sturmsoldat, Aufklärer, Pionier und Versorgungssoldat. Sturmsoldaten bilden mit ihrer guten Be-

Ausrüstung und Belohnungssystem



Je länger Sie Battlefield 2142 auf so genannten Ranked-Servern spielen, desto mehr Auszeichnungen und Erfahrungspunkte verdienen Sie. Letztere dürfen Sie in bessere Ausrüstung für die vier Klassen Aufklärer, Sturmsoldat, Pionier und Versorgungssoldat investieren. Um an die mächtigen Belohnungen wie ein Tarnmantel für Aufklärer oder ein neues Gewehr für Aufklärer zu gelangen, müssen Sie viele Stunden spielen. Grundlegendes wie der Defibrilator, mit dem sich Tote beleben lassen, ist an einem Abend zu schaffen.

Außerdem stehen klassenübergreifende Boni wie mehr Ausdauer und Sondergegenstände für Squad-Leader zur Auswahl. Schließlich dürfen Sie zwischen schwerer und leichter Rüstung wählen. Erstere bietet mehr Schutz, letztere größere Agilität, die sich allerdings nach unserer Erfahrung nur selten auszahlt.

Im Wettbewerb

Battlefield 2142	**89**
Joint Operations	88
Battlefield 2	87
Counter-Strike Source	84
Red Orchestra	81

Battlefield 2142 löst aus dem Stand den bisherigen Spitzenreiter unter den Multiplayer-Shootern Joint Operations ab, den wir um einen Punkt abwerten. Die Spieleranzahl ist mittlerweile so gering, dass er nur noch eingeschränkt zu empfehlen ist. Battlefield 2 bleibt aufgrund des unterschiedlichen Szenarios in der Bestenliste. Der Klassiker-Counter-Strike wirkt inzwischen etwas altbacken.

COMMANDER-MODUS



1 Squad-Übersicht: Hier wählen Sie die Gruppen an, denen Sie Befehle erteilen möchten. Außerdem können Sie sie in diesem Menü loben oder zur Ordnung rufen.

2 Spielstand-Display: Zeigt die Punkte (»Tickets«) des eigenen und gegnerischen Teams an. Welche Mannschaft zuerst den Nullstand erreicht, verliert.

3 Minikarte: Sie können die Hauptansicht (Punkt 4) vergrößern und dann über die Minikarte den Überblick behalten. Lässt sich bei Bedarf auch ausblenden.

4 Schlachtfeldansicht: Vermittelt Ihnen einen Überblick über die Positionen Ihrer Kämpfer, den Zustand der Flaggenpunkte und die Wegpunkte. In Stufen zoombar.

5 Kommandomenü: Öffnet sich per Rechtsklick und gibt schnellen Zugriff auf die wichtigsten Befehle, etwa Artillerie-Schlag oder EMP-Angriff an der Mauszeiger-Position.

6 Generalsfähigkeiten: Hier können Sie die Sonderaktionen anwählen und ablesen, wie lange es bis zum nächsten Einsatz dauert (dunkelgrauer Balken heißt Pause).

waffnung und Rüstung nach wie vor das Rückrat der Armee, helfen jetzt aber dank Medikit und Wiederbelebungs-Gerät auch als Sanitäter aus. Aufklärer vereinen die alten Klassen Scharfschütze und Spec-Ops; sie können mit Präzisionsgewehren ebenso gut umgehen wie mit Sprengsätzen. Pioniere reparieren jetzt nicht nur Fahrzeuge, sondern können dank Raketenwerfer auch kämpfen. Der Versorgungssoldat schließlich liefert nicht nur Munitionspäckchen, sondern ist mit seinem leichten Maschinengewehr für Infanteristen ein gefürchteter Widersacher.

Vereint zuschlagen

In welcher Rolle Sie sich auch am wohlsten fühlen, Sie sammeln nicht nur durch Treffer Punkte. Auch wenn Sie Flaggen erobern, einen Verwundeten heilen oder einen Panzer flicken, wenn Sie als Commander einen Artillerieschlag leiten oder wenn Sie einfach nur Flugstunden aufbauen, überall sind Belobigungen zu verdienen. Dabei belohnt **Battlefield 2142** Teamplay. Wenn Sie beispielsweise einen Kampfheli steuern, und Ihr Bordschütze landet einen Treffer, bekommen Sie die Hälfte gutgeschrieben. Je länger Sie online dran bleiben, desto weiter steigen Sie im Rang auf: vom Gefreiten bis zum General.

Belohnung für Beförderung

Mit jeder Beförderung winkt ein Erfahrungspunkt, mit dem Sie im Karrieremenü einen neuen Bonus freischalten dürfen. Neben klassenspezifischen Gegenständen, etwa einem Granatwerfer für Sturmsoldaten, winken übergreifende Belohnungen wie mehr Ausdauer für längere Sprints. Außerdem gibt es Spezialausrüstung für Squad-Leader. Beispielsweise einen Sender, der es Squad-Mitgliedern ermöglicht, an der Seite ihres Anführers statt an einer Fahne ins Spiel einzusteigen.

Einerseits stellt das Upgrade-System einen wichtigen Motivationsfaktor für Online-Matches dar. Andererseits verschafft es Veteranen enorme Vorteile gegenüber Neulingen, die in der Startausrüstung sogar auf Handgranaten verzichten müssen. Allerdings sind zumindest die ersten Mannschaftsränge mit wenigen Spielstunden zu erreichen, was die Frustgefahr für Anfänger minimiert.

Schöne neue Welt

Das Zukunftsszenario schlägt sich nicht nur in den Waffen nieder, sondern auch im Leveldesign. Zehn Schlachtfelder stehen zur Auswahl, von Minsk über Berlin bis Gibraltar. Im Norden hat die Eiszeit alles in kaltes Weiß getaucht, im Süden breiten sich Wüsten aus. Nicht gerade einladend, zuweilen sogar trist, aber alles in allem eine perfekt eingefangene Endzeit-Welt. Dabei ist den Entwicklern das Kunststück gelungen, die von **Battlefield 2** entliehene Engine nicht nur aufzuhüb-

TECHNIK-CHECK



1.024x768, 32-Bit-Farben, **minmale Details**, 80 Prozent Sichtweite.



1.024x768, 32-Bit-Farben, **maximale Details**, 80 Prozent Sichtweite.

RAM 512 | 768 | 1.024 | 1.536 | 2.048 — Installationsgröße 1,55 GB

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

- Obwohl Battlefield 2142 besser aussieht als Teil 2, sind die Hardwareanforderungen ein klein wenig niedriger. Das Spiel läuft insgesamt etwas flotter. Ausnahme sind die nach wie vor sehr langen Ladezeiten zwischen den Schlachten, die erst mit 2 GByte RAM erträglich werden.
- Wie schon bei Battlefield 2 sind aktuelle Grafiktreiber Pflicht. Mit älteren Versionen kann es besonders in hohen Detailstufen zu erheblichen Grafikfehlern kommen.
- Besitzer einer Creative X-Fi dürfen sich über spezielle Sound-Effekte und satte 128 Quellen gleichzeitig freuen; der normale Surround-Sound klingt aber auch schon exzellent.



EMP-Granaten legen Vehikel kurzzeitig lahm und stören die Helmanzeigen der Infanterie. Super, um hartnäckige Verteidiger zu verjagen.

schen, sondern gleichzeitig einen Tick flotter zu machen.

Auf der spielerischen Seite schlagen die zehn Karten einen schönen Bogen von Straßenkämpfen in Großstädten, bei denen die große Stunde der Infanterie schlägt, bis hin zu weiten Außenarealen, auf denen sich Tanks, Jeeps und Helikopter austoben dürfen. Und dann wären da noch die Titan-Schlachtfelder ...

Kampf der Titanen

Nachdem sich die drei bisherigen **Battlefields** allein auf den Conquest-Modus verlassen haben, führt der neueste Part endlich einen frischen Spielmodus ein: das Titan-Match. Im Mittelpunkt stehen die namensgebenden Titanen – gigantische fliegende Festungen, die ebenso majestätisch wie schwer bewaffnet über den Schlachtfeldern schweben. Das Ziel: den Titanen der gegnerischen Mannschaft vom Himmel holen und den eigenen schützen.

Dazu ringen zunächst beide Teams genau wie im Conquest-Modus am Boden um Flaggenpunkte. Allerdings dienen die hier nicht nur als Einstiegspunkt, sondern auch als Raketenbasen. Wird



MARTIN DEPPE
Experte für Actionspiele

Vertraute Zukunft

Eigentlich sind Zukunft-Szenarios in Multiplayer-Titeln nicht so ganz mein Ding. Weil mir Fahrzeuge und Waffen teilweise zu abgedreht und zu schwer zu unterscheiden sind. Nicht so bei Battlefield 2142: Hier bleibt ein Panzer ein Panzer, ein Leichtes MG ein Leichtes MG. Auch wenn der Panzer jetzt kettenlos schwebt.

Darum ist eine 2142-Schlacht wie Nachhausekommen. Gleiche Tastenbelegung, gleiches Spielprinzip. Nur eben schneller und mit leichter steuerbaren Fliegern. Und endlich, endlich gibt's einen neuen Modus! Klar, auch die Zukunftsausgabe hat ihre Macken, etwa wenn Panzer an Sandsäcken oder im Wasser explodieren. Aber für das schnelle Gefecht zwischendurch bleibt 2142 auf jeden Fall auf meiner Platte.

Meine Wertung **90**



SIMON FISTRICH
Experte für Actionspiele

Der Teufel liegt im Detail

Sorry, aber ich muss die Lobeshymnen der Kollegen mal kurz unterbrechen. Ich habe nämlich langsam die Nase voll von diesen den Spielspaß ausbremsenden Winz-Mängeln, welche die Battlefield-Reihe seit Beginn begleiten. Sei es das unzureichende Treffer-Feedback. Oder der an einem Wasserloch explodierende Schwebepanzer. Oder die viel zu schwache Scharfschützenflinte. Oder die geringe Kartenanzahl.

Bitte, liebe Entwickler: Lasst euch beim nächsten Mal etwas mehr Zeit, merzt diese Kleinigkeiten endlich aus und spendiert uns ein paar zusätzliche Maps. Denn ansonsten habt ihr mit Battlefield 2142 ein echt cool aussehendes (Stichwort: Mechs), überraschend flottes und absolut launiges Mehrspielerkleinod gezaubert.

Meine Wertung **87**



Strategische Schlüsselstellungen sind meistens mit fest installierten Geschützen gesichert: **Flugabwehr-Kanonen** oder Rail-Guns.

BATTLEFIELD 2142: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie eingefleischter Battlefield 2-Spieler sind und an Science-Fiction-Szenarien ebensoviel Freude haben können wie an realistischen

... weil es einfach Laune macht, mit einem Battlemech übers Schlachtfeld zu stapfen

... weil der Titan-Modus endlich frischen Wind in die Flaggen-hatz bringt



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... falls Sie mit Kampfroboter und Laserwaffen einfach nichts anfangen können

... wenn Sie »Gleiches Recht für alle!« fordern und freischaltbare Superwaffen unfair finden

... falls Sie der Meinung sind, die Neuerungen wären in einem günstigen Addon für Battlefield 2 besser aufgehoben gewesen oder 2142 nur als »Mod« sehen

so eine Stellung erobert, feuert sie in regelmäßigen Abständen Abwehrraketen auf die feindliche Flugfestung. Je mehr Treffer ein Titan kassiert, desto löchriger wird sein Schutzschild. Wenn er ganz verschwunden ist, bleiben zwei Möglichkeiten für den Todesstoß. Entweder man versucht weiterhin, die Silos zu kontrollieren und das Großkampfschiff durch Raketenbeschuss niederzuringen. Oder das Team entert den gegnerischen Titanen und zerstört im Innern nach und nach die Kontrollräume mit, bis schließlich der Reaktor per Sprengladung in die Luft gejagt wird. Eine geniale und taktisch tiefgehende Abwechslung zum gewohnten Flaggen-Fest!

Zur Testversion

Um rechtzeitig zur Veröffentlichung von **Battlefield 2142** Kaufberatung bieten zu können, haben wir das Goldmaster unter die Lupe genommen (also die für die Produktion vorgesehene Version). Weil zum Testzeitpunkt allerdings die öffentlichen Server noch nicht in Betrieb waren, hat Electronic Arts einige Online-Spielfelder vorab geöffnet, auf denen sich Entwickler, Mitglieder bekannter Clans und Redakteure zwei Wochen ausgetobt haben. Wir konnten **Battlefield 2142** also unter praxisnahen Bedingungen testen.

Infos auf Cynamite.de

Allerdings gibt es zwei Dinge, die wir noch nicht abschließend beurteilen können. Erstens: den Server-Browser, das Sorgenkind von **Battlefield 2**. Der funktioniert zwar nach erstem Eindruck besser und schneller als beim Vorgänger und hat nützliche Funktionen wie eine Favoritenliste spendiert bekommen. Allerdings wird sich erst unter Volllast zeigen – das heißt bei mehreren hundert Servern – ob die Geschwindigkeit in Ordnung geht.

Problemfall Nummer zwei: das Balancing. Wie bei jedem Online-Spiel wird erst der Langzeittest enthüllen, ob die Waffen und Vehikel der beiden Fraktionen ausgeglichen sind. Auch wenn uns bislang keine Ungereimtheiten aufgefallen sind. Deshalb werden wir uns für die kommende Ausgabe erneut in die Schlachten werfen, um just diese Punkte zu überprüfen. In der Zwischenzeit halten wir Sie auf unserer Webseite www.cynamite.de auf dem Laufenden.

Rüdiger Steidle



DAVID BERGMANN

Experte für Actionspiele

Schnell und unkompliziert

Super, wie die alten Schweden den Endzeit-Krieg in Szene setzen. Ob ein Mech mitten in die Häuserschlacht platzt, oder ob ich mit meinem Jet über die Wüste sause; die Inszenierung von Battlefield 2142 sucht im Genre ihresgleichen. Passend zur kurzweiligen Action wurde das behäbige Fahrmodell entsorgt. Buggies und Panzer steuern sich wesentlich unkomplizierter als noch im Vorgänger und sorgen dank Turbo für Spaß statt Frust.

Die Fahrzeuge hätten allerdings mehr Auslauf verdient, in Sachen Umfang kocht Dice nämlich auf Sparflamme. Mehr Levels stehen auf Platz eins meiner Wunschliste. Auf Platz zwei: Die Streichung der freischaltbaren Gimmicks – ich will faire Bedingungen für alle Spieler, von Anfang an. So motivierend die Extra-Jagd auch sein mag.

Meine Wertung **88**



RÜDIGER STEIDLE

Experte für Actionspiele

Das beste Battlefield

Battlefield 2142 löst Teil 2 in meiner persönlichen Multiplayer-Hitliste ab. Weil ich lieber im Kampfroboter über Science-Fiction-Schlachtfelder stapfe, als in US-Uniform auf Terroristenjagd zu gehen. Weil es einen Riesenspaß macht, den gegnerischen Titan zu entern. Weil die neuen Klassen klasse sind. Endlich keine Aushilfsjobs mehr, jeder darf ran an den Feind!

Zwar stoße ich mich noch an ein paar Ecken und Kanten. Allen voran am mangelnden Treffer-Feedback. Die meisten alten Spielspaß-Falten haben die Entwickler aber ausgebügelt und Battlefield 2142 so zum bislang rundesten, ausgefeiltesten Teil der Serie gemacht. Mir jedenfalls fallen nur noch kleine Verbesserungen für eventuelle Nachfolger ein. Hoffentlich kommen nicht wieder zig Mini-Addons.

Meine Wertung **91**



Genre: Multiplayer-Shooter
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Digital Illusions
Hersteller: Electronic Arts

Webseite	www.battlefield2142.com
Hotline	0900/120 25 20 (0,25 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	frei einstellbar; leicht bis mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (64 Spieler)	Netzwerk (64 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	7
Singleplayer	6

Ideal für: Freunde gepflegten Fraggens

Alternative Vollpreis: Battlefield 2 (ca. 50 €, 8/2005: 87)
Alternative Budget: Joint Operations (ca. 20 €, 4/2005: 89)

PRO

- abwechslungsreiche Karten
- motivierendes Belohnungssystem
- stimmiges SciFi-Szenario
- sinnvolle Klasseneinteilung
- Squadleader- und Commander-Funktion
- Teamplay wird gefördert
- einfache Vehikelsteuerung
- endlich Bots im Coop-Modus
- verringerter Hardwarehunger seit Teil 2
- Kampfroboter sind einfach cool

KONTRA

- mangelndes Trefferfeedback
- Unstimmigkeiten in der Physik-Engine
- Titan-Modus nicht mit Bots spielbar
- grafisch triste Levels

RÜDIGER STEIDLE	91
MARTIN DEPPE	90
SIMON FISTRICH	87
DAVID BARGMANN	88

Durchschnitts-Wertung der Tester: **89**

SHELLS OF FURY

Ob »Schalen des Zorns« ein guter Titel für eine U-Boot-Simulation ist? Der Inhalt ist jedenfalls grundsolide.

Ihren großen Auftritt hatten die U-Boote im Zweiten Weltkrieg. Doch bereits im Ersten drückte die neue Waffengattung dem Kampf ihren Stempel auf. Nicht zuletzt durch die Versenkung des Passagierdampfers Lusitania im Jahr 1915, die den Kriegseintritt der USA beschleunigte.

Hunter of Fury 3

Shells of Fury verleiht Ihnen das Kapitänspatent für einen von vier Bootstypen, mit denen Sie eine komplette Kampagne von 1914 bis 1918, historische Missionen oder nach Wunsch generierte Gefechte bestreiten.

Die Feindfahrten laufen prinzipiell genauso ab wie bei **Silent Hunter 3**. Sie schippern bei maximaler Zeitbeschleunigung auf der Seekarte ins Einsatzgebiet, wo Ihre Mannschaft automatisch nach Feindschiffen Ausschau hält.

Ran an den Feind

Haben die Matrosen einen Kahn erspäht, geht es auf Tauchstation und Abfangkurs. Periskop ausfahren, Ziel erfassen, die Schusslösung kalkuliert der Bordrechner. Sofern man Sie nicht entdeckt oder der Aal versagt, schickt er das Opfer auf den Meeresgrund. Nur größere Pötte wie Schlachtschiffe brauchen mehrere Treffer. Kleinere Kutter können Sie auch mit der leicht zu bedienenden Bordkanone versenken. Überhaupt gestaltet sich das Spiel einfacher als die Konkurrenz.

Nach getaner Arbeit geht's zurück zum Heimathafen. Gelegentlich wird der Alltag durch Spezialaufgaben wie Minenlegen aufgelockert. Wobei das eigentlich Spannende wie üblich das Anschleichen und Verschwinden ist.

Rüdiger Steidle



Der Erzfeind des U-Boots: der **Zerstörer**. Sofern Sie rechtzeitig abtauchen, können Sie den Häschern aber fast immer entkommen.



Mit etwas Übung sitzt fast jeder Schuss mit dem Deckgeschütz. Allerdings müssen Sie sehr nah ran, bei bewaffneten Feinden Selbstmord.



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Vertane Chance

Ich kann die (verhaltene) Euphorie des Kollegen Steidle nicht ganz nachvollziehen. Ja: Für ein Erstlingswerk eines winzigen Teams ist Shells of Fury tatsächlich erstaunlich gut. Im direkten Vergleich mit Silent Hunter 3 allerdings lässt mich das Spiel ziemlich kalt.

Atmosphäre? Fehlanzeige. Selbst Oldie Aces of the Deep bot zu DOS-Zeiten eine sprechende Crew, zahlreiche U-Boot-Sounds und (ganz wichtig) einen Plattenspieler, der mit dem Tipperary-Song für Stimmung sorgte. All das fehlt in Shells of Fury. Da zudem auch kein Crewmanagement vorhanden ist, und nur auf der Brücke ein einzelner Matrose unbeweglich auf den Horizont starrt, stellt sich bei mir zu keiner Zeit das Gefühl des »Dabeiseins« ein. Genau das aber erwarte ich von einer U-Boot-Simulation.

Meine Wertung **63**



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Als Alternative taucht's

Shells of Fury ist nicht Silent Hunter, auch wenn sich die beiden U-Boot-Simulationen sehr ähnlich spielen. Während aber Ubisofts Erfolgsserie jede Einzelheit perfekt nachbildet und mit dem Crew-Management spielerisches Neuland betritt, hinkt Shells of Fury in Technik und Details mindestens zwei Jahre hinterher.

Dem stellt der Newcomer sein interessanteres Szenario und eine etwas abwechslungsreichere Kampagne entgegen. Die Torpedoattacken auf Geleitzüge und Schlachtverbände sind jedenfalls genauso spannend wie beim Vorbild, wenn Profis angesichts der perfekten Schusslösungen und der simplen Deckkanone etwas unterfordert werden. Wer aber Silent Hunter mag und über die kleinen Schwächen hinweg sehen kann, sollte Shells of Fury ausprobieren.

Meine Wertung **72**



Genre: Simulation
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: h2f
Hersteller: Rondomedia

Webseite: www.die-schalen-des-zorns.de
Hotline: 0900/140 00 43 (0,99 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 **30** 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

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

Schwierigkeit: frei einstellbar; leicht bis mittel

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (– Spieler): Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	5
Steuerung	6
Atmosphäre	4
Multiplayer	–

Ideal für: Tiefseetaucher und Vollmatrosen

Alternative Budget: Dangerous Waters (ca. 45 €/–)
Alternative Budget: Silent Hunter 3 (ca. 15 €, 4/2005: 82)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,4 GB bis 1,9 GB

Auflösung 1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	1,0 GB

PRO
- interessantes Szenario
- relativ abwechslungsreich
- Missionsgenerator

KONTRA
- für Profis wenig fordernd
- altbackene Technik
- kein Speichern in Missionen

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE 72
SASCHA GLISS 63

68



Knifflig: Wir müssen fünf Sekunden neben dem Laster herfahren, damit der Kollege ins Führerhaus klettern kann. Dabei ist seitlich **wenig Platz**.



Besonders spektakuläre Crashes setzt die **Replay-Funktion** noch einmal gesondert in Szene. Lässt sich in unpassenden Momenten abbrechen.

ALARM FÜR COBRA 11 **NITRO**

Es ist ein ungeschriebenes Gesetz: Aus guten Filmen werden schlechte Spiele. Synetic dreht den Spieß um.

Über die Qualitäten von **Alarm für Cobra 11** kann man streiten, über den Erfolg nicht. Die RTL-Actionserie lockt Millionen vor den Bildschirm. Nicht so die bisherigen Umsetzungen: Grausige Grafik und grottige Steuerung verschrecken selbst Fans der Vorlage. Mit Synetic hat sich nun allerdings eine Spieleschmiede des Themas angenommen, die sich mit Computer-Rasereien bestens auskennt: Als Technikgerüst dient die Engine von **World Racing 2**.

V8 statt A8

Optisch lässt **Cobra 11: Nitro** die Vorgänger also meilenweit hinter sich. Vor allem mit den realistischen Strecken (Großstadt, Landstraße und Autobahn) haben die Entwickler exzellente Arbeit abgeliefert. Nur die Autos könnten ein paar Details mehr vertragen. Immerhin sind die Vorbilder erkennbar, auch wenn sie mangels Lizenz keine Markenschildchen oder Originalnamen tragen – Executive V8 statt Audi A8. Dafür glänzt die Effektabteilung mit bildschirmfüllenden Explosionen. Denn wie Hollywood lehrt, gehen selbst Wohnwagen bei kleinsten Blessuren spektakulär in Flammen auf. Gelegenheiten für Karambolagen bieten sich reichlich, denn als Autobahnpolizist jagen Sie Ihren Streifenwagen mitten durch den Berufsverkehr. Schöne Crashes setzt **Nitro** übrigens per Automatik-Wiederholung extra in Szene.

Speed auf Speed

Prinzipiell geht's in den 25 Einsätzen nur um eines: Gas geben. Allerdings haben sich die Macher einiges einfallen lassen, um die Rasereien abwechslungsreich aufzubereiten. Mal sollen Sie einen flüchtenden Verdächtigen ausbremsen, mal den Wagen eines Amokfahrers bis zum Totalschaden rammen. Dann wieder müssen Sie einen Transporter einholen, der führerlos über die Autobahn rast. Nur wenn Sie es schaffen, mit Ihrem Dienstwagen lange genug auf gleicher Höhe zu bleiben, können Sie umsteigen und die Kontrolle übernehmen. Oder Sie steuern wie im Film **Speed** einen Reisebus über die Schnellstraße. Sinkt die Geschwindigkeit unter 130 km/h, explodiert die Bombe an Bord.

Dabei lassen sich die 15 Spielerautos (von der Limo bis zum Rettungswagen) dank des simplen, aber glaubwürdigen Fahrmodells perfekt um jede Kehre zirkeln.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Vollgas-Fahrspaß

Wenn die Serie nur halb so gut ist wie Synetics Interpretation, sollte ich vielleicht doch mal eine Folge anschauen. Die Highspeed-Verfolgungsjagden machen nämlich mächtig Laune. Erstaunlich, wie variantenreich die Entwickler das Vollgas-Thema aufbereitet haben.

Selbst mir als Serien-Neuling fehlt aber TV-Atmosphäre. Ein paar Zwischensequenzen hätten nicht geschadet. Profis haben Cobra 11 außerdem an einem Abend durch. Für weniger erfahrene Fernseh-Fans aber eine super Sache.

Meine Wertung **77**



DAVID BERGMANN
Experte für Sportspiele

Keine pannenfreie Fahrt

Man merkt, dass Kollege Steidle seit Jahren kein Auto mehr fährt. Stundenlang über schnurgerade Autobahnen gurken ... das tue ich im echten Leben schon oft genug. Am PC können mir solche Ausflüge gestohlen bleiben. Wenigstens ab und zu gibt's in Städten und auf Landstraßen Abwechslung.

Fahrphysik und Grafik gehen voll in Ordnung, die stammen direkt aus dem wesentlich spaßigeren World Racing 2. Das hat dem Alarm für Lizenz 08/15 auch einen größeren Fuhrpark voraus

Meine Wertung **62**



Genre: Action-Rennspiel
Verkaufsstart: 2. November 2006
Entwickler: Synetic
Hersteller: RTL

Webseite: www.cobra11-nitro.de
Hotline: 0900/124 42 36 (0,95 €/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 Internet (– Spieler): Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

Ideal für: Autobahnraser

Alternative Vollpreis: Trackmania Sunrise EX (ca. 40 €, 05/2005: 80)

Alternative Budget: NfS: Most Wanted (ca. 30 €, 11/2006: 87)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,1 GB

Auflösung 640x480	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	1,0 GB

PRO
- abwechslungsreiche Aufträge
- stimmiges Fahrmodell
- spektakuläre Crashes

KONTRA
- wenig Film-Atmosphäre
- kurze Spieldauer
- schwankender Schwierigkeitsgrad

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	4
Multiplayer	–

RÜDIGER STEIDLE 77
DAVID BERGMANN 62
Durchschnitts-Wertung der Tester **70**



Noch immer bietet Fear die vielleicht schönsten **Explosionen**, die es je in einem Shooter gab. Gerade in hohen Auflösungen (hier: 1.600x1.200) und mit maximalen Details brennt das Spiel ein grandioses Effektfeuerwerk ab.



FEAR EXTRACTION POINT

Licht aus, Schock an! Extraction Point setzt mit blutigen Schockeffekten und spannenden Feuergefechten den Mystery-Thriller um Alma und ihre beiden Söhne fort.

Cliffhanger ist nicht nur der Name eines Spiele-Oldies aus C64-Zeiten, sondern ein in Literatur und Film äußerst beliebtes Stilmittel. Dabei lässt der Autor eine Geschichte auf dem Höhepunkt der Spannung abrupt enden – etwa wenn der Held überm Abgrund an einer Klippe hängt. Für den Actionkracher **Fear** nutzten die Entwickler ein klassisches Cliffhanger-Ende, das jetzt allerdings mit dem Addon **Extraction Point** aufgelöst wird.

Wie geht's weiter?

Die Story setzt nämlich da ein, wo **Fear** endete. Wir erinnern uns: Im Epilog flüchtet unser namenloser Held mit zwei Kollegen im Hubschrauber vom finalen Showdown bei Armacham. Der Helikopter ist natürlich abgestürzt, wir wurden von unseren Mitstreitern getrennt und müssen nun einen Weg zurück zu ihnen. Gleich in den ersten Minuten des neuen Abenteuers wird aber klar, dass irgendetwas nicht stimmt.

SETUP

Installation:
Um das Addon installieren zu können, müssen Sie Fear in der Version 1.07 auf Ihrem Rechner haben. Die Erweiterung beansprucht 1,8 GB an Speicher auf der Festplatte, insgesamt belegen Fear plus Addon satte 6,9 GB. Der Pfad für Savegames und Profile: Dokumente und Einstellungen\All Users\Dokumente\Timegate Studios\FEARXP

Kopierschutz:
Extraction Point nutzt Securom. Die DVD muss sich also beim Spielstart im Laufwerk befinden.

PRODUCT-PLACEMENT

Zufälligerweise stand diesen Monat Dells Monster-PC XPS 700 in Traumkonfiguration (Core 2 Duo 6700, Geforce 7950 GX2) in der Redaktion zum Hardware-Test (siehe Seite 174). Klar, dass wir ein leistungshungriges Spiel wie Fear auf dieser Rakete getestet haben. Im ersten Level stolperten wir dann über ein Szene, die schwer nach PC-PowerPlay-Hardwarelabor aussah: Der Held steht vor exakt dem gleichen XPS-Rechner, auf dem die Fear-Erweiterung gerade lief!





Damit nicht genug, liegen an anderen Stellen Dell-XPS-Notebooks herum, und auf Reklametafeln in der U-Bahn prangt neben Fantasie-Werbung ganz offen ein Plakat, das das Dell-Flagschiff anpreist. Bloß merkwürdig, dass Extraction Point trotz dieser offensichtlichen und natürlich nicht abschaltbaren PC-Werbung stolze 30 Euro kostet.



Das **Lasergewehr** ist eine von zwei neuen Waffen. Zu blöd, dass wir dieses mächtige Werkzeug nur selten in die Finger bekommen.



Alter Bekannter: Die **Mechs** machten uns schon in der Fear-Kampagne das Leben schwer. Hier helfen nur dicke Kaliber wie der Raketenwerfer.

Die Klonsoldaten, die nach dem Tod von Paxton Vettel ins Koma gefallen sind und wie abgeschaltet in der Gegend herum stehen, sind plötzlich wieder quicklebendig und greifen uns munter an. Einige Augenblicke später wird das Rätsel – wenigstens teilweise – gelöst: Vettel erscheint uns in einer verstörenden Horrorvision, und verkündet grimmig, dass das zwar keinen Sinn ergebe, er aber keineswegs tot sei.

Keine Überraschungen

Was dann folgt, dürfte Besitzer des Hauptprogramms nicht wirklich überraschen. Wir kämpfen uns in der Dunkelheit durch leere Fabriken und Bürogebäude. Lösen simple Schalterrätsel und ballern uns dabei durch Horden von intelligenten Gegnern. Zwischendurch streut das Spiel immer wieder Schock- und Alptraumsequenzen ein, in denen uns Vettel und Alma erscheinen und erschrecken. Welche Geschichte **Extraction Point** erzählen will, wird dabei nie richtig klar. Warum hilft uns Alma? Warum ist Vettel wieder da, und lebt er wirklich noch? Und woher kommen diese fliegenden Zombies? All diese Fragen lassen zu Beginn auf eine Story mit überraschendem Ende hoffen, bleiben letztlich aber unbeantwortet.

Macht aber nix, denn die Geschichte ist eh nicht viel mehr als eine Kulisse für spektakuläre Schusswechsel mit den vielleicht schlausten Ego-Shooter-Gegnern aller Zeiten. Mit fiesen neuen Feinden macht uns das Spiel hier die Hölle heiß. Gepanzerte Klonkrieger, hochgerüstete Sturmsoldaten mit Gatling-Guns oder wieselflinke (und fast unsichtbare) Viecher im Gollum-Look sorgen dafür, dass die Schnellspeichern-Taste bald unser bester Freund ist. Im Mehrspielerpart kommen diese Verbesserungen allerdings nicht zum Tragen. Die neuen Waffen Gatling-Gun und Lasergewehr waren in unseren Netzwerk-Partien nicht aufzutreiben.

Sascha Gliss



Diese fast unsichtbaren **Fieslinge** sind neu. Woher sie kommen, wird nicht erklärt – wie Klonsoldaten sehen sie jedenfalls nicht aus.



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Missionsfutter für Gruselfans

Die neuen Waffen machen Laune (vor allem die Gatling-Gun), die neuen Gegner sorgen für Abwechslung. Die hätte ich mir aber auch an anderer Stelle gewünscht, etwa beim grau-tristen Look, den ich schon in Fear bemäkelt habe.

Die Gefechte sind gewohnt fesselnd und mit riesigen Explosionen und wild sprühenden Querschlägerfunken bombastisch inszeniert. Bei der Story, die mehr Fragen aufwirft als beantwortet, erreicht das Addon allerdings nicht die Klasse des Originals.

Meine Wertung **83**



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Super Schießereien

Kein anderer Shooter jagt mir so oft Schauer über den Rücken. In keinem anderen Actionspiel erlebe ich derart schweißtreibende Feuergefechte. Immer wieder überraschen mich die cleveren Gegner mit Flankenattacken, Hinterhalten, Frontalangriffen.

Auch wenn ich mich in einer neuen Umgebung wohler gefühlt hätte (schon wieder Lagerhäuser und Büros?), macht mir das Addon mehr Spaß als jeder andere Shooter der letzten Zeit. Ausgenommen Episode 1 von Half-Life 2.

Meine Wertung **84**



Genre: Ego-Shooter-Addon
Verkaufsstart: 27. Oktober 2006
Entwickler: Timegate
Hersteller: Vivendi

Ideal für: volljährige Verschwörungstheoretiker

Alternative Vollpreis: Dark Messiah (ca. 40 €, 11/2006: 90)
Alternative Budget: Quake 4 (dt.) (ca. 20 €, 12/2005: 83)

Webseite: www.whatisfear.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: 4 Stufen; mittel bis sauschwer

empfohlene Steuerung

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

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße		1,8 GB
Auflösung 640x480	CPU	1,7 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	4,0 GHz
Grafikkarte Geforce 7900	RAM	2,0 GB

PRO
- neue Waffen
- neue Gegner
- für ein Addon umfangreich

KONTRA
- keine neuen Grafiksets
- konfuse Story
- keine Neuerungen im Mehrspielermodus

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	9
Multiplayer	–

Durchschnitts-Wertung der Tester

SASCHA GLISS 83
RÜDIGER STEIDLE 84

84

DEMO

MEDIEVAL 2

AWARD PowerPlay für Spieltiefe MEDIEVAL 2

Auf zu neuen Ufern: In Creative Assemblys Strategie-Mix erobern Sie mit Rittern, Armbrustschützen und Kanonen nicht nur Europa, sondern auch die Neue Welt.



SETUP

Installation:
Das Spiel belegt circa 8,5 GB auf der Festplatte. Die Savegames finden Sie im Ordner /Saves im Spieleverzeichnis. Sie sind pro Spielstand zwischen 1,5 und 3,0 MB groß.

Kopierschutz:
noch nicht bekannt



Die meiste Zeit verbringen wir auf der **Strategiekarte**. In der Endphase unserer Partie kontrollieren wir als Spanier Westeuropa und Nordafrika.

Das Mittelalter wird nicht umsonst oft als dunkel oder finster bezeichnet: Krankheiten, Kriege, Dreck, Unterdrückung dominierten den Alltag, und ein Menschenleben war nicht einmal den viel zitierten Pfifferling wert. Da wir uns im Strategiespiel **Medieval 2** aber nur virtuell ins Mittelalter begeben, besteht für uns keine Gefahr. Nur die, dass Sie dann andere Tätigkeiten vernachlässigen. Denn **Medieval 2** gehört wieder zu den Spielen, die dieses gemeine »Nur noch einen Zug«-Symptom auslösen. Allerdings kann man Entwickler Creative Assembly keinen Vorwurf daraus machen, dass der inoffizielle **Rome**-Nachfolger so gut ist, dass er süchtig macht. Strategen haben mit diesem Titel jedenfalls die Beschäftigung für die nächsten Monate gefunden.

Eroberungsfeldzug

Im Mittelpunkt von **Medieval 2** steht die so genannte Große Kampagne. Die hat zum Ziel, dass Sie 45 Provinzen halten, wobei jede Nation einige bestimmte Gebiete erobern muss. Zunächst stehen nur fünf Fraktionen zur Auswahl: England, Frankreich, Spanien, Venedig und das Heilige Römische Reich Deutscher Nation. Wenn Sie die Kampagne einmal erfolgreich beendet haben, schalten Sie weitere zwölf Nationen frei, darunter Russland, Ägypten und das Byzantinische Reich. Der Wiederspielwert der Kampagne ist sehr hoch, da die Fraktionen neben eigenen Spezialeinheiten auch unterschiedliche Truppen- und Gebäudetypen besitzen, außerdem verlangen die geographischen Ausgangspositionen gänzlich andere Strategien von uns.

Es gibt auch wieder die Möglichkeit, in eigens erstellten Schlachten gegen den Computer oder menschliche Gegner anzutreten. Für Duelle über Internet brauchen Sie übrigens ein Login für Gamespy, was Abzüge in der B-Note bringt. Richtig gut gefallen

Boxen-Check

1. Spiel
2. Anleitung
3. Soundtrack & Making Of auf DVD
4. Landkarte aus Stoff
5. Latinkon-Figur
6. Sammelkarten
7. Special Edition Box





»Wir sind Papst!« Mit der Mehrheit unserer Kardinäle haben wir einen davon zum Pontifex gewählt – gut für unser **Verhältnis zur Kirche**.



Schlechte Karten für die **Kanoniere**: Eine taktische Unaufmerksamkeit der KI ermöglichte unserer Kavallerie den Durchbruch an der Flanke.

DIE MACHT DER KIRCHE

Dass die Kirche ihre Macht nutzte, um sich in das weltliche Geschehen einzumischen, ist ein Spielelement von Medieval 2. Wer sich päpstlichen Anweisungen widersetzt, muss mit der Exkommunikation rechnen. Das sorgt für Unruhe in der Bevölkerung, die sogar in Aufständen enden kann. Außerdem können andere katholische Fraktionen die exkommunizierte Nation angreifen, ohne vom Papst behelligt zu werden.

Ebenfalls gefährlich sind die Inquisitoren, die durch die Lande ziehen und nach Ketzern suchen. Wer in den Augen der »Hexenjäger« dazugehört, wird schlimmstenfalls hingerichtet. Das kann sehr wehtun, besonders wenn es gute Generäle oder gar Ihren König betrifft. Unser Tipp: Erfahrene Attentäter auf die Inquisitoren ansetzen!





haben uns die historischen Scharmützel, etwa die Schlachten von Hastings und Tannenberg. Diese werden mit schönen Filmsequenzen (in Spielgrafik) eingeleitet, die den historischen Hintergrund der bevorstehenden Kämpfe erklären. Damit Sie diese teils kniffligen Aufgaben auch schaffen, gibt das Programm Ihnen generelle Tipps wie »Locken Sie die Schwere Kavallerie des Gegners mit Ihren leichten Reitern vom Rest der Armee weg!«

Ein feiner Zug

Die meiste Zeit verbringen Sie auf der hübschen Strategiekarte, in der Sie die Spielwelt von oben sehen. Hier kümmern Sie sich um die Reichsverwaltung, zu der etwa das Rekrutieren neuer Einheiten, das Bewegen der Armeen und Figuren sowie der Ausbau der Städte zählen. Das alles geht dank gut strukturierter Menüs und einfacher Bedienung leicht von der Hand. Am Anfang jeder Runde erscheinen am linken Bildschirmrand Symbole. Ein Klick darauf zeigt Nachrichten oder die Zusammenfassung wichtiger Ereignisse der vergangenen Runde.

Ähnlich wie bei **Civilization 4** dauern die Züge mit wachsender Reichsgröße immer länger. Während Sie die ersten Jahre mit wenigen Klicks managen, dauert eine Runde in der Endphase des Spiels schon mal eine Viertelstunde. Wer da nicht gewissenhaft vorgeht, verliert angesichts der vielen zivilen Einheiten, Städte und Armeen schnell den Überblick und vergisst im schlimmsten Fall geplante Aktionen schlichtweg.

Im Wettbewerb

Civilization 4	91
Medieval 2	**90**
Heroes of Might & Magic 5	88
Age of Empires 3	87
Rome	86

Medieval 2 reiht sich zwischen die reinrassigen Runden-Strategiespiele Civilization 4 und Heroes of Might & Magic 5 ein. Das thematisch ähnliche Age of Empires 3 ist vor allem bei den Schlachten weniger vielschichtig als Medieval 2. Den Vorgänger Rome übertrifft Medieval 2 vor allem dank vieler Detailverbesserungen, mehr Hilfestellung, moderner Technik und des spannenderen Szenarios.

Echtzeit-Kämpfe

Wenn zwei feindliche Armeen aufeinander treffen, schaltet das Spiel auf eine 3D-Karte um. Hier tragen Sie den Kampf in Echtzeit aus, allerdings können Sie das Geschehen auf Wunsch pausieren. Das ist sehr hilfreich, da bei der Masse an Einheiten schon mal die Übersicht verloren geht. Die Truppen sind nach dem bewährten Stein-Schere-Papier-Prinzip ausbalanciert, sodass etwa Reiter einen Trupp Bogenschützen problemlos erledigen, an Lanzenträgern aber chancenlos eingehen. Zahlreiche Formationen und Spezialfähigkeiten der unterschiedlichen Truppentypen erlauben unzählige Taktiken; besonders spannend sind die Eroberungsschlachten um Städte und Burgen.

In der Kampagne werden sie den Schlachtausgang aus Zeit-



Die historischen Gefechte sind sehr spannend: In der Schlacht von **Tannenberg** greifen wir mir unseren Polen die deutschen Truppen an.

gründen meistens von der KI berechnen lassen. Die macht das sehr zuverlässig und zeigt nach dem simulierten Kampf eine ausführliche Statistik. Seeschlachten berechnet das Programm nach wie vor immer automatisch.

Krieg und Friede

Medieval 2 unterscheidet zwischen Burgen und Städten, also militärischen und bürgerlichen Zentren. Entsprechend verschieden auch die Gebäudearten, die sich in den beiden Siedlungstypen errichten lassen. In Städten entstehen mit der Zeit Märkte, Universitäten, Rathäuser und andere zivile Bauten. Städte beheimaten aber auch Werkstätten, die Kriegsmaschinen und Kanonen bauen. Die eigentlichen Truppen wie Ritter, Bogenschützen und Speerkämpfer bilden Sie hingegen in den entsprechenden Kasernen, Ställen und Schießplätzen der Burgen aus. Zivile Einrichtungen gibt es hier gar nicht, oder nur in geringen Ausbaustufen. So können Großstädte beispielsweise riesige Kathedralen errichten, während es in Burgen gerade Mal zu einer Kapelle reicht.

Eine neue Gebäudeart sind unterschiedliche Gilden, die sich nach und nach in Ihren Städten ansiedeln. Je nach Art bringen diese Interessenvertretungen unterschiedliche Vorteile, etwa spezielle Truppentypen oder Boni für bestimmte Einheiten. Gilden können Sie nicht wie andere Gebäude aus dem Baumenü wählen. Vielmehr treten die Gemeinschaften an Sie heran und bieten den Bau eines Gildenhauses in einer bestimmten Stadt an.

Die Feder ist mächtiger als das Schwert?!

Neben den geradlinigen militärischen Mitteln stehen reichhaltige diplomatische Mittel zu Auswahl: Allianzen, Bestechung, Androhung von Krieg und das Zahlen oder Verlangen von Tributen, um einige zu nennen. Das System funktioniert recht gut und zeigt lobenswerterweise an, wie ausgeglichen ein Angebot ist.
Tauschen zwei gleichstarke



Wichtige Ereignisse in der Kampagne



Die Erfindung des **Schießpulvers** erlaubt den Bau von Kanonen. Obwohl diese auch in Feldschlachten Vorteile bringen, sind sie vor allem bei Angriffen auf Städte entscheidend. Die ersten Infanteristen mit Musketen sind wegen der niedrigen Schussfrequenz eher schwach.



Der Ausbruch der **Pest** verursacht für einige Jahre ein Massensterben, dem der Spieler völlig hilflos gegenübersteht. Davon sind nicht nur Bürger und in Städten stationierte Soldaten betroffen, sondern auch Herrscher, Geistliche, Spione und ähnliche Sondereinheiten.



Mit der Entdeckung **Amerikas** beginnt ein Wettlauf um das Land und seine Ressourcen. Allerdings müssen erst die Azteken besiegt werden. Die sind zwar zahlenmäßig überlegen, haben aber gegen bedacht agierende Armeen mit Kavallerie und Kanonen keine Chance.



Die Eroberung der Stadt **Jerusalem** ist für viele katholische Fraktionen Siegbedingung. Wir nutzen einen Kreuzzug, um das Ziel zu erreichen.



Missionen erhalten Sie vom Papst, Adligen oder wie in diesem Fall von einer Gilde. Das Aufwand-Nutzen-Verhältnis variiert aber sehr stark.

Fraktionen die Landkarten, ist das logischerweise ausgeglichen.

Die Diplomatie folgt auch bestimmten, nachvollziehbaren Regeln. So können Sie beispielsweise einer Fraktion, mit der Sie im Krieg sind, keine Allianz anbieten – Sie müssen erst eine Waffenruhe vereinbaren. Auch die Reaktionen der Gegner sind meist nachvollziehbar. Wenn Sie militärisch sehr stark sind, können Sie beispielsweise einer schwachen, aber wohlhabenden Fraktion eine Allianz gegen einen regelmäßigen Tribut oder eine einmalige Zahlung anbieten. Wir haben auch großen, aber armen Ländern Gebiete abgekauft, weil die offensichtlich dringend Geld gebraucht haben. Insgesamt ist das Diplomatiesystem sehr gut gelungen, wenn auch noch ausbaubar. Wir hätten uns beispielsweise die Option gewünscht, eine Fraktion gezielt zum Auflösen einer Allianz mit einem Gegner aufzufordern.

Küss die Hand!

Prinzessinnen sind besondere Diplomaten, da sie die Möglichkeit haben, durch eine Hochzeit mit dem Anführer einer anderen Fraktion eine starke Allianz zwischen den beteiligten Parteien zu schmieden. Die Königstöchter können aber auch versuchen, gezielt Generäle des Gegners zu heiraten und diese damit zum Überlaufen zu bewegen. Dazu braucht die entsprechende Prinzessin einen hohen Charme-Wert, da der potenzielle Partner sie sonst entweder verschmäht oder gar dermaßen für sich einnimmt, dass sie zu seiner Fraktion überläuft. Den Charme-Wert steigern Sie übrigens durch erfolgreiche diplomatische Aktionen.

Diese Möglichkeit des »Wegheiratens« haben wir nur selten benutzt, da die meisten gegnerischen Generäle nicht besser waren als unsere. Da ist es einfacher, sie per Attentäter verschwinden zu lassen. Und wenn es doch mal einen Kandidaten gab, hatten wir oft keine Prinzessin verfügbar – schließlich können wir die holden Damen nicht wie Diplomaten rekrutieren, denn sie kommen zufällig auf die Spielwelt.

Ohne Moos ...

In **Medieval 2** gibt es nur eine Ressource, nämlich das gute alte Geld. Das brauchen Sie hauptsächlich zum Errichten von Gebäuden und Rekrutieren der Truppen. Einen Großteil der Einnahmen stammt aus Steuern, jedoch rebellieren Bürger schnell, wenn die Abgaben zu hoch sind. Also errichten Sie in den Städten Handelshäfen, um am entsprechenden Güteraustausch zu verdienen.

Auch die neuen Kaufleute bringen Taler in die Kasse. Auf der Karte sind Rohstoffe wie Wein, Eisen und Felle verteilt. Wenn ein Kaufmann den Platz besetzt, bringt er jede Runde einen bestimmten Betrag in die Kasse – je weiter die Ressource von der Hauptstadt weg ist, desto besser. Deshalb bringen die Rohstoffe aus der Neuen Welt besonders viel. Um die wertvollsten Güter entbrennt oft ein Kampf zwischen den Kaufleuten. Erfahrene Händ-

TECHNIK-CHECK

RAM 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 2.048 — Installationsgröße min. 7,2 GB

MHz CPU	bis 1.700	1.800 bis 2.300	2.400 bis 2.900	3.000 bis 3.500	ab 3.600
Geforce 2/4 MX, Radeon 7500, Geforce 3/4, Radeon 8500/9000		nicht möglich			
Geforce 5x00, Geforce 6200, Radeon 9500/9600, Radeon X600		1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 mittlere Details		
		1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 hohe Details		
Geforce 6600/7300, Radeon X700/1300, Radeon 9700/9800		1.024x768x32 hohe Details		1.280x1.024x32 hohe Details	
		1.280x1.024x32 mittlere Details		1.280x1.024x32 mittlere Details	
Geforce 7600 GS, Radeon X1600, Geforce 6800	nicht möglich	1.280x1.024x32 hohe Details		1.280x1.024x32 max. Details	
		1.024x768x32 mittlere Details		1.024x768x32 hohe Details	
Geforce 6800 GT/Ul., Geforce 7600 GT, Radeon X800/X850		1.280x1.024x32 max. Details		1.600x1.200x32 max. Details	
		1.024x768x32 hohe Details		1.280x1.024x32 hohe Details	
Geforce 7800/7900, Radeon X1800, Radeon 1900		1.600x1.200x32 mittlere Details	1.600x1.200x32 hohe Details	1.600x1.200x32	
		1.280x1.024x32 max. Details		max. Details	

- Trotz der teils riesigen Schlachten ist Medieval 2 nicht sehr anspruchsvoll. Schwächere Grafikkarten haben allerdings an der Mindestauflösung zu knabbern: Das Spiel verlangt hier 1.024x768. Falls Sie so eine schwächere Karte haben, lieber die Details auf Minimum setzen.
- Wichtig ist eine »ausgeglichene« Hardware, da sowohl CPU (viele, viele Figuren) als auch Grafikkarte (Texturen, Effekte, Auflösung) gleichermaßen beansprucht werden.
- Antialiasing (glättet Kanten) haut wegen der vielen kleinen Polygon-Figuren ordentlich rein, das sollten Sie bei Leistungs-Problemen also zuerst abschalten.



MIKKL GALUSCHKA
Experte für Strategiespiele

Alte Qualitäten, neue Stärken

Ich hab ein Faible für Geschichte, besonders das Mittelalter. Und ich liebe es, auf strategischen Karten um Provinzen zu schachern. Kein Wunder also, dass Medieval meinen Nerv traf. Der Nachfolger legt noch mal eine Schippe drauf, macht für mich aber keinen richtigen Sprung nach vorne.

Das neue Diplomatiesystem oder die jetzt fast unendlichen Möglichkeiten sind zwar nett, aber spielerisch war ich schon mit dem ersten Teil mehr als ausgelastet. Ich hätte lieber eine bessere Kameraführung und (noch) schickere Grafik gesehen. Aber was soll's: Die nächsten Wochen bringt mich nichts von der Kampagne weg, die Mischung aus Strategie und Taktik, 3D-Massenschlachten und Spielbrett-Krieg ist mehr denn je unerreicht.

Meine Wertung **89**



In den **Massenschlachten** fehlt trotz herausgezoomter Kamera mitunter die Übersicht. Zum Glück lassen sich die Gefechte pausieren.



Das **Diplomatiesystem** wurde erweitert. Hier fragen wir eine Prinzessin nach einer Zweckehe, was das Programm als sehr fordernd bewertet.

ler verdrängen die Kollegen schon mal von der Karte, weshalb wir im Zweifelsfall auch mit Attentätern regulierend in den Markt eingegriffen haben – zu unseren Gunsten natürlich.

Leichter Einstieg

Viele Spieler wagten sich bisher nicht an die Spiele der **Total War**-Serie, da sie sehr anspruchsvoll sind. Das trifft für **Medieval 2** nur für die beiden höchsten der vier Schwierigkeitsgrade zu. Einsteiger lernen in zwei sehr guten Tutorials (je eins für Schlacht- und Strategiekarte) die Spielmechanik kennen. Zusätzlich hilft ein Computer-Berater mit meist sinnvollen Vorschlägen und erklärt gerade am Anfang Details zu Truppen, Menüs und Aktionen.

Den Empfehlungen für den Ausbau der Städte und Burgen sollten Sie aber nicht folgen, da diese nach unseren Erfahrungen oft unpassend waren. Profis können den Berater in den Optionen komplett abschalten oder nur für bestimmte, wichtige Situationen aktivieren. Mit diesen Hilfen erzielen auch Neulinge schnell Erfolgserlebnisse, da die KI auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad eher zurückhaltend agiert und beispielsweise kaum Attentäter einsetzt. Deshalb sollten **Rome**-Veteranen einen höheren Schwierigkeitsgrad wählen

Georg Valtin

MEDIEVAL 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie die Kombination aus Runde und Echtzeit schon in Rome super fanden

... wenn Sie gerne langfristige Strategien mit diplomatischen und militärischen Mitteln umsetzen

... wenn Sie Filme wie Ivanhoe und Braveheart mögen

Sollten Sie nicht kaufen ...

... wenn Sie ein Spiel mit rundenbasierten Kämpfen suchen

... wenn Ihnen Schlachten mit mehr als 50 Teilnehmern zu hektisch sind

... wenn Sie sich nur in Fantasy-Welten wohlfühlen





MARTIN DEPPE

Experte für Strategiespiele

Ein toller Brocken!

Greife ich Prag schon diese Runde an? Oder warte ich, bis meine Prinzessin Agnes ihren Killer-Charme spielen lässt? Die hat schließlich noch jeden Feindgeneral rumbekommen! Dann könnte ich gleichzeitig meinen Spion in die Stadt schicken, und weitere Truppen zur Hauptarmee schieben. Oder mache ich's ganz anders und verbünde mich mit den Tschechen?

Medieval 2 bietet mir dermaßen viele Möglichkeiten, dass es mich fast schon erschlägt. Aber eben nur fast, denn alles ist logisch, ich bekomme viel mehr Hilfestellung als im Vorgänger. Auch gut: Die automatisch berechneten Schlachten liefern gescheite Ergebnisse, keine zusammengewürfelten. Nur eins ist schade: Die ansonsten tollen Echtzeit-Schlachten laufen bei Stadtangriffen oft sehr ähnlich ab.

Meine Wertung **89**



GEORG VALTIN

Experte für Strategiespiele

Sehr gelungen!

Genau so habe ich mir das vorgestellt: Das geniale Spielprinzip bleibt unangetastet, und stattdessen sorgen die Entwickler mit vielen Verbesserungen für ein noch gelungeneres Spielerlebnis. Wer Details wie Religion, Händler, Gilden und das neue Diplomatiesystem voll ausnutzt, profitiert sehr stark davon. Und die spektakulär inszenierten Massenschlachten sind spannend und taktisch wie eh und je.

Besonders gut finde ich, dass sich die Fraktionen so stark voneinander unterscheiden. Nachdem ich Westeuropa, Nordafrika und die Neue Welt erfolgreich mit Engländern und Spaniern erobert habe, stehen als nächstes Ägypten und Russland auf meinem Terminkalender. Das schaffe ich bestimmt bis Weihnachten! Hoffentlich gibt's auch bald wieder ein Addon ...

Meine Wertung **91**



Genre: Strategiespiel
Verkaufsstart: 10. November 2006
Entwickler: Creative Assembly
Hersteller: Sega

Webseite: www.totalwar.com/?lang=de
Hotline: 0900/100 73 42 (1,49 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: vier Stufen; leicht bis schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler); Internet (8 Spieler); Netzwerk (8 Spieler)

Ideal für: Rundenstrategen und Echtzeit-Taktiker

Alternative Vollpreis: Civilization 4 (ca. 40 €, 11/2005: 91)
Alternative Budget: Rome (Gold) (ca. 20 €, 09/2005: 86)

PRO

- spannende, motivierende Kampagne
- spektakuläre Massenschlachten
- sehr gute Grafik und Animationen
- Fraktionen spielen sich dank verschiedener Truppen und Gebäude unterschiedlich
- historische Ereignisse in der Kampagne
- Eroberung Amerikas
- mehr Spieltiefe durch Händler und Religion
- gutes Tutorial- und Hilfensystem

KONTRA

- nur automatische Seeschlachten
- Prinzessinnen sind quasi überflüssig
- Inquisitoren etwas zu stark
- Gamespy-Login für Multiplayer über Internet erforderlich

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	9
Atmosphäre	9
Multiplayer	8

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	91
MIKKL GALUSCHKA	89
MARTIN DEPPE	89

90



Tapetenwechsel: Im Südwesten der USA herrschen Brauntöne vor. Wenn ein **Zug** wie hier steht, können wir den Lokführer winken sehen.







RAILROADS

Tschu-tschuuuu! Railroad Tycoon heißt jetzt Railroads, sonst ändert sich nix! Warum auch? Railroads macht genauso süchtig wie sein Vorfahre.

SETUP

Installation:
Railroads belegt 1,10 GB auf Ihrer Festplatte. Spielstände werden, wie bei Firaxis üblich, unter \Eigene Dateien\My Games\ Railroads abgelegt. Die Savegames sind dabei fein säuberlich nach Einzel-/Mehrspieler sowie nach automatisch und manuell angelegten Dateien geordnet.

Kopierschutz:
noch nicht bekannt

Eins ist sicher: Wer **Railroads** gespielt hat, wird wohl nie wieder leichtfertig über die Deutsche Bahn und ihren Fahrplan lästern. Gesetzt den Fall, dass Sid Meiers Vorstellung eines funktionierenden und gewinnbringenden Schienennetzes auch nur ansatzweise an die Realität herankommt, reichen bereits 15 Minuten aus, um uns die Fallen eines solchen Verkehrssystems zu demonstrieren. Aber wir wollen nicht vorgreifen ...

Befriedige uns!

In **Railroads** ist die Eisenbahn Heilsbringerin, Geldquelle und Königin der Welt in Personalunion. Mit ihr lassen wir Städte wachsen und füllen unser Konto. Dabei passt sich die Landschaft stets unseren Bauvorhaben an: Wenn wir Gleise in eine Stadt legen, verschieben sich dort die Häuser, um unserer Trasse Platz zu machen.

Das grundsätzliche Spielprinzip ist simpel: Städter haben Bedürfnisse, und die werden mit Gütern befriedigt. Diese Güter liefern bis zu vier Eisenbahnbarone per Stahlross und gegen klingende Münze an. Bis zu drei der Magnaten übernimmt in Einzelspielerpartien der Computer, im Netzwerk geht's gegen maximal drei menschliche Gegner. Einige Güter verbraucht eine Stadt komplett (etwa Bier oder Nahrung), wohingegen andere Waren per Produktionsprozess umgewandelt werden (Kohle in Stahl, Fisch in Dosenfisch). Diese neuen Erzeugnisse können wir natürlich in eine weitere Siedlung karren und dort verscherbeln – vorausgesetzt, diese Stadt verlangt nach ihnen.

Auf, Schwung!

Jede Anlieferung bringt nicht nur uns Geld, sondern der Zielstadt auch den wirtschaftlichen Aufschwung. Siedlungen starten ganz bescheiden als Dorf und schwingen sich bei steter Bedürfnisbefriedigung irgendwann zur Stadt, später zur Metropole auf.

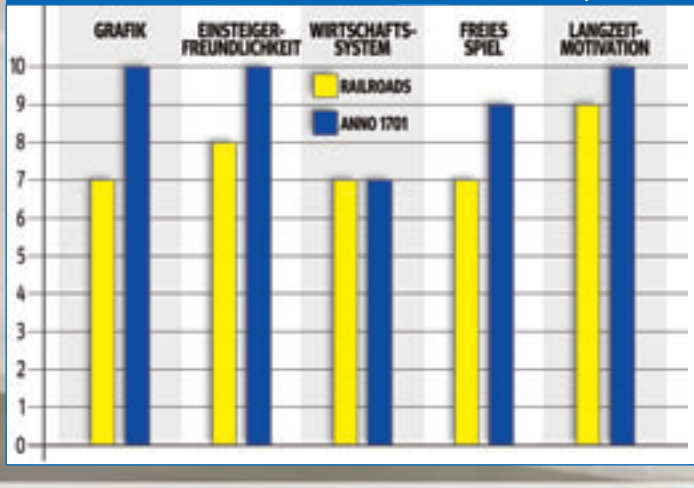


Einkassiert: Auch im Netzwerk müssen wir unsere **Gegner** durch feindliche Übernahmen aus dem Feld schlagen. Hier hat es Simon erwischt.



Die **4-2-0 Morris** ist eine der ersten Loks, die wir in den USA auf die Schiene schicken. Viel mehr als zwei Waggons kann sie nicht ziehen.

DIREKTVERGLEICH: RAILROADS vs. ANNO 1701, EISENBAHN GEGEN SCHIFF



Grafik: Railroads sieht sympathisch aus, ist aber grafisch nicht überragend. Anno dagegen fährt hier mit edlem, detailliertem Look die volle Punktzahl ein.

Einsteigerfreundlichkeit: Mehrstufiges Tutorial und »Annopedia«-Onlinehilfe: Einsteigerfreundlicher geht's kaum. Railroads ist ebenfalls sehr zugänglich, bietet aber weniger Hilfen und Unterstützung.

Wirtschaftssystem: Umfangreich in beiden Spielen, nachvollziehbar auch. Hüben wie drüben gibt es logische Warenketten (Getreide wird zu Bier). Anno ist einen Tick komplexer, da einige Güter in der Inselwelt aus mehreren Rohstoffen entstehen.

Freies Spiel: In Ruhe aufbauen und Geld scheffeln – das Kernstück von Anno 1701, in Railroads eher eine Dreingabe für Eisenbahnfans. Spaß machen beide, aber Railroads ist erst mit Gegnern und kompletter Wirtschaft so richtig spannend.

Langzeitmotivation: Akute Suchtgefahr besteht bei beiden. Railroads bietet zig Szenarien und verteilt bei jedem Start die Rohstoffe anders. Noch mehr Flexibilität bei Anno: Hier gleicht keine Partie der anderen.

Wachstum ist in **Railroads** immer gut, denn er sorgt einerseits für eine breitere Nachfrage – erst als Metropole verlangt ein Ort etwa nach Autos. Andererseits kann eine Metropole bis zu drei Industrien aufnehmen, ein Dorf nur eine. Das können entweder Kraftwerke oder Fabriken sein. Erstere verbrauchen Rohstoffe wie Öl und Kohle, letztere wandeln angelieferte Rohstoffe in Güter um.

Eine Sonderstellung nehmen die Personen- und Postzüge ein. Während Güter über möglichst kurze Distanz transportiert werden sollten, machen wir mit Passagieren den meisten Reibach, wenn wir sie möglichst schnell und möglichst weit befördern. Zudem entwickeln Siedlungen erst ab Ausbaustufe zwei Angebot und Nachfrage für Post- und Personenzüge.

Kauf' Dich ein!

Zurück zu den Gütern: Deren Produktion bringt uns neben neuen Lieferrouten auch direkten Gewinn, wenn wir vorhandene Industrien ersteigern oder für einen Batzen Geld neue aus dem Boden stampfen. Gerade in zentralen Städten, die von mehreren Gesellschaften angefahren werden, rentiert sich die Investition in eine Fabrik ziemlich schnell. Wir streichen jedes Mal Bares ein, wenn Ware für unsere Fabrik in die Stadt geliefert wird. Dabei spielt es keine Rolle, von wem der Rohstoff herangeschafft wird: Wir machen auch dann Profit, wenn die Konkurrenz anliefert.

Diese zusätzlichen Gewinne sind besonders deshalb wichtig, weil jeder Unternehmer mit seinen Zügen auf den eigenen Gleisen bleiben muss, und seine Trassen nicht mit denen der Konkurrenz verbinden kann. Sprich: Mit zunehmender Spieldauer wird das Expandieren immer schwieriger, da uns gegnerische Schienen den Weg versperren. Solche Probleme lassen sich dann oft nur durch weitläufige (und teure) Umgehungsstrecken oder aufwändige und steile Brückenkonstruktionen über die Gegnergleise lösen. Mit einer Fabrik in der richtigen Stadt können wir schon mit dem Geldscheffeln anfangen, ohne überhaupt eine Strecke dorthin gelegt zu haben.

Berg- und Talbahn

So kompliziert gut ausgebaute Streckennetze auch aussehen, so einfach ist es, sie mit ein paar Mausklicks aus dem Boden zu stampfen. Das Spiel bietet einen Baumodus, der intuitiver kaum sein könnte: Wir klicken zunächst auf das Schienen-Icon, dann auf ein bestehendes Gleis. Damit springt der Cursor in den Baumodus, und wir ziehen ihn an die Stelle, an der die neue Trasse enden soll.

Während wir das tun, zeigt das Spiel ständig an, wie die neue Strecke im Moment aussehen würde. Wenn der geplante Abschnitt korrekt ist (keines sich überschneidende Brücken, zu steile Steigungen, zu scharfe Kurven) genügt ein weiterer Linksklick am Zielort: Die Gleise werden sofort errichtet, die Baukosten von unserem Konto abgezogen.

Schlappe Schnauferl

Richtig interessant wird das Verlegen der Gleise aber erst, wenn wir uns mit natürlichen Hindernissen herumplagen müssen. Gerade die ganz frühen Dampfloks wie der »Adler« von 1835 haben mit Steigungen schwer zu kämpfen und kriechen auch bei leichter Beladung selbst kleinere Hügel nur mühsam empor. Solange wir auf flachem Land bauen, ist das natürlich kein Problem. Vor bergiger Kulisse allerdings sieht die Sache anders aus. Wer beim Bau nämlich Geld spart und einen Berg lieber mit Schienen überquert, statt einen Tunnel hindurch zu treiben,

DIE VERRÜCKTESTEN GLEISKONSTRUKTIONEN

Railroads achtet zwar schon beim Bau darauf, dass wir keine physikalisch unsinnigen Trassen in die Landschaft setzen. Extrem teure und herrlich komplizierte Strecken kann man aber trotzdem konstruieren:



Weichenchaos: Bei jeder neuen Abzweigung, die wir legen, fügt Railroads automatisch ein Weichensignal hinzu. An viel befahrenen Knotenpunkten entsteht so schnell ein bunter Lichterwald, den wohl nur noch der automatische Routenplaner des Spiels durchschaut.



Unterirdisch: Tunnel setzt das Spiel automatisch, sobald wir durch einen Berg oder Hügel hindurch bauen wollen. Gerade wenn eine Stadt durch gegnerische Gleise abgeschirmt ist, ist solch ein Tunnel zudem oft die einzige Möglichkeit, sie doch noch an unser Netz anzubinden.



Wer es drauf anlegt, kann natürlich auch eine **Brücke über die Alpen** bauen, statt sie zu untertunneln. Kostet viel Geld, ist ein großer Umweg für die Züge – sieht aber dank riesiger Pfeiler wahnsinnig imposant aus und schindet mächtig Eindruck bei den Mitspielern.



Neue Strecke: Den Endpunkt der **Trasse** haben wir noch nicht bestimmt. Das Spiel zeigt an, wieviel wir für diese Variante zahlen müssten.

zahlt am Ende unter Umständen drauf. Da gerade die älteren Zugmaschinen wesentlich schneller durch einen Tunnel als über einen Berg kommen, verursachen sie uns deutlich höhere Unterhaltskosten, wenn wir sie unnötig langsam fahren lassen.

Hinter den Kulissen

Obwohl **Railroads** auf den ersten Blick wie eine virtuelle Eisenbahnplatte ausschaut (auf den zweiten übrigens auch), werkelt im Hintergrund eine ausgewachsene Wirtschaftssimulation. Am oberen Bildrand lauert eine Reihe von Buttons, über die wir in die Statistikbildschirme gelangen. Die liefern Informationen über Preise, Waren, Industrien oder den Status aller Unternehmen.

Wirklich nötig sind sie aber nur selten, da schon auf der normalen Benutzeroberfläche fast alle Informationen nie weiter als ein, zwei Mausklicks weg sind. So reicht etwa ein Klick auf einen unserer Züge, und schon klappt am unteren Bildrand ein zusätzlicher Rahmen aus, auf dem wir die Ladung, das Ziel und die aktuelle Geschwindigkeit der Lok ablesen. Zusätzlich zeigt das Spiel aber auch die Standzeit des Zuges an, die Wartungskosten und – ganz wichtig – wie viel Profit oder Verlust er uns bisher eingebracht hat.

Gewinn- und Verlustrechnung

Der Profit der Züge – und damit der Gewinn unseres Unternehmens – errechnet sich aus den Erlösen, die wir für Warenlieferungen erzielen, abzüglich der laufenden Unterhaltskosten der Loks. Die Erlöse kassieren wir, sobald ein Zug am Zielbahnhof angekom-



London ist hart umkämpft. Oben liegt unser Schienennetz inklusive Bahnhof, unterhalb der Themse hat sich ein Konkurrent breit gemacht.



Schöne Aussichten: Sobald wir in den **Ruhestand** treten, sehen wir, wie unser weiteres Leben verlaufen wird – Pirates lässt grüßen.

men ist und ein Waggon leer geräumt wird. Diese Einnahmen zeigt das Spiel als Geldbeträge an, die in sattem Grün über den jeweiligen Waggons schweben. Betriebskosten dagegen leuchten in der Warnfarbe Rot und werden regelmäßig fällig, egal ob der Zug gerade fährt oder untätig herumsteht. Somit sind lange Standzeiten tödlich fürs Geschäft, da eine Lok, die nie ans Ziel kommt, auch keinen Gewinn einfahren kann.

Stauwarnung!

Wenn wir auf der höchsten der drei Streckenschwierigkeitsstufen spielen, ist das ein echtes Problem. Auf dieser Einstellung bleiben zwei Züge, die sich gegenseitig blockieren, einfach stehen und warten fröhlich vor sich hin.

Die Lösung ist natürlich ein durchdachtes Netz mit genügend Ausweichmöglichkeiten und Weichen. Da wir zu Beginn aber nur wenig Geld haben, ist es unmöglich, sämtliche Gleise von Anfang an doppelt zu legen. Somit bauen wir zunächst Ausweichgleise, indem wir eine kurze Paralleltrasse legen und die an beiden Enden mit der ursprünglichen Strecke verbinden. Auf Dauer ist aber auch das keine Lösung, da längere Züge mehr Platz zum Rangieren brauchen. Zudem rauschen an Brennpunkten schon bald zig Züge gleichzeitig vorbei, und wenn die gleichzeitig ein Doppelgleis benutzen wollen, sind Staus und Stillstand vorprogrammiert.

Stahlgewirr

Verschlimmert wird dieses Dilemma dadurch, dass wir nur indirekt Einfluss auf den Fahrplan nehmen. In der Streckenübersicht können

RAILROADS: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie als Kind von einer Karriere als Lokführer oder Eisenbahn-Tycoon geträumt haben

... wenn Sie schon das Ur-Railroad-Tycoon mochten

... wenn Sie auch im größten Chaos die Übersicht behalten

... wenn Sie wenig Skrupel im Geschäftsleben haben

Sollten Sie nicht kaufen...

... wenn Ihnen schon die aktuellen Versionen von Pirates und Civilization nicht genug Neues geboten haben

... wenn Sie gerne mit dem ICE über die Deutschlandkarte gerast wären

... wenn Sie ein unverbesserlicher Bahn-Hasser sind



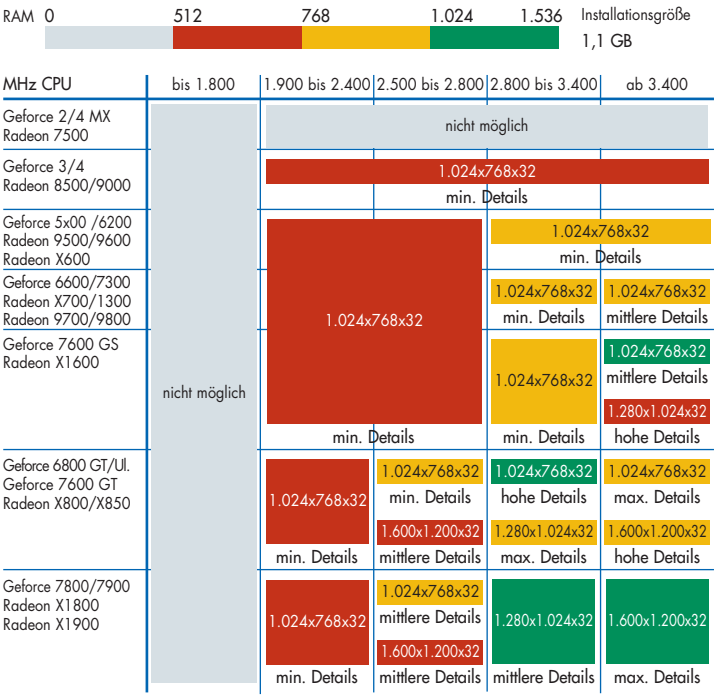
TECHNIK-CHECK



Nicht wirklich häßlich: Railroads in **1.024x768** und minimalen Details.



Alles aufgebrezelt: **1.280x1.024** Bildpunkte und maximale Details.



- Für unseren Test kam ein Spielstand mit einer dicht bebauten Landschaft zum Einsatz.
- Niedrigere Auflösungen als 1.024x768 werden von Railroads nicht unterstützt.
- Railroads ist relativ CPU-lastig. Gerade bei größeren Streckennetzen gehen schwächere Rechner beim Gleisbau in die Knie.
- Im Test weigerte sich Railroads, auf Minimalkonfiguration (1,8 GHz, Geforce 3, 512 MB RAM) loszulegen. Statt Spielstart gab's auf dem Spar-PC eine Fehlermeldung.



Auf der **Übersichtskarte** legen wir Routen und Fracht der Züge fest. Praktisch: Bahnhöfe ohne direkte Anbindung werden grau dargestellt.



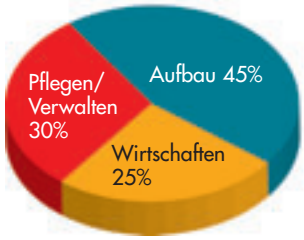
Der wichtigste Bildschirm: Am **Aktienmarkt** überprüfen wir die Finanzen, verscherbeln unsere Anteile oder kaufen Konkurrenzfirmen auf.

wir zwar Start- und Zielbahnhöfe und bis zu acht Zwischenstopps festlegen. Welche Route der Zug dabei nehmen soll, entscheidet das Spiel allerdings selbstständig. Dabei trifft der dynamische Fahrplaner aber fast immer die richtigen Entscheidungen. Passt Routen der Verkehrslage entsprechend an. Sucht Alternativen, wenn überhaupt nichts mehr geht.

Unterm Strich also müssen wir uns an die eigene Kapitalisten-Nase fassen, wenn sich unsere Züge in Engpässen knubbeln, nicht ans Ziel kommen und dadurch Verluste machen. Allerdings kann bei einem weit verzweigten Schienennetz schon mal dem besten Planer die Übersicht verloren gehen. Bei jeder Querverbindung setzt das Spiel automatisch ein Signal vor die Weiche, sodass schon bald eine Unmenge dieser Ampeln die Landschaft ziert. Welche Weiche wohin führt und wo welche Anbindung fehlt, ist dann oft nur noch schwer auszumachen.

Sascha Gliss

Spielelemente



Railroads ist Wirtschaftssimulation (Aktienmarkt, Investitionen in Fabriken) und Aufbauspiel (Schienennetz, Städte-Upgrades) in Einem. Gerade im späteren Spielverlauf wird die Pflege des Netzes immer wichtiger, denn mehr Züge bedeuten mehr Staus an kritischen Knotenpunkten.



SIMON FISTRICH
Experte für Strategiespiele

Toll mit menschlichen Gegnern

Im zarten Kindesalter habe ich Stunden vor meiner Modelleisenbahn verbracht und mein ganz privates Reich aus Strecken, Bahnhöfen und Brücken ausgetüftelt. Außer Railroads kenne ich kein Spiel, welches das damalige Mini-Universum so gekonnt auf den PC bringt.

Da ist es nicht weiter schlimm, dass das Spielprinzip doch ein wenig arg simpel daherkommt. Es ist mir nämlich aufregend genug, den Kollegen Gliss im launigen Multiplayer-Modus von wichtigen Produktionsstätten abzukapseln ...

Meine Wertung **87**



DAVID BERGMANN
Experte für Strategiespiele

Railroad Tycoon 3,5

Es sieht knuffig aus, es macht Spaß – aber für meinen Geschmack hat sich im Vergleich zum Quasi-Vorgänger zu wenig getan. Warum keine Kampagne? Der Museumsbesuch in Railroad Tycoon 3 war spaßiger als der Patent-Poker aus Railroads.

Das ändert aber nichts daran, dass wir es hier mit einer suchtfördernden Wirtschaftssimulation zu tun haben. Wenn Sie allerdings eine hyperrealistische Eisenbahnsimulation wollen, sollten Sie sich den Kauf genau überlegen.

Meine Wertung **87**



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Ich bin begleistert!

Ja, Railroads ist ein weiterer Aufguss eines Sid-Klassikers. Ja, die neuen Ideen sind dünn gesät. Ja und? Wenn nämlich mein erstes Stahlross aus dem Bahnhof dampft, ist mir das völlig egal.

Weil er gleich wieder da ist, der Suchtfaktor. Eben noch das Stahlwerk anschließen. Eben noch hier ein Bahnhof hin, eben noch den Konkurrenten aufgekauft – dessen Netz ich natürlich eben noch optimieren muss. Nur eins ist schade: Die Signale, die würde ich gern fachmännisch von Hand schalten.

Meine Wertung **87**



SASCHA GLISS
Experte für Strategiespiele

Freizeit-Killer!

Railroads ist Sid Meier pur! Die knuffige (aber nie kitschige) Spielwelt, die stimmige Soundkulisse und das Szenario sind typisch für den Altmeister. So zieht mich auch dieser Meier-Titel beinahe unmerklich in seinen Bann. Beispiel gefällig? Ein verregneter Samstagmorgen, an dem ich ein, zwei Stunden Railroads spielen wollte. Am Ende kam ich erst vom PC los, als die Sonne unterging.

Das liegt zum einen an der tollen Präsentation: Ich halte mich einfach gerne in der virtuellen Welt von Railroads auf. Zum anderen punktet das Spiel mit dem simplen aber dennoch herausfordernden, Spielprinzip: Ständig ist irgendwo irgendetwas zu tun. Eine zusätzliche Weiche in Köln, ein neuer Zug für die Brauerei in München, eine Fabrikversteigerung in Hamburg, ...

Meine Wertung **88**



Genre	Wirtschaftssimulation
Verkaufsstart	26. Oktober 2006
Entwickler	Firaxis
Hersteller	Take 2
Webseite	www.sidmeiersrailroads.com
Hotline	0900/139 14 91 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	15 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (4 Spieler)	Netzwerk (4 Spieler)

Ideal für	Modelleisenbahner ohne Hobbykeller
Alternative Vollpreis	
Anno 1701	(ca. 40 €, 11/2006: 91)
Alternative Budget	
Civilization 4	(ca. 30 €, 11/2005: 91)

PRO
- super-sympathische Spielwelt
- schlaue KI-Gegner
- einfache Bedienung
- flache Lernkurve
- schnuckelige Grafik
- intuitives Schienenverlegen
- abwechslungsreiche Szenarien
- umfangreicher »Fuhrpark«
- coole Soundkulisse
- gutes Tutorial ...

KONTRA
- ... das ausführlicher sein könnte
- Platzieren von Weichen etwas fummelig
- kaum neue Ideen
- kein manueller Fahrplan

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	10
Multiplayer	8

Durchschnitts-Wertung der Tester

SASCHA GLISS	88
SIMON FISTRICH	87
DAVID BERGMANN	87
MARTIN DEPPE	87

87



Mit schwerem Kriegsgerät rücken wir den feindlichen Wällen zu Leibe. Der **Belagerungsturm** schützt unsere Truppen vor Pfeilbeschuss.



Unser **Wirtschaftsbereich** in der Eiswelt. Nur wer genug Nahrung heranschafft, lockt neue Arbeitskräfte auf die Burg.

STRONGHOLD LEGENDS

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

Fliegeralarm! Stronghold Legends pfeift auf den historischen Realismus des Vorgängers und entführt uns in die Märchenwelt der Drachen, Hexen und Zauberer.

SETUP

Installation:
Stronghold Legends belegt 1,10 GB auf der Festplatte. Die Spielstände werden in Eigene Dateien\Stronghold Legends\Profiles\Standardprofil\Saves gespeichert und sind mit 100 bis ca. 600 KB groß vergleichsweise winzig.

Kopierschutz:
noch nicht bekannt

Die Menschen des finsteren Mittelalters hatten es nicht leicht: Als ob reale Bedrohungen wie Hungersnöte, Pestilenz oder Kriege nicht genug gewesen wären, lebten unsere Vorfahren dazu noch in Furcht und Schrecken vor zahlreichen anderen Gefahren, die aus unserer Sicht deutlich weniger real waren. Egal, was man heute über Drachen, Riesen, Hexen oder die Aussicht auf eine Ewigkeit im Fegefeuer (inklusive regelmäßiger Dreizackstiche in den eigenen Hintern) halten mag: Für die meisten Menschen des Mittelalters waren diese Dinge so wirklich wie der tägliche Gang zum Donnerbalken.

Nicht zu fantastisch, bitte!

Diese Tatsache haben sich die Mittelalter-Experten bei Firefly als Leitschnur für die Entwicklung von **Stronghold Legends** genommen. Ja: Das Spiel weicht von der gewohnt historisch korrekten Linie der Serie ab. Trotzdem wollten die Macher nicht allzu sehr ins Reich der Phantasie abschweifen. Folgerichtig kommen im Spiel nur diejenigen erfundenen Kreaturen vor, an die die Menschen des Mittelalters tatsächlich geglaubt haben – etwa Drachen oder Riesen.

Heroisch, eiskalt, böse

Anders als **Stronghold 2** bietet der jüngste Teil der Serie drei unterschiedliche Kampagnen mit unterschiedlichen Hauptdarstellern. Im ersten Feldzug dreht sich alles um den legendären König Artus und seine Ritter der Tafelrunde. Story Nummer zwei (die »Eis-Kampagne«) spielt in einer Frostlandschaft und wurde von den Germanischen Sagen rund um Siegfried und Co. inspiriert.



Lasst uns rein! Der schwebende Kelch über dem **Torhaus** zeigt an, dass wir die Kontrolle über diesen Mauerabschnitt erlangt haben.



Artus, der Jedi-Ritter: Der legendäre britische König schwingt **Excalibur**, um Camelot gegen die anstürmenden Sachsen zu verteidigen.



Lindwurm-Jagd: In der Eiskampagne bekommen wir es schon sehr früh mit solch hartnäckigen **Drachennestern** zu tun.



Mobile Deckung: Solange sie sich in der Nähe der mobilen **Holzwände** aufhalten, sind unsere roten Truppen vor feindlichen Pfeilen sicher.

Die dritte und schwierigste Operation nennt sich schlicht »böse«. Hier spielen wir Vlad den Pfähler, besser bekannt unter seinem Spitznamen Dracula.

Egal für welchen Feldzug wir uns entscheiden, im Prinzip läuft alles so wie in **Stronghold 2**. Allerdings ist diesmal die Burgverwaltung nicht so wichtig wie im Vorgänger. Wir müssen uns zwar noch immer um Nahrungsmittelproduktion und die Wirtschaftskette kümmern. Das dient aber fast ausschließlich zum Aufbau eines starken Militärs, da die Missionen sehr kriegerisch ausfallen.

Herrschen unter Zeitdruck

In einem typischen Auftrag starten wir mit einer leeren Länderei und einem Bergfried. Nun pflastern wir die Landschaft mit Farmen und Werkstätten voll – und hoffen, dass unser Wirtschaftskreislauf schnell genug in Gang kommt. Oft schickt der KI-Gegner nämlich schon früh Störtrupps. Die können verheerenden Schaden anrichten und durch Angriffe auf die Bauern die Produktion komplett lahm legen.

Das Problem: Die Attacken erfolgen oft so früh, dass wir von der ersten Sekunde an in Rekordtempo die richtigen Gebäude und Einheiten bauen müssen. Welche das sind, können wir nur herausfinden, indem wir die Mission mehrfach starten oder einen Spielstand laden. Wenn sich feindliche Truppen erst in der Nähe des Bergfrieds festgesetzt haben, ist es nämlich fast unmöglich, das Ruder noch herum zu reißen.

Allerdings sind wir nicht immer in der Defensive. In einigen Aufträgen müssen wir verteidigen, aufrüsten und dann selber eine feindliche Burg einnehmen. Ein anderes Mal sichern wir ein Gebiet auf der Karte, und manchmal besitzen wir selbst gar keine Burg und steuern nur eine Handvoll Kämpfer durchs Feindesland.

Beschütz' mich!

Genau wie im Vorgänger sind aber die Missionen, in denen es um Belagerung geht, die Highlights. **Legends** bietet neben neuen Einheiten wie Drachen oder Hexen auch Verteidigungsanlagen aus dem Reich der Fantasie. Eisspiegel etwa frieren unvorsichtige Gegner ein, und Drachenharpunen schützen unsere Burg vor feindlichen Flugmonstern.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Strategiespiele

Ich fühle mich gehetzt!

Ich liebe die Idee, eine Burg zu bauen, mit fiesen Fallen zu sichern und dann zu beobachten, wie sich der Feind an meinen Wällen die Zähne ausbeißt. Stronghold Legends lässt mich dieses Erlebnis allerdings nicht auskosten. Viel zu schnell und hektisch muss ich vorgehen, damit meine Männer nicht schon in den ersten Minuten überrannt werden. Der Auf- und Ausbaupart kommt deutlich zu kurz, und ein freies Spiel gibt es nicht.

Schade eigentlich, denn die neue Fantasywelt, die mächtigen Helden und die farbenfrohen Landschaften gefallen mir richtig gut und stellen meine Baukünste vor neue Herausforderungen. Im Netzwerk werde ich wenigstens teilweise für die Unzulänglichkeiten entschädigt. Gerade der Spielmodus »King of the Hill« macht richtig Laune.

Meine Wertung **78**



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Fest für Fantasy-Fans

Legends bringt Magie ins Spiel. Die mythischen Einheiten und Helden gehen wunderbar in Strongholds Mittelalter-Welt auf. Die Feldzüge erzählen vertraut-fremde Sagen. Selbst wer's lieber realistisch mag, muss zugeben, dass so ein tobender Eisriese mächtig Eindruck schindet.

Mächtig Eindruck macht allerdings auch der Schwierigkeitsgrad. Der steigt verdammt hoch ein und wächst in späteren Missionen ins Frustrierende. Oft bin ich gleich vom Start weg unter Beschuss und überlebe die ersten Angriffswellen mit Ach und Krach, nur um nach einer halben Stunde festzustellen, dass ich meine Festung doch anders hätte planen sollen – Neustart. Für altgediente Burgherren die ultimative Herausforderung, für Einsteiger deutlich zu nervig.

Meine Wertung **80**



Genre: Echtzeit-Strategie
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Firefly
Hersteller: Take 2

Webseite: www.strongholdlegends.com
Hotline: 0900/139 14 91 (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 sauschwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler)
Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	9
Steuerung	6
Atmosphäre	7
Multiplayer	7

Ideal für: Multitasking-fähige Mittelalter-Fans

Alternative Vollpreis: Company of Heroes (ca. 45 €, 10/2006: **90**)
Alternative Budget: Stronghold 2 (ca. 10 €, 06/2005: **84**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,1 GB

Auflösung	800x600	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9700	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Radeon X1900	RAM	1,0 GB

PRO
- stimmige Fantasy-Szenarien
- teils exzellente deutsche Sprecher
- coole Mehrspieler-Modi

KONTRA
- Missionen oft nicht im ersten Anlauf lösbar
- Bedienung teilweise fummelig
- kein freies Spiel

Durchschnitts-Wertung der Tester

SASCHA GLISS **78**
RÜDIGER STEIDLE **80**

79



Vorstöße mit mehr als einer Handvoll **Panzer** arten regelmäßig in Chaos aus, wenn Sie nicht jedem Fahrzeug einzeln Befehle erteilen.



Eindrucksvolles **Effekt-Gewitter**: Bei solchen Nachtgefechten kommen die spektakulären Lichteffekte besonders schön zur Geltung.

BLITZKRIEG 2
DAS LETZTE GEFECHT

Das Addon läuft auch ohne Hauptspiel. Aber wer das nicht in- und auswendig kennt, hat in den ultra-harten Taktik-Schlachten nicht den Hauch einer Chance.

Während **Blitzkrieg 2** den ganzen Zweiten Weltkrieg in Szene setzte, konzentriert sich **Das letzte Gefecht** auf das große Finale: die letzten Monate an der Ostfront, angefangen im Sommer 1944. Dabei begleiten Echtzeit-Taktiker in der ersten Kampagne die deutsche Armee auf dem Rückzug ins Reich, in der zweiten verjagen sie Seite an Seite mit den Sowjets die faschistischen Invasoren aus Mütterchen Russland.

Die Hölle an der Ostfront

Jeweils fünf Einsätze stehen an – einer schwerer als der andere. In vielen Missionen liegen Ihre Truppen gleich zu Beginn unter Feuer, und Sie müssen unter Zeitdruck die Angreifer zurückwerfen. In anderen kämpfen Sie an zwei Fronten gleichzeitig oder sollen einen Kessel gegen Attacken von allen Seiten halten. Das funktioniert nur, wenn Sie regelmäßig pausieren, um die Lage zu checken und detaillierte Einzelbefehle zu erteilen. Denn dazugelernt haben Ihre Jungs leider nicht: Größere Verbände verhaken sich immer noch regelmäßig ineinander.

Gerade die atemlosen Attacken sorgen allerdings auch für Dauerspannung, die durch unvorhersehbare Skript-Ereignisse noch verstärkt wird. Da schießt Artillerie die Brücke zusammen, über die eigentlich unser Vorstoß rollen soll, da bläst der Computergeneral zum Konterangriff auf die eben eroberte Anhöhe, da bringt ein Güterzug Nachschub, Sekunden bevor unsere letzten Reserven im Kreuzfeuer verglühen.

Mehr Taktik, weniger Wumms

Alles in allen spielen sich die Einsätze wesentlich taktischer als bei **Blitzkrieg 2** (auch die zehn zusätzlichen Einzelmissionen). Statt Massenschlachten dominieren anspruchsvolle Scharmützel mit kleinen Kampfgruppen aus Panzern, Feldgeschützen und Infanterie. Zumindest im niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade können Sie's allerdings gelegentlich auch krachen lassen: Wenn Sie sich nämlich besonders erfolgreich schlagen, dürfen Sie dank des motivierenden Kampagnensystems in späteren Gefechten zusätzliche Reserven in die Schlacht werfen und dann den Gegner schon mal durch pure Masse überrennen.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Ist mir zu stark – bin ich zu schwach?

Heilige Haubitze, da haben sich die Leveldesigner aber mal richtig ausgetobt! Ich bin prompt im ersten Anlauf an der Startmission gescheitert – und das auf »normal«. Wer nicht regelmäßig abspeichert, so vorsichtig wie möglich vorrückt und bei jedem Feindkontakt auf die Pausetaste hämmert, erlebt sein blaues Wunder.

Das letzte Gefecht spielt sich also eher wie Blitzkrieg 1 als wie Teil 2 – allerdings im berüchtigten Selbstmord-Schwierigkeitsgrad.

Meine Wertung 81



DAVID BERGMANN
Experte für Strategiespiele

Mädchen für alles

Für beinharte Taktik-Fans dürfte Das letzte Gefecht genau richtig sein. Die jubilieren nämlich immer dann, wenn bei mir die Maus in der Ecke landet. Um jeden einzelnen Soldaten muss ich mich kümmern, die Panzer zentimetergenau einparken. Das ist mir zu viel Kleinstarbeit.

Die wirklich gut gemachten Missionen entschädigen dafür. Die Einsätze sind wesentlich spannender als bei den meisten Konkurrenten. Vor der nächsten Mission geh' ich jetzt aber erstmal eine neue Maus kaufen.

Meine Wertung 76



Genre	Echtzeit-Taktik
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Nival
Hersteller	CDV

Ideal für: Hardcore-Blitzkrieger

Alternative Vollpreis: Company of Heroes (ca. 40 €, 10/2006: 90)

Alternative Budget: Blitzkrieg 2 (ca. 20 €, 10/2005: 85)

Webseite	www.blitzkrieg2.de
Hotline	0180/529 92 66 (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; schwer bis extrem
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (8 Spieler)	Netzwerk (8 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 1,83 GB

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

PRO
- liebevoll detaillierte Szenarien
- spannende, abwechslungsreiche Missionen
- motivierendes Erfahrungssystem

KONTRA
- extrem hoher Schwierigkeitsgrad
- nur vier Mehrspielerkarten
- nur zwei frische Einheiten

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	5
Multiplayer	6

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE 81
DAVID BARGMANN 76

79



Mit unseren Helden plus Kanone befreien wir die Indianer-Chefin aus dem **Höhlengefängnis**, um uns ihren Stamm gewogen zu machen.



Grafisch mau, spielerisch dramatisch: Wir verteidigen mit einem letzten **Milizionär** das Riesengeschütz, das wiederum einen Hügel sichert.

DEMO

AGE OF EMPIRES 3 WARCHIEFS

Ein Jahr hat das Addon gebraucht. Ungewöhnlich lange. Das merkt man – positiv wie negativ ...

Arbeiter anwählen, auf Baum klicken, aufs Holz warten, Kaserne bauen, Truppen rekrutieren, angreifen, gewinnen. So simpel ist der Sieg in Strategiespielen. Blöd nur, wenn schon das erste Glied dieser Kette fehlt: die Arbeiter ...

Die sind uns nämlich entführt worden. Alle! Also brechen wir auf, um die Universaltalente zu retten. Denn ohne Holzfäller, Jäger, Bauern und Erzklopfer können wir uns nie gegen die Briten behaupten. Wir, das sind die Mohikaner. Und bekanntlich kämpfen wir bis zum letzten Mann!

Washington gegen Hessen

Age of Empires 3: The Warchiefs wirft Sie in eine neue Kampagne. Deren 15 Missionen drehen sich rund um legendäre Indianerstämme. Im Mittelpunkt steht wieder ein Mitglied der Black-Familie, nämlich Nathaniel Black. Der trifft auf George Washington, überquert mit ihm den Fluss Delaware, um die hessischen Söldner der Briten anzugreifen. Sagt Ihnen nichts? Kein Wunder – das Addon ist noch pathetisch-amerikanischer als das Hauptprogramm und erinnert an einen Mix aus **Winnetou**, **Der Patriot** sowie **Fackeln im Sturm**, die **Vom Winde verweht** werden.

Aber auch ohne Hintergrundwissen ist **Warchiefs** spannend: Wenn wir Zelte der Hessen unbemerkt vernichten müssen, damit Mister Washington über den Fluss gelangt und angreifen kann. Oder wenn wir in einer anderen Mission mit einem bunten Trupp aus Cowboys, Indianern und Soldaten einen Hügel 20 Minuten halten sollen, den die Briten bestürmen.

Martin Deppe



SIMON FISTRICH
Experte für Strategiespiele

Der mit dem Addon tanzt

Wow, hat das lange gedauert bis zum ersten Addon. Dementsprechend hoch ist natürlich meine Erwartungshaltung. Die Indianer-Einheiten finde ich daher etwas enttäuschend – trotz Naturverbundenheit, Feuertanz & Co. spielen die sich nämlich nicht sonderlich anders als die restlichen Age-Völker. Da hätte ich mir schon die ein oder andere Überraschung gewünscht.

Aber wie Martin schon schreibt: Erneut sind es die Missionen, die mich gefesselt halten. Zum einen wird die Story um Familie Black fortgeführt, zum anderen spielt Warchiefs in einer der historisch spannendsten Zeiten Amerikas: im Unabhängigkeitskrieg. Für mich als Fan der amerikanischen Geschichte sind das Treffen mit George Washington und die historischen Anspielungen ein echtes Fest.

Meine Wertung **87**



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Die Mission macht's

Nach Grafik-Brechmännern wie Company of Heroes wirkt Warchiefs mit seinen fitzeligen Figuren und des immer noch hässlichen Interfaces im Blockhütten-Look reichlich veraltet. Aber nur optisch! Denn inhaltlich ist's wie das Hauptprogramm: voller erstklassiger Kampagnen-Missionen. Da verbünde ich mich als Indianer mit den Neu-Amerikanern gegen die Briten. Kämpfe mit Revolverhelden gegen Invasoren. Befreie Arbeiter, um endlich mein Indianerdorf auf Vordermann zu bringen – klasse.

Auch gut: Ich muss nicht bei jedem Szenario von Null anfangen, denn die ersten Bauwerke stehen oft schon in der Prärie. Und dass auf den Karten wieder viele Schätze und Nebenaufträge einzusammeln sind, macht das Nebenbei-Erkunden erneut lohnenswert.

Meine Wertung **88**



Genre: Echtzeit-Strategie-Addon
Verkaufsstart: 27. Oktober 2006
Entwickler: Ensemble Studios
Hersteller: Microsoft Games

Webseite: www.ageofempires3.com
Hotline: 0180/567 22 55 (0,12 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 **30** 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

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

Schwierigkeit: drei Stufen; leicht bis schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler), Internet (8 Spieler), Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	9
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	7

Ideal für: Amerika-Fans und Hobby-Historiker

Alternative Vollpreis: Company of Heroes (ca. 40 €, 10/2006: 90)

Alternative Budget: American Conquest (ca. 30 €, –)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 2,9 GB

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

PRO
- Missionen mit sehr viel Abwechslung
- drei neue Völker
- Nebenaufträge
- neue Heimatstadt-Kartendecks

KONTRA
- Einheiten etwas fummelig
- große Schlachten sind chaotisch

MARTIN DEPPE 88
SIMON FISTRICH 87

Durchschnitts-Wertung der Tester: **88**



Auf der **Übersichtskarte** taktieren Sie um die Vorherrschaft auf dem Planeten Kronus, verstärken Provinzen und entscheiden, wo Sie angreifen.



Auch wenn die Tau zahlenmäßig überlegen sind, haben sie schlechte Karten: Selbst kleine Trupps der **Necrons** richten großen Schaden an.

DAWN OF WAR DARK CRUSADE

Ein Planet, sieben Völker – das schreit nach Platzmangel. In Dark Crusade spielen Sie das Räumkommando.

Die schwache Einzelspielerkampagne war das größte Manko an **Warhammer: Dawn of War** – wir konnten nur ein Volk spielen. Im ersten Addon **Winter Assault** (Wertung 85 in PC PowerPlay 09/05) zogen wir mit zwei Fraktionen in den Krieg. In **Dark Crusade** (das auch ohne Hauptprogramm spielbar ist) vereint die Kampagne alle fünf Völker und packt sogar noch zwei obendrauf: die Necrons und die Tau.

Die Tau ähneln verblüffend den Protoss aus **StarCraft**, spielen sich aber im Wesentlichen wie eine Kopie der Space Marines. Die Metall-Zombies der Necrons dagegen standen offenbar für den Terminator Pate und erfordern eine andere Spielweise als die bisherigen Völker. Durch den enormen Energiebedarf kommen Sie als Necron-Spieler anfangs kaum aus dem Quark. Das Gleiche gilt für Ihre Standard-Soldaten, die zwar mächtig Schaden machen, aber in etwa so schnell vorankommen wie Oma Erna beim Shoppen mit ihrem Hackenmercedes.

Krieg mit Übersicht

Satte sieben Völker in einer Kampagne – das klingt besser als es letztendlich ist. Die von einer Geschichte begleiteten Schlachtzüge aus **Winter Assault** sind nämlich einer taktischen Karte à la **Schlacht um Mittelerde 2** gewichen. Auf dieser entscheiden Sie, welchen Landstrich Sie als nächstes angreifen. Das Ziel: die Hauptbasen der anderen dem Erdboden gleichmachen. Die Kämpfe finden dann in altbekannter **Dawn of War**-Manier statt: Den Feind vernichten und Schlüsselpunkte erobern. Manche Karten bieten allerdings auch kreativere Missionsziele: Um den örtlichen Raumhafen zu erobern, müssen wir beispielsweise auf dem Schlachtfeld herumirrende Servitoren zu unserer Basis eskortieren.

Anziehpuppe mit Charisma

Besonders gut gefallen hat uns die Weiterentwicklung der sieben Heldeneinheiten, von denen uns jeweils eine in die Kampagne begleiten. Für besonders gute Leistungen schalten wir neue Ausrüstungsgegenstände für die Jungs und Mädels frei. Das motiviert und sieht obendrein noch schick aus. Die neuen Waffen und Schulterpolster trägt unser bester Mann auf dem Schlachtfeld nämlich tatsächlich zur Schau.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Strategiespiele

Meine neuen Lieblinge

Mit den trägen, aber dafür schlagkräftigen Necrons durch die neue Kampagne zu randalieren passt perfekt zur grandios bombastischen Warhammer-Atmosphäre, die auch Dark Crusade wieder vorbildlich inszeniert. Das Taktieren auf der Weltkarte gefällt mir gut, besonders das Aufpäppeln meines Helden motiviert.

Dass ich dafür auf eine echte Geschichte verzichten muss, stößt mir sauer auf. Als Fan des Warhammer-Universums hätte ich mir hier mehr Tiefgang gewünscht.

Meine Wertung 87



SUSANNE BRAUN
Expertin für Strategiespiele

Einfach bombastisch!

Da fliegen die Space Marines locker zehn Meter, wenn meine Necron-Basis den wuchtigen Laserangriff rausholt. Ein wahrer Augenschmaus, die Lichteffekte. Und obwohl meine Truppen eine gegnerische Einheit nach der nächsten wegrotzen, verliere ich. Denn der Computer-Gegner überrennt mich mit einer Hundertschaft an Feinden. Da wird's schwer, noch Nachschub zu produzieren.

Trotzdem machen mir die neuen Völker Spaß, auch wenn die Schlachten oft zu schwer sind.

Meine Wertung 84



Genre: Echtzeit-Strategie-Addon
Verkaufsstart: 27. Oktober 2006
Entwickler: Relic
Hersteller: THQ

Webseite: www.dawnofwar-game.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: 3 Stufen; mittel bis sehr schwer

empfohlene Steuerung:

Multiplayer Internet (8 Spieler) / Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	9
Atmosphäre	7
Multiplayer	9

Ideal für: Strategen mit Zweiter-Weltkriegs-Phobie

Alternative Vollpreis: Company of Heroes (ca. 40 €, 10/2006: 90)

Alternative Budget: Schlacht u. Mittelerde (ca. 25 €, 12/2004: 91)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 4,1 GB

Auflösung	800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

PRO
- zwei neue Fraktionen
- grandioses Warhammer-Feeling
- viele taktische Möglichkeiten
- neuer Kampagnenmodus ...

KONTRA
- ... leider ohne Story
- mitunter bockschwer

DAVID BERGMANN	87
SUSANNE BRAUN	84
Durchschnitts-Wertung der Tester	**86**



Gelegentlich laufen **Monster** in Dörfern Amok – im schlimmsten Fall töten sie dabei wichtige Kontaktpersonen, im besten Fall bringen sie Punkte.



GOTHIC 3

In der vergangenen Ausgabe hatten wir auf eine Wertung verzichtet, da die Entwickler an der Verkaufsfassung noch massive Verbesserungen vornehmen wollten. Die muss sich nun inklusive dem ersten Patch unserem Urteil stellen – und dem der Fans.

SETUP

Installation:
Gothic 3 belegt 4,44 GB auf der Festplatte. Die Spielstände, die mit fortlaufender Spieldauer anwachsen, finden sich unter Eigene Dateien\Gothic 3.

Einstellmöglichkeiten:
Die Grafik lässt sich genau an die Leistungsfähigkeit des Rechners anpassen, bis hin zum Shader-Modell (1.4 bis 3.0). Aktuelle Treiber sind absolut Pflicht!

Kopierschutz:
Statt wie angekündigt Securom, verwendet die Verkaufsfassung Tages 5.5. Die DVD muss beim Spielstart eingelegt sein.

Kein Spiel spaltet die Spielergemeinde derzeit so stark wie **Gothic 3**. Bereits nachdem bekannt wird, dass wir in der vergangenen Ausgabe auf eine Wertung verzichtet und massive Fehler in der Testversion bemängelt haben, kocht die Volksseele. Von »Was fällt euch ein?« bis »Richtig so!« reichen die Kommentare in den Foren im Internet. »Erst mal abwarten«, mahnen ein paar Besonnene, »vielleicht kriegen es die Entwickler bis zum Verkaufsstart ja noch hin.«

Am 12. September, einen Tag vor dem offiziellen Startschuss, ist es dann soweit. Die ersten Fans spielen **Gothic 3** und veröffentlichen ihre Eindrücke. Und wieder gehen die Meinungen auseinander. »Unspielbar!«, »Beta!«, »Bug-Katastrophe!« auf der einen Seite, »... fantastische Spielwelt ...«, »Hatte noch keinen Absturz«, »Läuft doch wunderbar!« auf der anderen Seite. Auch nach der Veröffentlichung des ersten Updates einen Tag später bleiben die Fronten hart. Und das offizielle Forum bricht unter dem Ansturm einfach zusammen.

Neues Update, neues Glück

Wie Tausende andere Spieler stürzen auch wir uns mit der im Laden gekauften, gepatchten Version ins Abenteuer. Auf ein Neues schlüpfen wir ins Lederwams des Namenlosen Helden, der von der Gefängnisinsel Khorinis ins Fantasy-Reich Myrtana zurückkehrt. Und dann feststellen muss, dass seine Heimat in der Zwischenzeit von Orks überrannt wurde.

Abermals erleben wir die dramatische Eröffnungssequenz: Unsere fünfköpfige Heldentruppe erreicht das Dorf Ardea und muss mit ansehen, wie die Einwohner von den Ork-Besatzern geknechtet werden. Klar, dass wir das Schwert zücken und den Invasoren eins auf die Mütze geben.

Erster Eindruck: Im Nahkampf zählt Klickgeschwindigkeit immer noch mehr als Geschick. Aber: Diesmal



Der **Dämon von Gotha**, einer der ersten Bossgegner im Spiel. Mit etwas »Taktik« kippt er in Nullkommanix aus den Latschen: Dauerklicken.



Wer Erfahrungspunkte investiert, kann einen **Beruf** erlernen und beispielsweise Schwerter schmieden oder Tränke brauen. Nützlich!



In Höhlen oder Städten bleiben Monster regelmäßig an **Hindernissen** hängen. Der Oger hier lässt sich ohne Gegenwehr die Hauer polieren.



Bücher sind ein Quell wertvollen Wissens. Wer fleißig studiert, wertet vor allem seine Kenntnis magischen und alten Wissens schnell auf.

verheddern sich die Grünhäute nicht in der Architektur, kein Physik-Bug schleudert unser Schwert ins Level-Nirwana. Fehler behoben? Oder einfach nur Glück?

Obelix, wo bist du?

Jedenfalls hinterlässt **Gothic 3** in den ersten Spielminuten einen besseren, ausgereifteren Eindruck als die erste Goldmaster. Wieder einmal bestaunen wir die malerische Landschaft. Die authentischen Dorfhäuser, den Leuchtturm, der aus den Klippen am Horizont ragt, die blumenbedeckten Wiesen, die zum Kräutersammeln einladen.

So ganz genießen können wir das allerdings nicht, denn wir wissen schon, was als nächstes kommt: die Killerwildschweine! In einer der ersten Quests sollen wir nämlich für die Rebellen in einem nahegelegenen Versteck drei Schweine verjagen. Und die Biester sind noch genauso tödlich wie in der ersten Testversion. Ermutigt vom Sieg gegen die Orks stürmen wir auf den ersten Keiler zu. Ein paar schnelle Hiebe per Rechtsklick, und schon geht das Borstenvieh zu Boden! Juhu! Doch Nummer zwei rächt seinen Artgenossen. Angriff um Angriff wirft uns zurück, wir können nicht reagieren, nicht blocken, nicht zuschlagen – und gehen k.o.

Nach ein paar Sekunden rappelt sich unser Held zwar wieder auf, hat aber sein Schwert verloren. Da hilft nur umdrehen und die Beine in die Hand nehmen. Dann eben mit Pfeil und Bogen. Schießen, zurückziehen, schießen, zurückziehen, bis schließlich alle Wildschweine erledigt sind.

Nah-Krampf

Um es vorweg zu nehmen: Gegen manche Gegner, allen voran Wildtiere, bleibt das auch in höheren Erfahrungsstufen die einzig erfolgreiche, wenn auch langweilige Taktik. Das Kampfsystem wirkt einfach unausgegoren: Die ach so mächtigen Golems und Oger sind mit Leichtigkeit zu besiegen – doch die Killerkeiler sind uns auch nach Stunden noch über.

Überhaupt haben es Nahkämpfer viel schwerer als Bogenschützen oder Magier. Die picken sich einen Gegner raus, locken ihn an, brennen ihm aus sicherer Entfernung einen Pfeil oder Feuerball nach dem anderen auf den Pelz. Die Kameraden oder Rudelgenossen kehren irgendwann um. Mit genügend Zeit und Munition kriegt man sogar Drachen klein.

Im Schwertgefecht dagegen: Blocken kann man selbst mit einem Schild vergessen, Ausweichen ist Glücksache, Wuchthiebe dauern zu lange, stattdessen drischt man einfach panisch auf die rechte Maustaste ein. Solange man den Gegner zuerst trifft, hat man gute Chancen auf den Sieg.

Lichtblick: Die Quests

Wenn wir uns nicht gerade übers Kampfsystem ärgern, lösen wir Quests – die wahre Stärke von **Gothic 3**. Wo wir auch hinkommen, überall bittet man uns um Hilfe. Da ist ein Händler von Banditen überfallen worden, da fleht uns ein Sklave an, ihm zur Flucht zu verhelfen, da will ein Jäger mit uns eine Wolfshöhle ausräuchern.

Auch wenn uns das Spiel anfangs den Rebellen in die Arme zu treiben scheint, ist keineswegs vorbestimmt, auf welche Seite wir uns schlagen. Denn die Orks entpuppen sich nicht als die tumben Schlächter, die wir im Vorgänger so gefürchtet haben. Gold und Ruhm winken dem, der in ihre Dienste tritt. Doch auch der Widerstand hat Abenteurern einiges zu bieten. Und dann gibt es da noch die Barbaren im Norden, die Assassinen im Süden sowie kleinere Fraktionen wie die Waldläufer. Oft müssen wir zwischen den Fronten wechseln, um alle Aufgaben zu erfüllen. Wenn wir beispielsweise in Kap Dun einen Aufstand anzetteln wollen, müssen

FEHLER, SCHNITZER, NERVIGKEITEN

Wenn wir alle Ungereimtheiten in Gothic 3 aufzählen wollten, die uns im Test aufgefallen sind, oder über die Käufer in Internet-Foren berichtet haben, bräuchten wir mindestens zwei Extra-Seiten. Etwa dass der Held die Waffe wegsteckt, wenn man ins Inventar wechselt (super, wenn man mitten im Kampf einen Heiltrank einwerfen will), dass im Menübildschirm zwar die Zeit für den Spieler stillsteht, aber für die NPCs währenddessen weiterläuft, und, und, und.



Solche **Grafikfehler** gehören noch zu den harmlosen Problemen, die Gothic 3 plagen. Meistens hilft es, den Spielstand neu zu laden.

Wir konzentrieren uns stattdessen im Folgenden darauf, die zehn schwerwiegendsten Fehler, die wir in der ursprünglichen Testversion gefunden, den Entwicklern gemeldet und im letzten Heft aufgelistet haben, noch einmal anhand der gepatchten Version aus dem Laden zu überprüfen. Basis: drei Tester mit drei verschiedenen Systemen.

LEGENDE

✖ **Problem besteht noch** | ✓ **Problem behoben** | ? **Zum Teil behoben**

1. ✖ **Kampfsystem nicht ausbalanciert.** Fernkampf ist noch immer viel einfacher als Nahkampf. Der wird im Wesentlichen durch Klick-Orgien gewonnen, auch in späteren Stufen.
2. ? **Defekte Spielstände.** Ist uns im Test nur einmal passiert. Allerdings berichten viele Käufer im Forum von defekten Spielständen sowie Abstürzen beim Speichern und Laden.
3. ✖ **KI-Schwächen.** Die NPCs und Monster agieren schlauer als in der ursprünglichen Testfassung, haben allerdings immer noch gelegentlich Wegfindungsprobleme.
4. ✖ **Quests nicht erfüllbar.** Gelegentlich verschwinden wichtige Gegner, weil sie durch die Level-Architektur fallen, oder sie finden sich nicht bei den angegebenen Koordinaten.
5. ✖ **Es kommt immer noch vor, dass wichtige NPCs von streunenden Monstern getötet werden.** Manche Kontaktpersonen verschwinden auch aus unersichtlichen Gründen.
6. ✓ **Falsche Warenwerte.** Die Preise für Beute scheinen uns nun wesentlich sinnvoller austariert. Es gibt nur wenige Unstimmigkeiten (zu billiges Flammenschwert).
7. ✓ **Der Autofokus**, also das Anvisieren von benutzbaren Gegenständen oder Personen, funktioniert jetzt deutlich besser als in der ursprünglichen Masterversion.
8. ✖ **Das Questlog** listet nach wie vor nicht immer alle wichtigen Informationen auf. Wir konnten die betreffenden Aufgaben allerdings trotzdem mit etwas Mühe absolvieren.
9. ? **Zwar wurden wir im Test nicht mehr unberechtigt des Diebstahls beschuldigt**, dafür aber mehrmals angegriffen, ohne den Grund dafür zu kennen.
10. ? **Im Test hatten wir vergleichsweise wenige Abstürze** zu beklagen, auch im späteren Spielverlauf. Andere Käufer melden aber, damit regelmäßig Probleme zu haben.



Menüdesign von vorgestern: hässlich, teils auch umständlich zu bedienen. Aber immerhin besser als in den beiden Vorgängern.

wir uns erst bei den Orks beliebt machen. Nur dann lassen die uns zu dem gefangenen Paladin durch, der uns später im Kampf beistehen wird.

So befreien wir Dorf um Dorf – oder machen ein Rebellenlager nach dem anderen platt. Monotonie stellt sich trotzdem kaum ein, die Aufgaben bleiben abwechslungsreich und spannend.

WOHIN DES WEGS?

Dabei gewinnen wir mit jedem Kampf und jeder Quest Erfahrungspunkte, mit denen wir uns von verschiedenen Lehrern ausbilden lassen. Diebe bringen uns bei, wie wir verschlossene Truhen öffnen oder anderen Leuten die Taschen ausräumen. Bei Schmieden lernen wir, Schwerter zu schärfen oder neue herzustellen. Jäger trainieren uns im Umgang mit dem Bogen und Kürschnermesser, Druiden im Kräutersammeln und Tränke Brauen. Festgefügte Charakterklassen gibt es in **Gothic 3** nicht. Wir können eine Laufbahn als magiebegabter Taschendieb anstreben, zum Fechtmeister und Alchemisten aufsteigen oder als Hansdampf durch alle Gassen toben.



MARTIN DEPPE
Experte für Rollenspiele

Zweite Chance versiebt

Ja, ich könnte all die Designmängel, Ungereimtheiten und Fehler einfach ignorieren. Ich könnte die tolle Landschaft genießen, die Atmosphäre, den Soundtrack, mich über die vielen Fraktionen und tollen Quests freuen. Ich könnte die Killer-Wildschweine einfach umgehen, nur noch mit Pfeil und Bogen kämpfen. Ich könnte darüber lachen, dass Gegner aus dem Level purzeln. Ich könnte ignorieren, dass ich kein Geld vom Händler kriege, weil er keins mehr hat – aber meine Ware trotzdem futsch ist.

Aber warum sollte ich Gothic anders behandeln als ein namenloses Rollenspiel? Schlamperei bleibt Schlamperei! Gothic hatte seine zweite Chance, wir haben letztes Heft auf eine Wertung verzichtet. Damit ist jetzt Schluss.

Meine Wertung **67**



In **Arena-Kämpfen** steigern wir unseren Ruf und verdienen relativ leicht Erfahrungspunkte: Die Champions gehen binnen Sekunden k.o.

GOTHIC 3: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie ein absoluter Fan der Serie, frustresistent und Besitzer eines High-End-PCs sind

... damit Sie den besten Spiele-Soundtrack seit Gothic 2 genießen können

... falls Sie darauf vertrauen, dass die Entwickler die schlimmsten Fehler bald beheben und Sie zur Not so lange warten können

Sollten Sie nicht kaufen ...

... weil die Unsitte, unfertige Spiele auf den Markt zu werfen, bestraft gehört

... wenn Ihnen taktische Kämpfe lieber sind als hirnloses Totklicken à la Diablo

... falls Ihr PC schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, und Sie keine Lust haben, die Details bis zur Unkenntlichkeit runterzuregeln



Der offene Spielablauf, die riesige Welt, die es zu erkunden gilt, das sind die großen Pluspunkte von **Gothic 3**. Allerdings: Einsteiger lässt das Spiel manchmal im Regen stehen. Die Beschreibungen der Aufgaben sind oft ungenau wie die der Orte, die man dafür aufsuchen muss. Und statt dass das Questlog exakte Anforderungen auflistet, zeichnet es nur Gespräche auf und vergisst mitunter den entscheidenden Hinweis. Davon abgesehen, bedeutet Handlungsfreiheit auch, dass man ständig Gefahr läuft, vom Weg abzukommen und auf Gegner zu treffen, die einem schlichtweg über sind. Wer allzu nassforsch nachforscht, bekommt es schon im Startgebiet mit Drachen zu tun. Dass die dann doch recht einfach zu besiegen sind, liegt an der schlechten KI.

FERTIG IST WAS ANDERES

Einer der größten Mängel der ursprünglichen Testversion war das Verhalten der NPCs und Gegner. Die blieben mitunter selbst im Pfeilhagel stoisch auf Position oder verhakten sich auf dem Weg zum Angreifer an Hindernissen. Das passiert nach dem Patch nicht mehr so häufig – aber immer noch zu oft. Das macht gerade Kämpfe gegen größere Gegneransammlungen (Wolfsrudel oder Räuberbanden) zu simpel. Einen anlocken, der Rest bleibt stecken oder dreht irgendwann wieder um.

Das Verhalten der NPCs ist oft einfach nicht nachvollziehbar. Da kriegen wir uns mit einem Ork-Häuptling in die Haare, ringen ihn nieder und rammen ihm den Zweihänder in die Rippen – und seine Leibgarde zwei Meter weiter juckt das kein Stück. Als wir an ihnen vorbeigehen, entspinnt sich folgender Dialog: »Hier ist ein Mord geschehen! Weißt du was darüber?« – »Iiiich? Nö.« – »Na gut, weitergehen.« Als ob nichts geschehen wäre!

Ein andermal heuern wir einen Söldner an, der uns in einem besonders haarigen Kampf gegen ein Raptoren-Rudel helfen soll, und dann sieht er tatenlos zu, wie die Biester uns in Stücke reißen. So was passiert am laufenden Band. Von den Menüs über die KI bis hin zum Kampfsystem: **Gothic 3** ist einfach unfertig. Die schlimmsten Mängel haben wir noch einmal im Kasten links zusammengefasst.

Rüdiger Steidle



SIMON FISTRICH
Experte für Rollenspiele

Eine bodenlose Frechheit ...

... ist das, was den treuen Fans der Gothic-Serie zugemutet wird. Was Jowood hier als Verkaufsversion in den Laden stellt, hat anderswo noch Alphastatus. Gothic 3 hätte zurück in die Entwicklerwerkstatt gemusst. Dafür hätte ich problemlos einen späteren Erscheinungstermin in Kauf genommen. Denn selbst nach Installation des ersten Updates bleibt das grausame Kampfsystem. Nerven nach wie vor diverse Bugs. Fehlen ordentliche Komfortfunktionen. Nein, ich möchte kein zweites World of WarCraft, aber im Jahre 2006 muss die Bedienung eines Rollenspiels nun wirklich nicht mehr in Arbeit ausarten.

Umso bedauerlicher, da man jede Sekunde das enorme Potenzial spürt, das in Gothic 3 steckt. Wer sich dennoch reinfuchsen will, bitteschön. Mir reicht's. Zum Heulen.

Meine Wertung **65**



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Rollenspiele

Das Ende einer Legende?

Was hatte ich Gothic 3 herbeigesehnt. Sogar extra Urlaub beantragt, um in Ruhe Myrtania zu erkunden. Und jetzt das – ein halbfertiges Stück Software, bei dem ich mich andauernd frage: Hat das denn niemand vorher geprüft? Ist keinem aufgefallen, dass das nicht richtig funktioniert?

Aber es sind ja nicht nur die Dutzenden kleinen und großen Bugs, die mir den Spaß vermiesen, es sind auch Designschnitzer wie das ungenaue Questlog. Wenn die Entwickler die Technikfehler ausradieren und das Kampfsystem überarbeiten, sind bis zu 20% mehr Spielspaßpunkte drin. Denn die Spielwelt ist grandios, die Story verspricht Episches, die Quests stimmen. Aber die magische 90er-Grenze wird Gothic 3 nicht packen. Dazu wirkt zu viel zu altbacken.

Meine Wertung **69**



Genre: Rollenspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Piranha Bytes
Hersteller: Jowood

Webseite: www.jowood.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: Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler): Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

Ideal für: Träger rosaroter Brillen

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

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 4,4 GB

Auflösung	800x600	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 7600	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 7900	RAM	2,0 GB

PRO
- wunderschöne, stimmige Welt
- hoher Wiederspielwert dank Fraktionen
- spannende Quests und Geschichten

KONTRA
- wirkt an allen Enden unausgereift
- Story kommt nur langsam in Fahrt
- hohe Hürden für Einsteiger

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	69
MARTIN DEPPE	67
SIMON FISTRICH	65

67



Sie treffen viele alte Bekannte. Zum Beispiel die zwei vertrottelten und unfähigen **Auftragskiller** hier.



Wir müssen in mehreren **Rätseln** bei den Besuchern dieser Bar einschleimen. Die Smileys sagen uns, wie gut wir dabei vorankommen.



ANKH HERZ DES OSIRIS

Blinde Friseure, strunzdumme Auftragskiller, modrige Handlanger – in Ägypten bricht bald die Hölle los, und alle Stars aus der Adventure-Überraschung Ankh sind wieder mit dabei.

Von der besseren Hälfte aus der Wohnung geschmissen, nachts mit einem Kater aufgewacht – in einer dunklen Gasse. Das klingt so gar nicht nach Assil aus **Ankh**, dem Retter Ägyptens. Doch so beginnt der Nachfolger **Herz des Osiris**. Wäre alles halb so wild, doch Tollpatsch Assil hat sich auch das Ankh stehlen lassen. Und mit dessen Hilfe will sich Spießgeselle Osiris nun ins Reich der Lebenden zurückholen lassen. Der Schlamassel ist perfekt, und wir helfen gerne, ihn wieder zu beseitigen.

Traditionell

Herz des Osiris bleibt ein Point&Click-Adventure. Obwohl Charaktere und Umgebung in 3D gehalten sind, gibt es keine Sperenzchen wie Tastatursteuerung oder Geschicklichkeitseinlagen. Auch in einem anderen Bereich knüpft der **Ankh**-Nachfolger an so manchen Genre-Klassiker an: Bereits früh im Spiel füllt sich das Inventar so sehr, dass die Übersicht ein wenig leidet. Vor allem, weil diverse Gegenstände nur zum Spaß in den Taschen der Charaktere landen. Erfahrene Abenteurer stört das nicht weiter, Einsteiger dürften damit stellenweise ihre Probleme haben.

Zu Hause ist's am schönsten

Die ersten Schritte in **Herz des Osiris** machen wir in vertrauter Umgebung. Wir tapsen über den Marktplatz in Kairo, treffen alte Bekannte und besuchen sogar noch einmal den Palast. Recht schnell wird dabei deutlich, dass sich die Entwickler die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen haben. Die Rätsel sind nämlich fordernder geworden. Größtenteils löblich logisch, aber weniger offensichtlich.

Um an ein Kistchen heranzukommen, das auf dem Dach eines Marktstandes liegt, müssen wir uns beispielsweise zunächst einen Papagei »ausleihen«. Kaum thront der auf dem Marktplatz, verarbeiten die umliegenden Katzen ihn zu Kleinholz – den Marktstand und den Papagei. Jetzt müssen wir uns zwar eine Ausrede für

SETUP

Installation:
Herz des Osiris belegt sparsame 800 MB auf Ihrer Festplatte. Die Spielstände finden Sie unter Dokumente und Einstellungen\ »Ihr Benutzername«\ Anwendungsdaten\ Ankh - Heart of Osiris\save

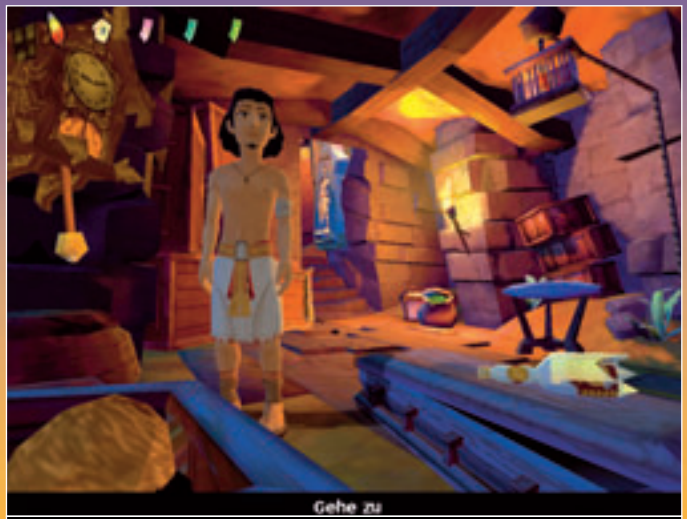
Einstellmöglichkeiten:
Die Auflösung und einige Effekte können Sie feintunen, viele Einstellungsmöglichkeiten braucht Ankh nicht.

Kopierschutz:
Siehe unseren Extrakasten »Antiker Kopierschutz« rechts.

ANTIKER KOPIERSCHUTZ

Ein besonderes Schmankerl haben sich die Entwickler für Nostalgiker und Feinde elektronischer Kopierschutzmechanismen ausgedacht. Wie in Monkey Island liegt der Packung eine Codescheibe bei. Nur mit dieser können Sie dem Cocktail-Mixer die richtige Mischung für einen Drink geben. Wenn Sie dieses »Rätsel« nicht lösen, ist das Spiel für Sie bereits nach wenigen Minuten vorbei.

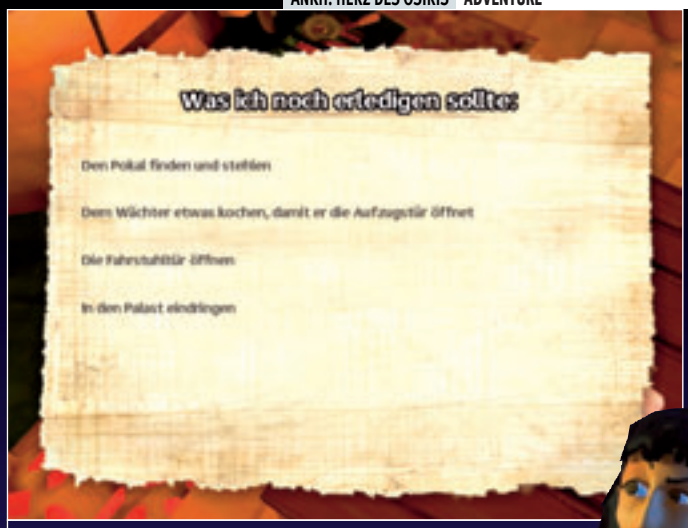




Alte **Grabkammern**, vielleicht verfluchte Schätze – an Orten wie diesem fühlt sich Tollpatsch Assil offenbar am wohlsten.



Im Spielverlauf steuern wir nicht nur Assil. Hier sind wir beispielsweise gerade mit dem **Pharao** höchstpersönlich unterwegs.



Das »**Questlog**« hilft wieder weiter, wenn Sie gar keine Idee haben, was Sie machen sollen. Kommt aber nur selten vor.

den Besitzer des Federviehs einfallen lassen, können aber problemlos die Schatulle einsacken.

Details

Das Problem an diesem und an anderen Rätseln: Kleine Objekte – etwa das Kistchen – sind oftmals erst auf den zweiten Blick zu erkennen. Immer wieder heißt es deshalb: Bildschirm absuchen. Dabei streift unser Blick über gewohnt liebevoll gestaltete Hintergründe im quietschbunten Comic-Look. Ob nun Grabkammer, Palastküche, Sklavenlager oder Fußballplatz – überall finden wir viele kleine Details in stimmige Texturen eingebettet und schick beleuchtet.

Auch die Charaktere überzeugen wieder, vor allem durch ihr putziges Minenspiel. Professionelle Synchronsprecher vertonen vorbildlich die mitunter herrlich albernen Dialoge. Besonders gut gefallen hat uns, dass sich die Entwickler selbst nicht ernst nehmen. Bereits im ersten Akt witzelt Assil in einer dezent an **Sam & Max** erinnernden Szene über die kurze Spielzeit des ersten Teils.

Rätselfieber

Apropos Spielzeit: **Herz des Osiris** ist mit knapp elf knobligen Stunden zwar wieder kein Epos, nimmt aber mehr Zeit in Anspruch als **Ankh**. Sehr schön: für Abwechslung ist gesorgt. Sie steuern nämlich nicht nur Assil, sondern auch andere Charaktere, zum Beispiel seine bessere Hälfte Thara.

Mit **Ankh: Herz des Osiris** erscheint Ende Oktober ein weiteres sehr gutes Adventure. Über mangelnde Beschäftigung müssen sich Fans des Genres also nicht beschweren und sollten zugreifen. Oder sich (wenn **Geheimakte Tunguska** und **Baphomets Fluch** nicht durchgespielt sind) das Wüstenmärchen für den Weihnachtsbaum aufheben.

David Bergmann





DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

Einfach genial

Herz des Osiris ist fordernder als der Vorgänger, spitze! Genau das hatte ich mir gewünscht. Ansonsten bleibt alles beim Alten, und das ist gut so. Von der stimmigen Grafik bis hin zum teilweise sehr albernen Humor – die Ankh-Reihe spielt in einer Liga mit Klassikern aus der Blütezeit von Lucas Arts.

Man könnte Herz des Osiris vorwerfen, dass es aufgrund von recycelten Schauplätzen dezenten Addon-Charme versprüht. Solange Rätsel und Gags stimmen, ist mir das herzlich egal.

Meine Wertung **87**



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Lupe her!

Ankh gefiel mir bereits sehr gut, Das Herz des Osiris finde ich sogar noch besser: kniffligere Rätsel, mehr Spielzeit und eine Karawanenladung voll Humor. Zwar kann ich über noch mehr Charaktere die Steuerung übernehmen, aber Thara und Assil hätten auch gereicht. Nichtsdestotrotz gefällt mir das Abenteuer sehr gut.

Nur die Bildschirmabsucherei bei kleinen Objekten hat mir nicht gefallen. Das fühlt sich manchmal an wie die berühmte Suche nach der Stecknadel im Heuhaufen.

Meine Wertung **88**



Genre: Adventure
Verkaufsstart: 30. Oktober 2006
Entwickler: Deck 13
Hersteller: bhv

Ideal für: Assil-Fans

Alternative Vollpreis: Tony Tough 2 (ca. 40 €, 11/2006: 79)
Alternative Budget: Ankh Special Edition (ca. 20 €, 09/2006: 88)

Webseite: www.ankh-game.com
Hotline: 0800/248 46 85 (gebührenfrei)

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 (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			800 MB
Auflösung 640x480	Grafikkarte Radeon 8500	CPU 1,5 GHz	RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Radeon 9700	CPU 2,4 GHz	RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Radeon X800	CPU 3,0 GHz	RAM 1,0 GB

PRO

- logische Rätsel
- viel Humor
- schmucke Grafik
- geniale Sprachausgabe

KONTRA

- Gelegentlich kommen Sie um die »Pixelsuche« nicht herum

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

		Durchschnitts-Wertung der Tester
DAVID BERGMANN	87	**88**
SUSANNE BRAUN	88	



Wenn wir mit einem Charakter sprechen, wird am oberen **Bildschirmrand** die große Auswahl an Small-Talk-Themen angezeigt. Oft können wir mehrere Male über das gleiche Thema parlieren.



Die vielen Schauplätze sind detailliert gestaltet, die **3D-Charaktere** gut animiert.



Können wir etwas anschauen oder einstecken, dann verändert sich der **Mauszeiger**.

TONY TOUGH 2

Fiese Sprüche und knifflige Rätsel sind das Markenzeichen des Meisterdetektivs Tony Tough. Der muss sich diesmal nämlich mit Entführungen und Aliens herumschlagen.

SETUP

Installation:
Der freche Tony beansprucht nur 500 MB Platz auf Ihrer Festplatte. Die Spielstände sind mit 100 KB sehr klein. Sie finden die gespeicherten Daten im Ordner Eigene Dateien im Verzeichnis Tony Tough 2.

Kopierschutz:
Tages, die CD muss sich beim Spielen im Laufwerk befinden.

Der freche Lausbub Tony Tough, ein 13-jähriger Rotzlöffel, ist sich zu nichts zu schade. Schmeißt sich eine Kröte in den Rachen, um einer Stunde Nachsitzen zu entkommen. Schleudert einen Rollstuhl durch ein Krankenhausfenster, um vor seinem Vater zu fliehen, dem Chefarzt. Stiehlt, als alter Mann verkleidet, Geld aus der Kirchenkollekte. Und labert dabei noch eine Menge handfesten Unsinn, jammert zum Beispiel pausenlos über seine Gastritis. Kein Wunder, dass ihn keiner aus dem 21-Seelendörfchen Washington so richtig leiden kann.

Umso schlimmer ist's, dass Tony scheinbar der einzige Mensch im Ort ist, der den Fall der mysteriösen Entführung der Tough'schen Haushälterin lösen kann. Und wir gehen ihm dabei tatkräftig zur Hand.

Kleiner Mann auf grosser Suche

Anders als im ersten Abenteuer von Tony Tough befinden wir uns also in der Jugend des Schnüfflers. Ganz auf die gute, alte Point&Click-Art steuern wir den Burschen mit dem Wasserkopf durch die Straßen der kleinen Stadt. Doch anders als in vielen »herkömmlichen« Adventures sind wir während unserer Erkundungstouren nicht auf wenige Gebiete beschränkt. Wir können die rund 30 Schauplätze in der Stadt jederzeit besuchen und nach Gegenständen absuchen, die wir gebrauchen könnten. Und auch mal über die Wiese rennen, als uns nur strikt an die Dorfstraßen zu halten. Das vermittelt uns ein angenehmes Gefühl von Freiheit.

Sammelsurium

Objekte, die wir noch nicht brauchen, können wir auch nicht einsammeln. Das verstopft nicht unnötig das übersichtliche Inventar – das erscheint, wenn wir die Maus zum oberen Bildschirmrand bewegen. Der Nachteil: Wir wissen nie, welche Gegenstände nur zum Angucken gedacht sind, und welche wir später benötigen. Immerhin tauchen die Objekte nicht einfach aus dem Nirwana auf, wie es in **Runaway** der Fall war. Die sind gleich von Anfang an da, und müssen nur von uns gefunden werden.

Falsche Dampfer

Die meisten Rätsel in **Tony Tough 2** lösen wir ganz einfach über das Kombinieren verschiedener Gegenstände. Und das ist auch meist recht logisch, nur erfordert es oft einiges Um-die-Ecke-Denken. Denn die sinnigste Lösung ist nicht immer die richtige.

Um zum Beispiel an die Krankenakte des Entführers zu kommen, basteln wir aus einer Wachskerze eine Art Schablone für Pfefferminzbonbons. Aus Kreide und Wasser machen wir so eine »Kopie« der Lieblingssüßigkeit von Krankenschwester Lorraine, die die Patientenakten mit Argusaugen bewacht. Doch eine Handvoll der extravaganten Kreidelutscher sorgt dafür, dass die Oberschwester verschwindet, um etwas zu trinken. Damit ist die Bahn frei und wir können in den Akten stöbern.

Hilfe!

Warum Tony beispielsweise an eine blonde Echthaarperücke kommen will, wird erst im späteren Verlauf des Adventures klar. Dadurch wirken manche Rätsel unlogisch. Das Problem: Das erste Viertel des Spiels verbringen Sie damit, das falsche Haarteil zu besorgen. Aber Sie haben keine Ahnung, warum. Und da Sie, wie erwähnt, ziemlich viel Freiheit haben, stehen Sie von Beginn an ratlos in der Stadt und wissen nicht so recht, was Sie eigentlich machen sollen. Ei-



In hübschen Renderszenen wird die **Geschichte** erzählt – leider sind's recht wenige.



Tony mag unorthodoxe Lösungen: Im Hospital ist er, weil er eine **Kröte** verschluckt hat.



Das Inventar füllt sich schnell mit **Gegenständen**, die wir brauchen. Objekte, die wir erst im späteren Spielverlauf benötigen, können wir aber noch nicht einsammeln. So bleibt's übersichtlich.

ne Notizbuchfunktion wie in **Ankh** hätte erheblich weitergeholfen. Erst in den vielen Dialogen und obskuren Selbstgesprächen des Meisterdetektivs erfahren Sie, wie Sie weiter vorgehen sollten.

Laberbacke

Apropos Dialoge und Selbstgespräche: Gleich zu Beginn des Adventures kommen uns einige dicke Brocken an Fäkalhumor unter, die relativ schnell nur noch nerven und keineswegs witzig sind. Wenn uns Tonys bester Freund Seymour zum Beispiel sagt, dass wir uns eine Tankstellenzapfsäule rektal einführen sollen. Also bitte!

Da hilft auch die hervorragende Sychronisation nichts – schlechte Witze bleiben schlecht, selbst wenn ein Herbert Feuerstein sie intoniert. Glücklicherweise sind die »Gags« im späteren Verlauf des Adventures nicht mehr so platt – die Klasse von **Monkey-Island**-Situationskomik oder **Ankh**-Frotzlern erreichen sie aber nie. Leider, denn dann hätte uns Tonys Jugend-Abenteuer gleich sehr viel mehr Spaß gemacht.

Comicbürschchen

Wie schön, dass Tony grafisch schon in der Neuzeit gelandet ist, während er sich auf seinen dürren Beinen noch durch das Amerika der fünfziger Jahre rätselt. Denn die Comic-Charaktere sind allesamt in 3D und haben aufgrund ihres eigenwilligen Aussehens einen niedlichen Charme. Zusätzlich gibt es Rendersequenzen, die sehr gut gelungen sind – allerdings könnten es mehr sein, um die Geschichte in den richtigen Momenten voranzutreiben. Nämlich dann, wenn wir wieder völlig ratlos in der Pampa stehen. Und das tun wir in der Gesamtspielzeit von rund neun Stunden recht häufig.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

So eine Schei ...

Die ersten Spielminuten im Kaff Washington hatten mich schon fast vergrault. An allen Ecken werden mir die übelsten Schimpfwörter um die Ohren gehauen. Glücklicherweise gibt sich das im Verlauf des Spiels, und meine Lauscher erfreuen sich der sehr guten Sprachausgabe: Die Sprecher sind ausgezeichnet.

Manchmal hätte ich mir aber eine Hilfefunktion zum Weiterkommen gewünscht. Denn dadurch, dass ich erst im späteren Spielverlauf erfahre, wozu einige Rätsellösungen gut sind, fühle ich mich alleingelassen. Die Rätsel wirken zum Lösungszeitpunkt so, als wären sie ohne Logik eingebaut worden. Zumindest versöhnen mich die hübschen und detaillierten Schauplätze, und die gut animierten Charaktere, die aufgrund des eigenwilligen Comic-Stils zum Brüllen komisch aussehen.

Meine Wertung **80**



DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

Kleines Arschloch

Am Vorgänger haben mich vor allem die unlogischen Rätsel gestört. Diesmal sind die Knobeleien endlich nachvollziehbarer. Warum allerdings jede Kopfnuss von Tony und seinen Kameraden mit Gossenslang kommentiert werden muss, verstehe ich nun wirklich nicht. Sollte das witzig werden? Vielleicht, geworden ist es jedenfalls schlichtweg peinlich.

Dafür gefällt mir der Grafikstil. Tony Tough 2 ist extrem stimmig, Schauplätze und Animationen sind hübsch anzuschauen. Schade, dass keine echte Geschichte erzählt wird. Klar, ein Klamauk-Abenteuer muss mir kein Epos bieten. Etwas mehr Handlung hätte ich mir allerdings schon gewünscht. Wenn Sie es gerne etwas derber mögen, dann ist Tonys neuer Auftritt eine gute Alternative zu Ankh.

Meine Wertung **78**



Genre: Adventure
Verkaufsstart: 27. Oktober 2006
Entwickler: Prograph
Hersteller: Dtp

Webseite: www.tonytough2-game.de
Hotline: 0900/151 00 45 (1,95 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 1 Stufe; mittel

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	7
Atmosphäre	6
Multiplayer	–

Ideal für: Rätselfreunde mit Hang zu derben Scherzen

Alternative Vollpreis: Ankh: Herz d. Osiris (ca. 30 €, 11/2006: 88)

Alternative Budget: Runaway (ca. 10 €, –)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 500 MB

Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 2	CPU 800 MHz RAM 128 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,4 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,8 GHz RAM 512 MB

PRO
- liebevoll gestaltete Comic-Charaktere
- zum Teil anspruchsvolle Rätsel
- tolle Synchronsprecher

KONTRA
- unwitzige Witze
- keine Hilfestellungen
- nur wenige Zwischensequenzen

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN 80
DAVID BERGMANN 78

79



John dürfen wir steuern, Anne nicht. Macht nix, da die Dame eh keine Hilfe ist. Fragen wir sie um Rat, gibt's nur nutzlose Kommentare.



Nettes Puzzle: Wir drehen und wenden die rötlichen **Papierfetzen** so lange, bis sie sich weiß färben. Dann liegen sie am richtigen Platz.



UNDERCOVER

G wie Geheimdienst, U wie Uranbombe. T wie Tunguska? Ob das Spionage-Adventure Undercover tatsächlich besser ist als Geheimakte Tunguska, erfahren Sie hier!

GAB ES DIE BOMBE?

Es kam nie an die Öffentlichkeit, ob die Deutschen zu Zeiten des Zweiten Weltkriegs tatsächlich eine Uranbombe gebaut haben. Fakt ist aber, dass die Deutschen in der Atomforschung führend waren, und dass einige Teams an der Kriegsverwendbarkeit des Urans gearbeitet haben.

1943. Der Zweite Weltkrieg tobt an allen Fronten. Alliierte und Wehrmacht versuchen alles, den Sieg davonzutragen. Mitten in diesem Geschehen steckt der Physiker John Russell, in dessen Haut wir im Adventure **Undercover** schlüpfen. Er wird vom britischen Geheimdienst beauftragt, mitten in Deutschland nach einer Uranbombe zu suchen.

Dabei ist John nicht allein. An seiner Seite forschen die MI6-Agenten Peter und Anne nach dem explosiven Gerät. Die beiden können wir allerdings nicht steuern. Doch sind sie wirklich auf unserer Seite? Oder haben sie die Fronten gewechselt?

Hier werden Sie geholfen

Unseren Physikdoktor steuern wir auf Point&Click-Art. Mit Klick auf die linke Maustaste sehen wir uns dabei einen interaktiven Gegenstand genauer an. Mit Rechtsklick benutzen wir ein Fundstück oder sammeln es ein.

Damit die oft pixelgenaue Suche nach solchen Objekten nicht zur Qual wird, haben sich die Entwickler von Sproing etwas einfallen lassen: Per Druck auf [Bksp] werden alle benutzbaren Objekte eingeblendet. Ganz wie in **Geheimakte Tunguska**. Allerdings verliert man bei **Undercover** dann den Überblick, weil sehr viele Gegenstände eingeblendet werden. Etwas weniger Interaktivität wäre hier besser gewesen.

Ab und zu könnten auch die MI6-Agenten zur Hilfe kommen. Tun sie aber nicht. Wenn wir nämlich an einer Stelle nicht weiterkommen und einen Tipp gebrauchen könnten, sülzen sie





Wie in Geheimakte Tunguska können wir per **Tastendruck** die interaktiven Objekte wie zum Beispiel Ein- und Ausgänge einblenden lassen. Oftmals sind's aber zu viele Gegenstände, sodass wir die Übersicht verlieren.



Mit dem richtigen **Timing** schalten wir die Lampen an den Regalen an und aus, damit Anne unbemerkt an den Wachen vorbei schleichen kann.



Wie in Baphomets Fluch können wir uns durch das **Inventar** klicken, das eingeblendet wird, wenn wir die Maus nach unten bewegen.

uns mit unwichtigem Blabla voll. Anstatt einen Hinweis zu geben.

Achtung, Kopfnüsse!

Die Rätsel sind hingegen klasse und unterschiedlicher Natur: Mal sollen wir nur Objekte kombinieren, dann müssen wir Lichtschalter betätigen, damit Anne durch die Hallen eines streng bewachten Archivs schleichen kann.

Beim Knobeln überwiegen glücklicherweise Lust- statt Frustmomente. Die meisten Rätsel sind nämlich logisch. Nur an einer Stelle fragen wir uns, warum wir ein Gummiband an den Haken eines Lastwagens binden sollen, um mit Steinen Straßenlaternen auszuschießen. Ein komisch geformtes Stöckchen auf dem Boden hätte es auch getan. Und diese Zwille wäre nachvollziehbarer als die überdimensionierte Lkw-Schleuder.

Kuddelmuddel

So schön die Kombinationsrätsel sind, ein spezielles mechanisches Rätsel hätten die Entwickler ruhig sein lassen können. Kurz vor Ende müssen wir in einer deutschen Geheimbasis eine Schleusentür öffnen, indem wir in einen unvollständigen Mechanismus Zahnräder einbauen. So weit, so gut. Doch dass Zähne von Zahnrädern nicht greifen, obwohl sie direkt in die Lücken von anderen Rädern passen, ist nicht nachvollziehbar. Wir verstehen auch nicht, warum wir die Räder auf einer ebenen Fläche nicht überall platzieren können.

Wohlklänge

Von solchen logischen Ungereimtheiten abgesehen, spielt die spannende Geschichte an hübsch gestalteten, wenn ab und zu auch tristen Schauplätzen. Wenn Sie wollen, können Sie sogar einen so genannten Sepiafilter einschalten, der die Grafik auf alt trimmt. Das Problem ist, dass der sehr orange ist und man fast nix erkennt.

Doch noch viel besser als das hübsche Archiv in Berlin oder der Straßenzug in Haigerloch sind die Sprecher. Am besten gefällt uns der Betrunkene auf den Straßen der Hauptstadt. Dem nimmt man seinen Hang zum Alkohol sehr gut ab. Auch die Sprecher der Protagonisten sind allesamt erstklassig.

Gegen Ende des Adventures finden wir nur eine Sache wirklich störend: die Ladezeiten zwischen einzelnen Schauplätzen. Während das Programm lädt, blicken wir 15 Sekunden lang auf einen schwarzen Bildschirm. Und wenn wir schnell den Ort wechseln wollen, nervt das extrem. So verblasst die spannende Story vor dem Lade-Frust. Ein von Publisher Dtp angekündigter Patch soll das beheben.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Ich seh' schwarz

Ich kann es nicht anders sagen: Die langen Ladezeiten haben mir den Spaß an Undercover zum großen Teil verdorben. Wenn ich schnell von einem Ort zum nächsten wechseln will, dauert es eine gefühlte Ewigkeit, die ich vor einem schwarzen Bildschirm verbringe. Deswegen sollten Sie besser warten, bis der Patch fertig gestellt ist, der die Ladezeiten verkürzt.

Ansonsten macht das Adventure Laune; bis auf wenige unlogische Rätsel kann man auf alle Lösungen kommen. Und schließlich gibt's noch die Hilfefunktion, wenn ich mal nicht weiterkomme. Am besten sind immer noch die Sprecher, denen man ihre Rolle auch abnimmt. Dahingegen sind manche Schauplätze in Berlin einfach zu trist. Ein bisschen mehr Farbe wie in Haigerloch hätte nicht geschadet.

Meine Wertung **74**



DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

Thriller ohne Thrill

Ein staubtrockener Professor wird zum Spion wider Willen und schlaumeiert sich durch ein Nazi-Deutschland im Uranfieber. Klingt furchtbar spannend ... ist aber so langweilig inszeniert, dass es problemlos als Lehrbeispiel für andere Entwickler herhalten kann.

Langatmige Zwischensequenzen, in denen steife Figuren noch steifere Dialoge führen. Nein danke. Dafür wird bei vielen Rätseln zu wenig gequatscht, oftmals stehe ich wie der Ochs vorm Berg. Der ein oder andere Hinweis, was denn eigentlich zu tun ist, hätte Wunder gewirkt. Schade, denn die Kopfnüsse an sich sind größtenteils abwechslungsreich, kreativ und logisch. So aber wird aus einem potenziell sehr guten Adventure ein Pausenfüller für ausgehungerte Knobler, die auf Runaway 2 warten.

Meine Wertung **70**



Genre: Adventure
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Sproing
Hersteller: Dtp

Webseite: www.undercover-game.de
Hotline: 0900/151 00 54 (1,95 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 **40** 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

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

Schwierigkeit: 1 Stufe; mittel

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	6
Multiplayer	–

Ideal für: knobelnde Geheimdienstler

Alternative Vollpreis: Geheimakte Tunguska (ca. 40 €, 09/2006: **83**)

Alternative Budget: Scratches (ca. 20 €, 02/2006: **79**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 700 MB

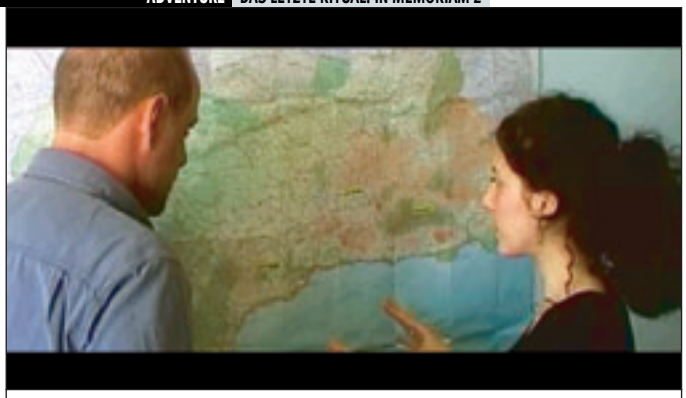
Auflösung 1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	1,0 GB

PRO
- gute Kombinationsrätsel
- tolle Sprecher
- Hilfefunktion

KONTRA
- laaaaaaaange Ladezeiten
- zum Teil unlogische Mechanikrätsel
- keine Hilfe von den Co-Agenten

SUSANNE BRAUN 74
DAVID BERGMANN 70

Durchschnitts-Wertung der Tester **72**



Mit guten Leistungen erspielen wir uns **Videosequenzen**. Die sind professionell aufgenommen und erzählen die spannende Thriller-Story.



Typisches **Rätsel**: Wir müssen Buchstaben sortieren und in eine Zahlenfolge entschlüsseln. Das ist hier noch einfach, später wird's fordernder.

DAS LETZTE RITUAL IN MEMORIAM 2

AWARD PowerPlay für Atmosphäre – Das letzte Ritual

Interaktiver Horrorfilm: Surfen Sie in einem spannenden Thriller durch das wirre Hirn eines Serienmörders.

Serienkiller haben ein Faible dafür, Ermittlern kryptische Hinweise in die Hände zu spielen, die ihnen dann irgendwann zum Verhängnis werden. Auch der Phönix liebt Katz-und-Maus-Spiele, und veröffentlicht gleich einen ganzen Batzen an Hinweisen auf DVD. Die versuchen jetzt zigtausend über den Erdball verstreute Hobby-Schnüffler zu entschlüsseln – und Sie sind einer davon.

Soweit die unkonventionelle Geschichte von **Das letzte Ritual**, dem Nachfolger des vor zwei Jahren erschienenem **In Memoriam**. Und genau wie vor zwei Jahren findet ein Großteil des Spiels im Internet statt – deshalb müssen Sie sich zu Beginn mit einem Benutzernamen und einer gültigen E-Mail-Adresse registrieren.

Hobby-Schnüffler

Das letzte Ritual ist eine Sammlung von Geschicklichkeitsspielen und Rätseln, 36 an der Zahl. In manchen müssen Sie über den Bildschirm flitzende Objekte einsammeln und richtig anordnen. Manchmal gilt es, in Bildern versteckte Hinweise zu entdecken und richtig zu deuten. Bei den anspruchsvollsten Kopfnüssen bekommen Sie nur einige Winks mit dem Zaunpfahl und müssen dann im Internet mit der Hilfe von Suchmaschinen Sherlock Holmes spielen – in unserem Artikel ab Seite 182 erfahren Sie, wie Sie das am Besten anstellen.

Die Grundideen hinter den Aufgaben wiederholen sich im Spielverlauf. Uns ist trotzdem nie langweilig geworden. Weil das Ganze herrlich originell ist, und weil die schaurig-schöne Inszenierung ihresgleichen sucht.

Spam mit Thrill

Die 36 Aufgaben, die Sie in beliebiger Reigenfolge lösen, muten an, als stammten sie direkt aus Vorzeige-Thrillern à la **Sieben**. Die Rätsel werden begleitet von einer Soundkulisse aus Angstschreien und anderen schauerlichen Geräuschen; präsentieren sich mit Bildern von Leichen, gefolterten Opfern des Phönix, kryptischen oder okkulten Zeichen. **Das letzte Ritual** ist keineswegs brutal, erzeugt aber subtilen Horror und ist ganz sicher nichts für Spieler mit schwachen Nerven.

Dass Sie immer wieder E-Mails von imaginären Mitschnüfflern bekommen, macht die Horror-Atmosphäre perfekt. Hin und wieder meldet sich sogar der Phönix selbst mit Morddrohungen bei Ihnen.

David Bergmann



David Bergmann
Experte für Adventures

Ich bin der bessere Brad Pitt

Das letzte Ritual ist eines dieser Spiele, die Sie spätnachts spielen sollten. Dann wird die grandiose Atmosphäre Sie gefangen nehmen. Bei mir war's jedenfalls so – die Jagd nach dem Phönix macht auch im zweiten Anlauf richtig Spaß. Einsteiger und Weicheier bleiben aber draußen, das Ganze ist mitunter knüppelschwer und sehr visuell.

Mir fehlt zum Ermittlerglück vor allem mehr Abwechslung; nach den ersten zwei Spielstunden hatte ich das meiste schon gesehen, es folgten Wiederholungen.

Meine Wertung 79



Susanne Braun
Expertin für Adventures

Schauermärchen

Wieder so ein gruseliges Video, das ich mir nach der Lösung einer kniffligen Kopfnuss freigespielt habe – diesmal erscheinen über den Köpfen der Schauspieler gezeichnete Totenschädel. Unheimlich. Noch unheimlicher ist die Geräuschkulisse zu den Rätseln: Schreie, Schluchzer ... all das zerrt an meinem Nervenkostüm.

Die Atmosphäre ist das Beste an In Memoriam 2 – nur weiß ich bei den Rätseln oft überhaupt nicht, was ich machen soll. Mehr Abwechslung wäre auch toll.

Meine Wertung 78



Genre: Adventure
Verkaufsstart: 31. Oktober 2006
Entwickler: Lexis Numérique
Hersteller: Frogster

Webseite: www.dasletzteritual.de
Hotline: 09001/824 668 (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 bis schwer

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	9
Multiplayer	–

Ideal für: Thriller-Fans mit Nerven und Internet-Anschluss

Alternative Vollpreis: The Da Vinci Code (ca. 50 €, 06/2006: 79)
Alternative Budget: Still Life (ca. 15 €, 06/2005: 75)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,9 GB

Auflösung 640x480	Grafikkarte Radeon 7000	CPU 333 MHz	RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Radeon 9500	CPU 600 MHz	RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Radeon 9500	CPU 1,0 GHz	RAM 512 MB

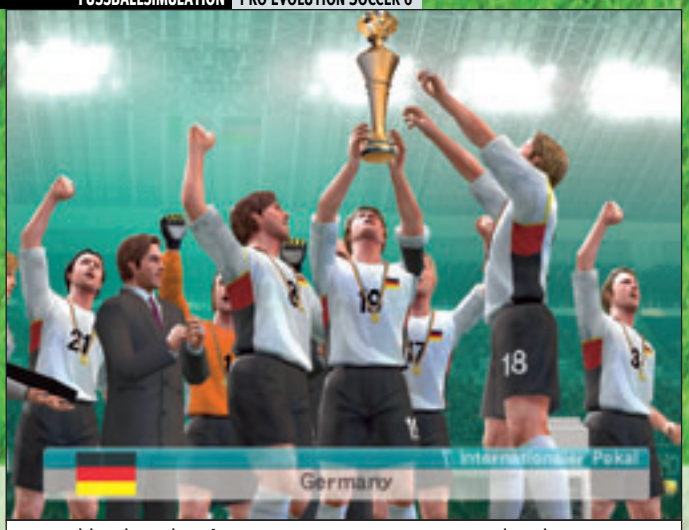
PRO
- Thriller-Atmosphäre
- fordernde Rätsel
- glaubwürdige Inszenierung

KONTRA
- nicht offline spielbar
- die Internetsuche ist manchmal mit Glück verbunden

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 79
SUSANNE BRAUN 78

79



Deutschland wird **Weltmeister** – mit einem neuen Spielmodus von Pro Evo 6 können Sie korrigieren, was im Sommer knapp daneben ging.



So unbedrängt zum **Abschluss** zu kommen ist nicht leicht. Dazu müssen sehr präzise Ballstafetten durchs Mittelfeld gespielt werden.

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Da ist es wieder, dieses grandiose Spielgefühl, das echte Fußballatmosphäre auf den Monitor zaubert. Mit Detailänderungen und ein paar neuen Lizenzen verteidigt Pro Evo seinen Platz an der Spitze der Fußballsimulationen.



Manche Entwickler haben's eben einfach drauf. Das knapp 70-köpfige Team hinter der **Pro Evolution Soccer**-Reihe etwa, das scheinbar Perfektes Jahr für Jahr noch ein ganzes Stück perfekter macht. Dachten wir im letzten Monat noch, der große Konkurrent **Fifa** hätte mit neuer Ballphysik in Sachen Fußballsimulation aufgeholt, müssen wir uns nun eines Besseren belehren lassen. **Pro Evo** zieht mit anspruchsvollem Passspiel und realistischem Spieltempo wieder davon. Was sich im Vergleich zur Vorgängerversion geändert hat, erfahren Sie im ausführlichen Test auf den folgenden fünf Seiten.

SETUP

Installation:
1,42 GB müssen Sie für die Installation von Pro Evo 6 freischaufeln. Die Spielstände werden in Eigene Dateien \KONAMI\Pro Evolution Soccer 6 abgelegt.

Einstellmöglichkeiten:
Gezielt steuern können Sie die Grafikeinstellungen nicht. Sie dürfen lediglich zwischen den Detailstufen hoch, mittel und niedrig wählen.

Kopierschutz:
noch nicht bekannt



Torschüsse müssen Sie im neuen Pro Evo fein dosieren. Ansonsten saust die Pille mit viel Schmackes in die Tribüne und nicht ins Netz.



Geübte Spieler tricksen den Torwart mit einer **Finte** aus und müssen den Ball dann nur noch ganz gemütlich ins völlig freie Tor schubsen.

Slinsli-wer?

Erfahrene Fans der **Pro Evo**-Reihe interessiert natürlich vor allem eines: Wie ist es dieses Jahr um die Lizenzen bestellt? Wieder einmal besser als im Vorjahr, aber gerade für deutsche Schlachtenbummler noch lange nicht gut genug. In **Pro Evolution Soccer 6** neu dabei: Sporting Lissabon und Benfica Lissabon, Manchester United, Olympiacos Piraeus und die komplette erste französische Liga. Darüber hinaus sind die bisher unvollständigen Nationalmannschaften von Frankreich, Tschechien, Italien, England, Schweden, Spanien, Argentinien und Australien diesmal mit Mann und Maus lizenziert.

Gleichermaßen Sensation und Trostpflaster für deutsche Kickerfans: Mit dem FC Bayern München ist erstmals ein Verein aus der Bundesliga mit an Bord. Mit echtem Logo, echten Trikots und echten Spielern. Anhängern anderer deutscher Clubs hilft das freilich nicht weiter. Doch es ist ein erster erfreulicher Schritt, der außerdem den Optimismus von **PES**-Schöpfer Shingo Takatsuka unterstreicht. Der verkündete in einem Interview: »Bevor **Fifa** an unser Gameplay heranreicht, haben wir uns alle Lizenzen gesichert.«



Das **Aufstellungsmenü** gibt es jetzt auch in einer Fassung für Einsteiger. Die extrem aufgeräumte Version verzichtet auf Profi-Details.

Multiplayer

Spielmodi
Einzelbegegnungen

Spielerzahl
Einzel-PC: 4
Netzwerk: –
Internet: 2

Dedicated Server
nein

Fazit: Pro Evolution Soccer 6 besticht wie die Vorgänger nicht etwa durch eine Vielzahl an Spielmodi, sondern schlichtweg durch sein geniales Spielgefühl, das für hochspannende Partien mit Freunden sorgt. Ob das auch für Matches im Internet gilt, erfahren Sie ab dem 6. November auf www.cynamite.de.

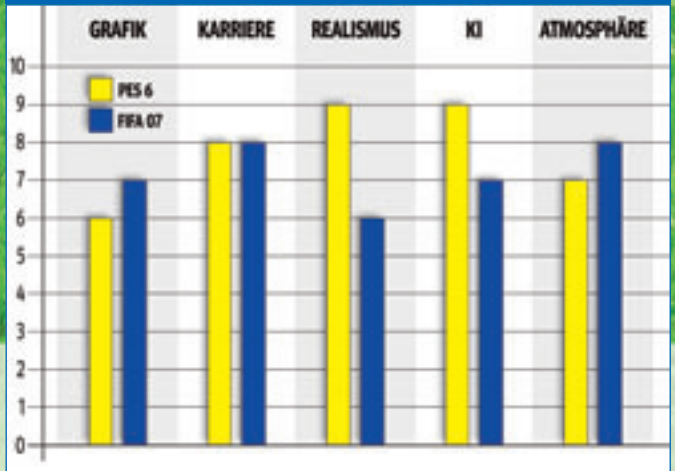
Wertung 8

Im Wettbewerb

Pro Evolution Soccer 6	**92**
Pro Evolution Soccer 5	92
Fifa Weltmeisterschaft 2006	80
Fifa 07	79
Sensible Soccer 2006	70

Sensible Soccer ist genau das richtige Spiel für Zwischendurch. Fifa 07 ist eine gute Alternative, wenn Sie es gerne weniger simulationslastig haben. Fifa Weltmeisterschaft bietet zwar nur ein Turnier, das dafür pompös inszeniert und komplett lizenziert. Sparfüchsen empfehlen wir den Griff zu Pro Evolution Soccer 5 – das ist nämlich fast so gut wie die neue Version, aber wesentlich günstiger zu haben. Pro Evo 6 wird souverän die neue Genre-Referenz.

DIREKTVERGLEICH: PES 6 VS. FIFA 07



Grafik: Bei den Spielergesichtern und Animationen liegt Pro Evo klar vorne – das Drumherum macht bei Fifa mehr her.

Karriere: Die Meisterliga legt den Fokus auf die Entwicklung Ihrer Mannschaft. Bei Fifa geht's hingegen verstärkt auch um Finanzfragen. Geschmackssache, deshalb unentschieden.

Realismus: Hier hat Fifa einen Schritt nach vorn gemacht, liegt aber noch weit hinter Pro Evo.

KI: Die Abwehr steht bei beiden Konkurrenten kompakt. Die peinlich schlechten Torhüter bescheren Fifa Punktabzüge.

Atmosphäre: Dank kompletten Lizenzpaket und Edelpräsentation liegt Fifa vor Pro Evo.



Pro Evolution Soccer 6 ist eine Klasse für sich, das gilt sowohl für den hohen Grad an Realismus als auch für das Spielgefühl.



Die **Fifa-Reihe** macht derzeit eine Kehrtwende, wird immer mehr zur Simulation. Wir sind gespannt, wie sich die Serie entwickelt.



Die Weltmeisterschaft muss zwar ohne Lizenz auskommen, das tut der spannenden Finalrunde im **K.O.-System** aber keinen Abbruch.

Skurriler Nebeneffekt der Bayern-Lizenz: Während im Verein Bastian Schweinsteiger und Lukas Podolski mit realistisch modellierten Gesichtern auflaufen, kicken in der deutschen Nationalmannschaft nur ihre entfernten Verwandten Slinslizel und Pomatski.

So ist's recht

Die Veränderungen im Vergleich zum Vorgänger finden sich größtenteils in Details, die nur Serienkennern sofort auffallen werden. So sind beispielsweise die Schiedsrichter zurückhaltender, lassen das Spiel öfter laufen, pfeifen nicht mehr jede Kleinigkeit. Allerdings sind die Entscheidungen der Burschen nicht immer sofort nachvollziehbar, denn das Ausnutzen der Vorteilsregel wird nicht mehr durch eine Einblendung angezeigt. So manche Spielunterbrechung wirkt dadurch zunächst wie ein Fehlurteil.

Dafür dürfen wir in **Pro Evo 6** auf Knopfdruck manche Freistöße in Windeseile ausführen – wie die Großen: Blitzschnell die Pille aufnehmen, schießen und weiter geht's; ohne dass sich die Gegner neu formieren können.

Aufgepasst

Geändert hat sich auch das Spieltempo, die Begegnungen laufen noch etwas gemächlicher ab als im bereits gedrosselten Vorgänger. Das liegt in diesem Jahr vor allem am Passspiel. Die Pille rollt dezent, aber spürbar langsamer über das Feld; Pässe müssen also überlegter gespielt werden, und der Empfänger muss richtig zum Ball stehen, ihm entgegenlaufen. Ansonsten wird aus dem geplanten Zuspiel hinter die Abwehr



Das verlangsamte Passspiel erleichtert der **Abwehr** die Arbeit. Passen die Angreifer nicht auf, wechselt das Leder schnell den Besitzer.



Mit dem **Editor** können Sie Ihre eigene Mannschaft kreieren – auch für echte Namen in eigentlich nicht lizenzierten Vereinen lässt sich sorgen.



Flankenläufe sind in Pro Evolution Soccer 6 sehr effektiv. Bis zum Abschluss jedenfalls; die Stürmer sind alle auffallend kopfballschwach.

ganz schnell eine gefährlich Einladung für die Gegner.

Gerade in den ersten Partien ist das gewöhnungsbedürftig, uns gefällt diese Änderung aber sehr gut. Dem Simulationsaspekt der **Pro Evo**-Reihe steht sie jedenfalls sehr gut zu Gesicht. Außerdem spielen sich die Partien so wieder ein wenig anders. Geschickt in den Raum gespielte Pässe sind, das richtige Timing und Fingerspitzengefühl vorausgesetzt, wesentlich gefährlicher als bisher.

Mitgedacht

Überarbeitet wurde auch die KI der Mitspieler. Die Abwehr steht kompakter, positioniert sich besser und schneller. Stürmer laufen sich bereitwilliger frei und signalisieren mit Handzeichen »Hey, ich will den Ball!«. Einsteigern bringt das wenig. Die haben Besseres zu tun, als auf Animationen der Kicker-Kameraden zu achten. Erfahrenen Spielern gelingt dadurch aber durchaus das ein oder andere zusätzliche Zuspiel – und dadurch fallen dann auch einige zusätzliche Tore. Der erfolgreiche Abschluss stellt aber auch Serien-Veteranen vor eine Herausforderung: In **Pro Evolution Soccer 6** muss das Drücken der Schusstaste sehr fein dosiert werden.

Apropos Einsteiger – auch an die haben die Entwickler wieder gedacht. In der umfangreichen Fußballschule lernen Grünschnäbel von Kurzpass bis Profi-Dribbling alle wichtigen Kniffe.

Stars von morgen

Nach dem Training vertreiben Sie sich die Zeit mit verschiedenen Pokal- und Ligawettbewerben. Das Herzstück des Einzelspielermodus bleibt jedoch die Meisterliga. Hier starten Sie mit einem unbekannten Club, den Sie zunächst einmal zum Aufstieg coachen. Danach dürfen Sie von goldenen Fußballschuhen, Trophäen und Pokalen träumen. Im Gegensatz zum Manager-Part in **Fifa 07** tritt das Jonglieren mit Finanzen hier in den Hintergrund. Sie müssen zwar Schwarze Zahlen schreiben (sonst ist das Spiel vorbei) und mit Spielern Verträge aushandeln. Das alles bleibt aber recht oberflächlich.

Wesentlich mehr Fingerspitzengefühl müssen Sie da bei Ihren Kickern beweisen. Die können Sie vor den Spielen mit Konditions- oder Einzeltraining in Form bringen – sie dabei eventuell aber auch völlig verheizen – sowie gezielt weiterbilden. Mit jeder Spielminute steigern sich nämlich die Fähigkeiten Ihrer Elf. Mit genug Spielpraxis läuft der ehemals schlappe Karl-Gustav aus Dormagen dann vielleicht Rastalocke Ronaldinho beim Sprintduell davon.

So spannend und motivierend die Meisterliga auch ist, wie in den vorangegangenen Teilen schmerzt das Fehlen der Bundesliga-Lizenz hier besonders. Doch auch in diesem Jahr werden die Fans die echten Mannschaften mit inoffiziellen Patches zügig nachliefern.

Es gibt nur einen Jürgen Klinsmann?

Eine der größten Neuerungen trägt den Namen »Internationale Relegation«. Dieser neue Spielmodus erweitert die bisherigen Pokal-Turniere um eine echte Weltmeisterschaft: Sie picken sich ein Team heraus, bestreiten erstmal die Vorrunden und die Gruppenphase des Finales. Danach

Ballphysik

Nicht nur die Spieler können neue Tricks, auch das Leder verhält sich wieder etwas anders als in den bisherigen Teilen der Serie.



Sonne: Hier hat sich am wenigsten geändert, der Ball verhält sich kaum anders als in Pro Evolution Soccer 5. Allerdings läuft er langsamer über das Spielfeld – daran müssen Sie Ihre Spielweise also erst anpassen, bevor Sie wieder mit Zug zum Tor vorpreschen können.



Regen: Auf nassem Rasen ist die Pille kaum wiederzuerkennen. Das Leder wirkt regelrecht schwer und lässt sich nur behäbig von einer Hälfte in die andere kicken. Der nasse Rasen sorgt dafür, dass der Ball verspringt oder die Spieler nicht richtig zum Abschluss kommen.



Schnee: Der Fußball verhält sich ähnlich wie bei Regen, allerdings weniger krass. Das Spieltempo ist spürbar schneller, allerdings will die Pille nicht immer so, wie Sie wollen. Das führt vor allem im Strafraum zu nervenaufreibenden, manchmal auch frustrierenden Szenen.

TECHNIK-CHECK



640x480, minimale Details



1.280x1.024, maximale Details

RAM 128 | 256 | 512 | 1.536 | 2.048 Installationsgröße 1,42 GB

MHz CPU	bis 700	800 bis 1.400	1.500 bis 2.000	2.100 bis 2.800	ab 2.900
Geforce 2/4 MX Radeon 7500	nicht möglich	nicht möglich			
Geforce 3/4 Radeon 8500/9000		1.280x1.024x32 max. Details 1.024x768x32 mittlere Details	1.600x1.200x32 min. Details 1.024x768x32 max. Details	1.600x1.200x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 mittlere Details	
Geforce 5x00 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600		1.600x1.200x32 min. Details 1.280x1.024x32 mittlere Details	1.600x1.200x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.200x32 max. Details 1.600x1.200x32 mittlere Details	
Geforce 6600/7300 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800		1.600x1.200x32 min. Details 1.280x1.024x32 mittlere Details	1.600x1.200x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.200x32 max. Details 1.600x1.200x32 mittlere Details	1.600x1.200x32 max. Details
Geforce 7600 GS Radeon X1600		1.600x1.200x32 max. Details 1.280x1.024x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.200x32 max Details	
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850		1.600x1.200x32 max. Details 1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.200x32 max. Details		
Geforce 7800/7900 Radeon X1800 Radeon 1900		1.600x1.200x32 max. Details 1.600x1.200x32 mittlere Details	1.600x1.200x32 max. Details		

- Pro Evolution Soccer 6 basiert auf dem technischen Grundgerüst der Fassung für die altersschwache Playstation 2 und ist entsprechend genügsam. Der Prozessor spielt nur eine sehr untergeordnete Rolle. Wenn Sie also einen in die Jahre gekommenen Rechner besitzen, sollten Sie zunächst über eine neue Grafikkarte nachdenken.
- Ladezeiten sind selbst mit 256 MB RAM quasi nicht vorhanden. Während des Spiels kann es allerdings zu kurzen Rucklern kommen. Die sind mit 512 MB Geschichte.
- Die Einstellungen für die grafische Qualität haben nur wenig Einfluss auf die tatsächliche Spielgeschwindigkeit. Sollte Pro Evolution Soccer 6 bei Ihnen ins Stocken geraten, versuchen Sie es also zunächst mit einer niedrigeren Auflösung.



Der umfangreiche **Trainingsmodus** bereitet Sie mit kleinen Übungen optimal auf die Matches gegen KI und Freunde vor.

geht's im K.O.-System um den Titelgewinn. Manager-Qualitäten wie in der Meisterliga müssen Sie hier nicht beweisen. Finanzen und besondere Trainingseinheiten dürfen Sie ignorieren.

Im Verlauf der Vorrunde können Sie allerdings Klinsis Rotations-Prinzip ausleben, Spieler beliebig austauschen und testen. Erst wenn es in der Endrunde ernst wird, muss ein fester Kader stehen.

»Was meinst Du, Hansi?« »Tja, Wolf ...«

Für Atmosphäre während der Weltmeisterschaft sorgt nicht nur die hübsche Endsequenz bei der Siegesfeier – auch das **Pro Evolution Soccer**-erprobte Kommentatoren-Duo Wolf Fuß und Hansi Küpper hat einige neue WM-kompatible Sprüche auf Lager. Von denen einmal abgesehen hat sich am Kommentar allerdings nichts verändert. Das Gros der mal amüsanten, mal furchtbar platten Fußballweisheiten der beiden wurde schlichtweg aus **Pro Evolution Soccer 5** übernommen. Wolf und Hansi begeistern sich also nach wie vor über »weggeboxte« Bälle und werden bei so manchem Traumtor direkt »bekloppt«.



GEORG VALTIN
Experte für Sportspiele

Weltmeisterlicher Auftritt

Die spielerischen Änderungen des neuen Pro Evo sind spärlich, aber sinn- und wirkungsvoll. Mir gefällt es sehr gut, dass der Ball langsamer läuft. Dadurch wird der Spielaufbau anspruchsvoller, doch ist die Freude über ein erarbeitetes Tor noch größer – zumal ich aufgrund der empfindlichen Schusstaste die ersten Bälle auf die hinteren Tribünenplätze jagte.

Besonders viel Spaß hatte ich im WM-Modus, der eine motivierende Abwechslung von der Karriere bietet. Seine volle Stärke entfaltet das Spiel aber in bester Serientradition im Multiplayer-Modus. Dass die Entwickler die grafischen Möglichkeiten nicht ausgeschöpft haben, verzeihe ich dieses Jahr, PES 6 sieht in meinen Augen nämlich trotzdem besser aus als Fifa 07.

Meine Wertung **92**



MIKKL GALUSCHKA
Experte für Sportspiele

Keine Bewegung in der Spitze

Mann, was bin ich enttäuscht vom der diesjährigen PC-Fußballsaison! Nach EA Sports lässt nun auch Konami einen lustlosen Aufguss auf die Fangemeinde los. Gegenüber dieser DVD gewordener Innovationsarmut zündet selbst Ballack an einem schlechten Tag ein Feuerwerk an genialen Ideen. Klar, im Falle von PES bedeutet das Stillstand auf höchstem Niveau – auch das Sechser gefällt mir besser als 99% der sonstigen Spiele in diesem Jahr.

Trotzdem kann Konami nicht wirklich glauben, dass allein nette Details wie die sofort ausführbaren Freistöße eine komplett neue Version rechtfertigen. Ein Mal kann ich der PES-Reihe so einen Bockschuss locker verzeihen, doch für das nächste Jahr müssen die Entwickler wieder die Ärmel hochkrempeln.

Meine Wertung **89**



Bei solchen Direktschüssen benötigen Sie eine gute Portion Glück. Die **Torhüter** sind diesmal in Topform und werfen sich jedem Ball hinterher.

PRO EVOLUTION SOCCER 6: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn die desaströse Torwart-KI aus Fifa 07 Sie bereits diverse Gamepads gekostet hat

... falls Sie oft gemeinsam mit Freunden kicken wollen

... wenn das Beste für Sie gerade gut genug ist



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Ihnen schon der Vorgänger zu wenig große Neuerung geboten hat

... falls Sie im Manager-Modus Ihren Lieblingsverein aus der Bundesliga an die Tabellenspitze coachen wollen

... wenn Sie sich das Spieltempo aus Pro Evo 4 zurückwünschen

In vielen Spielsituationen kommen die Kommentare auch noch ebenso unpassend wie im Vorgänger. Da werden Abstaubertore zum Tor des Monats gekürt, oder die zwei verlieren bei zu schnellem Spielablauf den roten Faden. Alles in Allem schlagen sich Wolf und Hansi aber gewohnt souverän.

Viererkette

Einzelspielermodi hin oder her – zur Höchstform läuft **Pro Evolution Soccer 6** auf, wenn mehrere Spieler gegeneinander antreten. Dabei dürfen Sie sogar Ihr eigenes Team aus der Meisterliga importieren und die Kumpel so richtig staunen lassen. Schade: Spiele über das lokale Netzwerk sind auch diesmal nicht möglich.

Über die Verbindungsqualität im Online-Modus können wir noch keine Auskunft geben, zum Testzeitpunkt wurden die Server noch auf die neue Saison vorbereitet. Einen Nachtest finden Sie ab dem 6. November auf unserer Webseite www.cynamite.de.

Lokalfernsehen statt Premium-TV

Das Fehlen der Lizenzen ist die eine, die schwächelnde Präsentation ist die andere große Schwäche von **Pro Evolution Soccer**. Im neuesten Teil besonders, denn **Pro Evo 6** gleicht seinem Vorgänger wie ein Ei dem anderen. Von den verbesserten Texturen der neuen Fassung für die Xbox 360 profitieren PC-Spieler nicht. Gerade der Rasen wirkt nach wie vor verwaschen, Zuschauer und Kameraleute fristen ein Dasein als grobpixelige Bitmap-Deko. Hier geht **Fifa 07** als klarer Sieger vom Platz, und Konami hat im kommenden Jahr einiges aufzuholen.

Anders sieht es bei Spielergesichtern und Animationen aus, den großen Stärken der **Pro Evo**-Reihe. Fast alle lizenzierten Kicker sind ihren Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten. Die Animationen sind gewohnt butterweich und passend zu allen Spielsituationen. Für Torschüsse bekamen die virtuellen Ballschubser sogar neue Bewegungsabläufe spendiert. Das ändert nichts am eigentlichen Spiel, sorgt aber für mehr Abwechslung bei den Matches.

Letztendlich zählen aber die inneren Werte – und die sind bei **Pro Evolution Soccer 6** nach wie vor unübertroffen.

David Bergmann



SASCHA GLISS
Experte für Sportspiele

Klare Verhältnisse

Für mich schlägt Konami auch mit Teil sechs den großen Konkurrenten EA Sports um Längen. Auf kitschige Bloom-Effekte und Lizenzen kann ich gerne verzichten: Ich will Fußball spielen! Und genau das kann ich mit der PES-Serie. Schon beim Zuschauen versprüht der jüngste Teil mit genialer Ballphysik, größtenteils lebensechten Animationen und realistischem Spielfluss Fußball-Feeling pur – genau wie der exzellente Vorgänger.

Die spielerischen Änderungen in Teil sechs sind so fein, dass sie sich nur Profis auf Anhieb erschließen. Stört mich nicht. Auf den ersten Blick deutlich ist jedoch der technische Stillstand. Da bleibt nur die Hoffnung auf PES 7, das hoffentlich nicht mehr mit Playstation 2-kompatibler »Minimal«-Grafik auskommen muss. Zeit wird's langsam ...

Meine Wertung **93**



DAVID BERGMANN
Experte für Sportspiele

Erwarteter Sieger

Mit Änderungen ausschließlich im Detail kann ich leben – die Serie ist so nah an der Perfektion, dass kein Raum für Revolutionen bleibt, zumindest spielerisch. Technisch und grafisch ist noch eine Menge Raum nach oben. Und diese Chance lassen die Entwickler ungenutzt. Für den nächsten Teil muss eine Frischzellenkur her!

Für den grafischen Stillstand entschädigt die neue Weltmeisterschaft. Wenn mein Team nach harter Qualifikation und hochspannendem Finale im Konfetti-Regen versinkt, dann ist das ein Erfolgserlebnis, das nur wenige Spiele zu bieten haben. Denn den Pokal muss ich mir hart erkämpfen. Und habe Spaß dabei, denn kein anderes Sportspiel ist so perfekt ausbalanciert. Pro Evolution Soccer 6 ist wieder ein Meisterwerk.

Meine Wertung **93**



Genre: Fußballsimulation
Verkaufsstart: 26. Oktober 2006
Entwickler: Konami
Hersteller: Konami

Webseite: www.konami.de
Hotline: 0900/110 196 6 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 **40** 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 5 Stufen; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung:

Multiplayer Internet (2 Spieler) / Einzel-PC (4 Spieler) Netzwerk (– Spieler)

Ideal für: Vollblut-Fußballer

Alternative Vollpreis: Fifa 07 (ca. 55 €, 10/2006: 79)
Alternative Budget: PES 5 (ca. 25 €, 11/2005: 92)

PRO
- Weltmeisterschafts-Modus
- verbesserte KI
- leicht überarbeitete Ballphysik
- forderndes Passspiel
- neue Lizenzen
- darunter sogar ein Bundesligaverein
- noch mehr Realismus
- endlich einsteigerfreundliche Taktikmenüs
- motivierende Meisterliga
- Schiedsrichter lassen das Spiel laufen ...

KONTRA
- ... zeigen die Vorteilsregel aber nicht an
- wichtige Lizenzen fehlen nach wie vor
- Grafik nicht aufgemöbelt
- sehr sensible Abfrage der Schusstaste

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	9
Atmosphäre	7
Multiplayer	8

DAVID BERGMANN	93
GEORG VALTIN	92
MIKKL GALUSCHKA	89
SASCHA GLISS	93

Durchschnitts-Wertung der Tester: **92**



Hier setzt Deco vom **FC Barcelona** zum Freistoß an und bringt die Abwehr des blau-weißen Hamburger Sportvereins ins Schwitzen.



In der übersichtlich gestalteten **Lobby** suchen wir uns unsere Gegner aus, werden herausgefordert oder starten ein Match für zwei Spieler.

FIFA 07 ONLINE-TEST

Verbindungsabbrüche : PC PowerPlay – 1:0. Online kämpfen wir bei Fifa 07 nicht nur gegen den Abstieg.

Als wir **Fifa 07** vergangene Ausgabe testeten, war der Online-Modus noch nicht spielbar. Mittlerweile sind die Server am Netz, und wir haben Verbindungsqualität und Umfang genau unter die Lupe genommen. Dabei fällt sofort auf: Der FC Barcelona ist nicht nur im echten Fußballgeschäft ein Publikumsmagnet – auch online erfreut sich der spanische Club größter Beliebtheit. Und das geht zu Lasten des Spielspaßes. Zum einen ist es schlichtweg langweilig, jedes zweite Spiel gegen den FC Barcelona zu bestreiten. Zum anderen machen die meisten Vereine etwa aus der ersten Bundesliga nur wenig Stiche gegen die Super-Kicker.

Abgesagte Partien

Sei's drum – an der spanischen Invasion sind eher die Spieler als die Entwickler schuld. Letztere müssen sich dafür den Vorwurf gefallen lassen, dass die Online-Plattform alles andere als rund läuft. Während unseres mehrtägigen Tests kamen im Schnitt von zehn Partien nur drei zustande. Die restlichen endeten sofort im digitalen Nirvana. Immerhin: Wenn ein Match startet, ist die Verbindung in den meisten Fällen stabil. Ruckel- und Zuckel-Partien waren klar die Ausnahme.

Tabellen-Skandal

Laufende Spiele werden in Lobbies geordnet. Wir treten bei oder starten selbst eine Partie. Oder wir wählen »Schnellspiel«, und das Programm sucht uns einen Gegner heraus. Dabei sind wir aber oft gegen deutlich stärkere oder schwächere Kontrahenten angetreten.

Wir können uns auch in die Interaktiven Ligen stürzen; hier übernehmen wir unseren Lieblingsverein aus der ersten deutschen, englischen, französischen oder mexikanischen Liga und spielen immer dann, wenn unser Verein auch im echten Leben ran muss. Die Entwickler haben sich allerdings noch nicht ans Liga-Leben gewöhnt. Die Spielpläne sind derzeit noch nicht vollständig. Wir müssen also hin und wieder eine Woche aussetzen – oder mit einem anderen Club antreten.

Fazit: Tee trinken

Schlecht ist er nicht, der Online-Part des neuen **Fifa**. Aber er schlägt sich mit Kinderkrankheiten herum. Wenn Sie also hauptsächlich im Netz spielen wollen, sollten Sie vor dem Kauf bei cynamite.de vorbeisurfen: Hier halten wir Sie auf dem Laufenden!

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Sportspiele

Noc-h ni-c-ht g-anz st-abi-l

Bis es für Fifa 07 im Netz richtig rund läuft, müssen noch diverse Patches ins Land gehen. Besonders schade: Die Interaktiven Ligen sind eine gute Idee, aber bereits kurz nach Release fehlt der nötige Support. Dafür und für die dürftige Verbindungsqualität gibt's von mir zwei Punkte Abzug.

Da lief es bei Pro Evo 5 im letzten Jahr bereits besser. Ich hoffe also auf einen gelungenen Online-Modus bei Pro Evolution Soccer 6 – dann können die Barcelona-Spieler getrost unter sich bleiben.

Meine Wertung 81



MIKKL GALUSCHKA
Experte für Sportspiele

Warten auf die Patches

»Fifa 07 ist auch nicht direkt schlecht, sondern einfach nur überflüssiger denn je«, so mein Fazit letzte Ausgabe. Wie ich jetzt feststellen muss, gilt das auch für den Online-Modus. Der hat mit mehr Kinderkrankheiten zu kämpfen als eine durchschnittliche Säuglingsstation.

Da bleibe ich lieber bei Partien im lokalen Netzwerk oder gehe eben mit Konamis Konkurrenz-Kick online. Dort gibt's mit dem Lieblingssport der Deutschen nämlich vom Start weg Spaß statt Frust.

Meine Wertung 74



Genre: Fußballsimulation
Verkaufsstart: erhältlich
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 Internet (2 Spieler) / Einzel-PC (2 Spieler) Netzwerk (2 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	6

Ideal für
alle, die vor PES zurückschrecken

Alternative Vollpreis
Pro Evolution Soccer 6 (ca. 40 €, 11/2006: 92)

Alternative Budget
Pro Evolution Soccer 5 (ca. 25 €, 11/2005: 91)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 4,1 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,3 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	512 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 7900	RAM	1,0 GB

PRO
- sehr einsteigerfreundlich
- realistische Stadionatmosphäre
- gute Präsentation

KONTRA
- mitunter katastrophale Torhüter-KI
- viele Verbindungsprobleme beim Online-Spiel

DAVID BERGMANN 81
MIKKL GALUSCHKA 74
Durchschnitts-Wertung der Tester 78



Und wieder klingelt es im Kasten der Faröer: Die ersten Stationen als **Nationaltrainer** sind eher Qual denn Quell der Freude.



Nicht das erste Mal dabei, aber immer wieder spaßig: mit einem **selbst gegründeten** Klub Deutschlands Fußball-Landschaft von hinten aufrollen.



FUSSBALL MANAGER 07

Was kommt dabei raus, wenn der Entwickler Bright Future mehr auf die eigenen Fans als auf Publisher EA hört? Ein Fußballmanager, der endlich wieder zu alter Stärke auffährt!

SETUP

Installation:
2,8 GB belegt der FM auf der Festplatte. Pro Spielstand sind rund weitere 40 MB nötig, befinden sich zusammen mit anderen FM-Dateien in C:\Dokumente und Einstellungen\Eigene Dateien.

Kopierschutz:
Safedisk, die DVD muss sich während des Spielens im Laufwerk befinden.

Eigentlich hatten wir Gerald Köhler etwas missmutiger erwartet. Denn der Chef der **Fussball Manager**-Reihe musste zumindest auf dem Papier einen ordentlichen Rückschlag hinnehmen: Anstatt weiterhin bequem im warmen Nest des weltgrößten Spielesoftware-Herstellers Electronics Arts zu sitzen, arbeitet er seit der Veröffentlichung des **FM 06** wieder auf eigene Faust. Und in Deutschland gibt es garantiert Schöneres, als sich als eigenständiger Entwickler durchzuschlagen. Doch bereits als Gerald im Sommer in der Redaktion vorbeischaute, um erstmals den neuen **Fussball Manager 07** vorzustellen, war er bester Laune.

Aus deutschen Landen

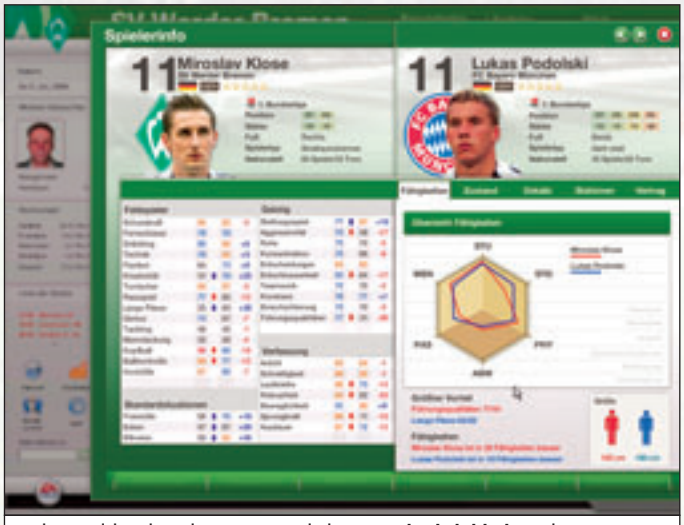
Der Grund ist einfach: Im von Globalisierungsgedanken geprägten EA-Konzern hatte Gerald immer weniger zu sagen, sein Team schrumpfte zuletzt von anfangs 25 auf gerade mal noch fünf Mann. Stattdessen wurde der **FM** immer stärker von der kanadischen EA-Sports-Zentrale aus gelenkt. Und dort hatte man im Zeichen der Internationalisierung vor allem den hartumkämpften englischen Markt im Sinn. Nur haben die eigenbrötlerischen Insulaner bei Fußballmanagern Vorlieben, die mit den deutschen Vorstellungen – und speziell denen von Gerald – wenig zusammenpassen.

Pfeif' auf die Analyse

Seitdem hat Herr Köhler ein komplett eigenes Team namens Bright Future und darf mehr oder weniger wieder machen, was er will. So ist der jetzt fertiggestellte **FM 2007** ein durch und durch »deutsches« Spiel. Er wur-



Solide, mehr nicht: Die **Taktikabteilung** lässt es für einen ansonsten so spielstarken Manager etwas an Feinheiten vermissen.



Lieber Poldi oder Klose? Im nützlichen **Vergleichsbildschirm** können wir den zu unserem Team besser passenden Starstürmer ermitteln.



Die **Fifa-Engine** ist im Fussball Manager 07 nicht mehr nur für spektakuläre Szenen, sondern inzwischen auch für nachvollziehbaren Fußball gut – hier wehrt Rensing gegen Kringe ab.



Augen auf: Bei **Jugendturnieren** lassen sich hoffnungsvolle Talente verpflichten.



Die »individuelle **Vereins-Skin**« besteht aus kaum mehr als ein paar farbigen Balken.

de konsequent daraufhin hingetrimmt, was man sich hier im Geburtsland unter einem anständigen Manager vorstellt.

Leidtragender ist vor allem das erst im letzten Jahr mit großem Getöse eingeführte »Match Analyse Tool« (MAT). Es wurde in seiner Komplexität zurückgeschraubt; deutsche Hobby-Manager würden es laut Entwickler eh kaum verwenden. Brauchen sie auch nicht mehr, denn quasi als Ausgleich haben die 3D-Szenen ordentlich an Nutzen zugelegt.

Text-Adventure

Erstens sehen die 3D-Szenen im Vergleich zum Gehampel früherer Versionen deutlich mehr nach richtigem Fußball aus. Sogar vorgenommene Wechsel und Taktikänderungen lassen sich nachvollziehen: Als wir unseren überforderten Vorstopper mit einem zweiten defensiven Mittelfeldmann absichern, ergeben sich für den Gegner schlagartig viel weniger Chancen durch die Mitte. Und zweitens wurde eine freie Kamera in die 3D-Matches integriert. Jetzt ist bis zur höchst übersichtlichen Quasi-2D-Überkopfansicht jede Perspektive möglich.

Neben dem 3D-Modus haben Sie die Wahl zwischen diversen 2D-Modi. Neu ist die Betrachtung im Videotext, die Sofortberechnung präsentiert sich dezent überarbeitet. Ein spürbarer Fortschritt gelang Bright Future beim Textmodus. Eine andere Art der Berechnung sorgt für abwechslungsreichere Szenen. Das grundsätzliche Problem, dass jede Darstellungsart einen anderen Berechnungsalgorithmus verwendet und dementsprechend die Ergebnisse unterschiedlich ausfallen können, besteht aber weiterhin.

Vorwärts in die Vergangenheit

Ein zweiter Kernpunkt der **Fussball Manager 07**-Entwicklung war die Reaktivierung diverser Spielelemente und -module. Fans hatten sie bereits in früheren Versionen lieb gewonnen, wegen der Anpassung an den internationalen Märkte flogen sie als »zu ty-

DIE **COMEBACKS** DES JAHRES

Ihre gewonnene Freiheit nutzten die Entwickler dazu, in Deutschland beliebte Manager-Bestandteile in den FM zu integrieren. Dabei handelt es sich zumeist um Bausteine, die so ähnlich schon in früheren Versionen zu finden waren, aufgrund der Internationalisierung aber nach und nach rausflogen.



Vereinsgelände

Fast schon eine Art Spiel im Spiel ist der neue Vereinsgelände-Modus. Knapp 100 verschiedene Gebäude sorgen nicht nur für ein individuelles Aussehen, sondern haben auch ihren jeweils eigenen spielerischen Einfluss.



Privatleben

In Deutschland innig geliebt, provozierte das Privatleben im Ausland bestenfalls Kopfkratzen. Jetzt ist es zurück – umfangreicher denn je und ganz modern, sogar inklusive gleichgeschlechtlicher Beziehungen.



Statistiken

Was wäre ein deutscher Manager ohne eine ausufernde Zahlenflut? Satte 57 Bildschirme sind es im Fussball Manager 07, und damit doppelt so viele wie beim Vorgänger. Da sollte keine Frage mehr offen bleiben.



Fan-Meinungen

Im FM 2006 zählte der Fan nicht mehr so viel, Hauptsache, er war eine bereitwillige Einnahmequelle. Jetzt bekommt er seinen eigenen Bildschirm zurück, auf dem er sich zu diversen Themen Gehör verschaffen kann.

SPIELERTRAINER

Bislang waren Sie Trainer, Manager, Talentscout, Finanzjongleur und sogar fürsorglicher Ehemann. Nur eines durften Sie bislang nicht sein: Spieler. Da schafft der **Fussball Manager 07** Abhilfe. Per Tastatur oder Gamepad steuern Sie einen Kicker direkt – und zwar das ganze Match über nur diesen. Okay, komplett neu ist diese Idee nicht: Schon Anfang der 90er verfolgte Ancos **Player Manager** einen ähnlichen Gedanken.

Langjährige Beziehung

Sie müssen sich entscheiden, ob Sie lieber den aktiven Spieler jede Woche wechseln oder einen bestimmten Sportler dauerhaft begleiten. Spezielle Statistiken, Optionen und sogar Belohnungen helfen dabei, ein inniges Verhältnis zu seinem Ziehkind aufzubauen. Und auch wenn sich der Reiz nicht Jedermann erschließen mag: Gut gemacht ist dieser Modus allemal und noch dazu jederzeit freiwillig. Also Daumen hoch!

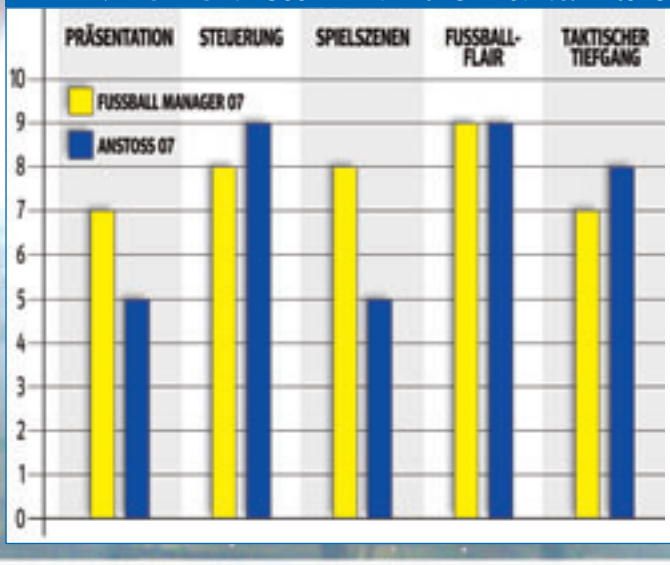


Ob wir einen Kicker **aktiv** steuern wollen, lässt sich vor jedem Spiel neu auswählen.



Ein **Pfeil** markiert den gesteuerten Spieler, per Knopfdruck fordern wir den Ball.

DIREKTVERGLEICH: FUSSBALL MANAGER 07 vs. ANSTOSS 07



Präsentation: Anstoss hat weniger spröde Menüs, der FM kontert mit 3D-Szenen und Originalgrafiken.

Steuerung: Knapper Vorsprung für Anstoss: Ab und an fällt dort ein Klick weniger an, und das Büro ist eine tolle Einrichtung.

Spielszenen: Die 3D-Szenen des FM sehen nett aus und lassen ausreichend Rückschlüsse zu. Anstoss kann nur einen bedingt gelungenen Textmodus vorweisen.

Fußballflair: Die Lizenz kann der FM nicht in einen Vorsprung umsetzen, da bei Anstoss einige Details realistischer umgesetzt wirken.

Taktischer Tiefgang: Taktisch sind beide keine Brüller; der FM hat hier die größeren Defizite.

pisch deutsch« aber nach und nach aus der Serie. Das reicht von der Reaktivierung der Statistikflut bis hin zum ausufernden Privatleben, das der Trainer/Manager wieder führen darf. Genaueres erfahren Sie im Extrakasten links.

Ansonsten betrieb Bright Future viel Feinschliff im Detail. Das umfasst etwa komplexere, anspruchsvollere Vertragsverhandlungen – auch wenn sie nicht ganz an das **Anstoss 2007**-System herankommen. Oder eine sehr umfangreiche Jugendarbeit, die schon in der D-Jugend beginnt. Viel wurde auch dahingehend getan, das immer dichter und gleichzeitig undurchschaubarer werdende internationale Fußballnetzwerk nachzubilden.

So stehen Sie verstärkt mit anderen Managern in Konkurrenz, können interessante Vereine erst mal beobachten und haben direkt nach der gesetzten Unterschrift schon Einflussmöglichkeiten, auch wenn der Vertrag noch gar nicht angelaufen ist. Mit anderen Vereinen können Sie Kooperationsverträge abschließen, um sich zum Beispiel hochbegabte Nachwuchskicker frühzeitig vor der Konkurrenz zu sichern.

Fernes Wochenende

Im wöchentlichen Alltag spielt sich der **Fussball Manager 2007** nicht grundlegend anders als der Vorgänger. Der Wochenablauf zieht sich mitunter etwas in die Länge, da trotz schnellem PC und viel RAM schon an einzelnen Tagen einige Sekunden herumgerechnet wird. Viele Kleinigkeiten dürften auf Community-Feedback basieren und zeigen das Bemühen der Entwickler, das Fußballerlebnis so authentisch und atmosphärisch wie möglich zu gestalten. So gibt es nun Spielverlegungen, Abschiedsspiele für verdiente Altstars, ausländische Kicker können sich einbürgern lassen, und hin und wieder lässt sich ein Ex-Nationalspieler sogar zum Rücktritt vom Rücktritt überreden.

Unverrückbare Positionen

Bei aller Erneuerungswut blieben manche Sachen auch unangetastet – mitunter auch welche, wo wir uns eine Veränderung gewünscht hätten. So hat sich bei den Aufstellungsoptionen und Taktikeinstellungen seit Jahren nichts Entscheidendes getan. Angeblich ist es auch hier so, dass der typisch deutsche Spieler das nicht



FLORIAN STANGL
Experte für Sportspiele

An alte Stärken angeknüpft

Der FM 07 knüpft nahtlos an die Stärken seines Vorgängers an. Mit seiner Mischung aus Tiefgang und dem Ansprechen niederer Instinkte (»die blöden Schalker hau' ich wech!«) bietet er genau das, was ich will. Und wenn ich mal von der Bundesliga genug habe, gründe ich kurzerhand in der Straubinger Provinz den künftigen deutschen Meister, baue auf dem Clubgelände ein Pommesbudenimperium auf und setze mich irgendwann stinkreich und mit fünf Kindern zur Ruhe.

Kein anderer Manager schafft es so gut, aus der schönsten Nebensache der Welt ein ganzes Universum zu basteln. Da verzeihe ich dem FM 07 auch, dass mir manche Werte, seien es nun Ergebnisse oder Ablösesummen, mitunter komisch vorkommen.

Meine Wertung **90**

FUSSBALL MANAGER 07: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie auch bei einem Manager schon immer mal das Geschehen auf dem Platz selbst in die Hand nehmen wollten

... wenn Sie sich mit ihrem eigenen Klub von ganz unten in die Bundesliga kämpfen möchten.

... falls Sie auch ohne Editor echte Vereine, Spieler und Stadien in einem Manager haben wollen.

Sollten Sie nicht kaufen ...

... wenn extrem detaillierte Taktikeinstellungen bis hin zur Blickrichtung bei gegnerischen Einwürfen das A und O für Sie sind.

... da Sie einem FM eh keinen anstandslosen Betrieb zutrauen, hinter jedem Mausklick einen Bug erwarten und dadurch kein Spielspaß bei Ihnen aufkommt.

... falls die Sportschau-Kommentatoren Sie schon jeden Samstagabend über Gebühr quälen.



Im Wettbewerb

Fussball Manager 07	89
Fussball Manager 06	86
Football Manager 2006	85
Anstoss 2007	84
Fussball Teammanager 2006	60

Der FM07 ist eindeutig besser als sein Vorgänger. Da dem FM06 zudem nach mehreren Saisons die Luft ausgeht und sich die Langzeitfehler häufen, werten wir ihn um drei Prozent ab. Direkter Konkurrent ist Ascarons Anstoss 2007. Er spielt auf ähnlichem Niveau, wirkt aber etwas hemdsärmeliger. Segas Football Manager 2006 empfiehlt sich für Freunde von Taktik und Tabellen.



Mit der neuen, frei einstellbaren Kamera sind solche **Perspektiven** möglich. Sie machen die Management-Analyse praktisch überflüssig.



Der **Bericht** über den nächsten Gegner fällt schön detailliert aus, allerdings fehlen die taktischen Optionen für eine angemessene Reaktion.

braucht. Trotzdem wirkt es etwas peinlich, wenn selbst ein Action-Fußball wie **Pro Evolution** mit seinen Laufwegen, Deckungsbereichen und für Offensive und Defensive individuellen Ausrichtungen um Lichtjahre voraus ist.

Ein typischer **FM**-Fehler ist zudem die (zu) starke Positionsabhängigkeit der Spieler. Schon ein paar Pixel weg von der Idealaufstellung können eine Halbierung der Stärke bedeuten. Zwar gibt es eine Einstellung für die Empfindlichkeit, dennoch wirkt das unrealistisch und wurde beim **Anstoss**-Konkurrenten besser gelöst.

Ein solider Techniker

Technisch gibt sich der **Fussball Manager 07** solide, aber ein wenig bieder. Zwischen den extrem nüchternen Menüs wirken 3D-Engine und die dank Lizenz üppig eingesetzten Wappen, Spielerportraits und Stadionbilder fast ein wenig wie grelle Schminke. Speziell im TFT-Zeitalter inakzeptabel ist die starre Auflösung von 1.024x768 Pixel. So wirken selbst bei einem gut interpolierenden TFT ab der 17-Zoll-Klasse alle Menüs eher schwammig denn scharf – angesichts der oft kleinteiligen 2D-Bildschirme ein echter Malus. Soundtechnisch gibt es mehr oder weniger nur das übliche zu sagen: Unauffällige Effekte, passable Musik (durch eigene MP3s ersetzbar) und ein unerträgliches Kommentatoren-Gespann namens Steffen Simon und Monica Lierhaus, das selbst gegen die schon mäßigen **Fifa**-Kollegen abstinkt.

Künftiger Dauerläufer

Und wie sieht es mit den Bugs aus? Gut! Diverse Kleinigkeiten fielen uns zwar auf; so stellte beispielsweise der Co-Trainer bei der zweiten Mannschaft statt der elf stärksten die elf schwächsten Akteure auf. Außerdem waren alle elf Spieler auf dem gleichen Fleck platziert, wir mussten sie mühsam von Hand umsortieren.

Echte Klöpse oder Instabilitäten sind uns aber nicht aufgefallen. Da der Teufel bei Fußballmanagern aber oft im Detail – sprich irgendwelchen Untermenüs – steckt, werden wir den **FM 07** in einer Art Dauertest im Auge behalten. Oft treten schwerere Fehler auch erst nach zig Saisons auf. Wir halten Sie auch hier auf dem Laufenden, auf www.cynamite.de!

Mikkl Galuschka



ANDREAS SZEDLAK

(Gast-)Experte für Sportspiele[1]

Genau mein Geschmack

EAs Kanadier können nicht verstehen, wo für uns Deutsche der Reiz einer Pokal-Auslosung liegt. Gott sei Dank haben die Nordamerikaner das FM-Ruder wieder komplett an die Mannen um Gerald Köhler abgegeben. Sonst hätte ich bestimmt auch auf Videotext-Modus, Kicker-Website oder auf das Privatleben verzichten müssen – alles Dinge, die ich so an FM 07 liebe.

Meine Begeisterung stößt aber auch an Grenzen. So ist manches Ergebnis einfach nicht nachvollziehbar. Wenn der HSV beim SC Pfullendorf aus dem Pokal fliegt, obwohl die Hamburger 200 Stärkepunkte mehr haben, sorgt das bei mir für Frust. Und warum mein zentraler Mittelfeldspieler links in der Raute die Hälfte seiner Punkte verliert, muss mir auch erst mal einer erklären.

Meine Wertung **89**



MIKKL GALUSCHKA

Experte für Sportspiele

Wieder ganz der Alte

Obwohl ich dem britischen Managerstil durchaus zugetan bin, gefällt mir der neue alte Fussball Manager 07 ausgezeichnet. Man spürt förmlich, wie Gerald Köhler dem engen EA-Korsett entschlüpft ist und endlich wieder das machen darf, worauf er wirklich Lust hat. Unnötiger Ballast flog weg, dafür feiern lieb gewonnene Features älterer Versionen endlich wieder zurück.

Perfekt rund läuft er aber noch nicht: Eine Mischung aus Erblasten, kleinen Schlampereien und einigen Bugs verhindert einen 90er. Außerdem ist er arg deutsch und könnte in Sachen Taktik und Aufstellung ganz gut eine grundlegende Auffrischung vertragen. Doch allein schon wegen der endlich sinnvoll funktionierenden 3D-Szenen ist der 07er der für mich bislang beste FM überhaupt.

Meine Wertung **87**

[1] *Andreas Szedlak ist Redakteur bei unserer Schwesterzeitschrift Games Aktuell und liebt seit jeher Fußballspiele aller Art.*



Genre: Sport-Manager
Verkaufsstart: 2. November 2006
Entwickler: Bright Future
Hersteller: Electronic Arts

Webseite: www.fm07.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: 5 Stufen; leicht bis schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (4 Spieler), Internet (– Spieler), Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	5

Ideal für: Bundesligafans mit Managerseele

Alternative Vollpreis: Anstoss 2007 (ca. 45 €, 09/2006: 84)

Alternative Budget: Football Man. 2006 (ca. 20 €, 12/2005: 85)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 2,8 GB

Auflösung 1.024x768	CPU	1,3 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce 5900	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 6600	RAM	1,5 GB

PRO
- viel spielerische Abwechslung
- nützlicher 3D-Modus
- Atmosphäre-Bonus durch Lizenzen
- problemlose Bedienung

KONTRA
- etwas zäher Wochenablauf
- eingeschränkte Taktik-Optionen

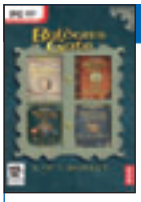
MIKKL GALUSCHKA	87
FLORIAN STANGL	90
ANDREAS SZEDLAK	89

Durchschnitts-Wertung der Tester: **89**

AKTUELLE **BUDGET-SPIELE**

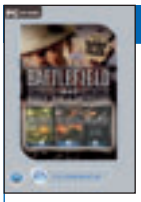
SPIEL	CA. PREIS	PATCH	ANBIETER	GENRE	TEST IN	WERTUNG
bis 10 Euro						
ANNO 1503	10 EURO	1.04.02	Koch Media	Aufbau-Strategie	Dezember 2005	83
BROTHERS IN ARMS	10 EURO	1.11	Ak Tronic	Taktik-Shooter	April 2006	81
COLIN MCRAE RALLY 2005	10 EURO	1.1	Koch Media	Rennspiel	–	88
DEUS EX 2	10 EURO	1.2	Ak Tronic	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
IMPERIAL GLORY	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Strategiespiel	Juni 2005	79
LEGO STAR WARS	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Actionspiel	Oktober 2006	86
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
ROME TOTAL WAR	10 EURO	1.5	Ak Tronic	Strategiespiel	September 2005	86
SERIOUS SAM 2	10 EURO	2.070	Ak Tronic	Egoshooter	Juli 2006	83
SHATTERED UNION	10 EURO	–	Ak Tronic	Runden-Taktik	November 2005	82
THE BARD'S TALE	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Rollenspiel	April 2006	83
THE DA VINCI CODE	10 EURO	–	Ak Tronic	Action-Adventure	Juni 2006	79
VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES	10 EURO	2.6	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	Dezember 2004	90
bis 20 Euro						
ACT OF WAR	15 EURO	1.06	Rondomedia	Echtzeit-Strategie	September 2006	86
AGE OF MYTHOLOGY	15 EURO	1.10	Rondomedia	Echtzeit-Strategie	Dezember 2004	83
BIATHLON 2006	15 EURO	–	Rondomedia	Sportspiel	Februar 2006	42
BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD	15 EURO	1.03	Rondomedia	Taktik-Shooter	November 2005	83
COMMANDOS STRIKE FORCE	20 EURO	1.2	Eidos	Taktik-Shooter	März 2006	84
DRAGONSHARD	15 EURO	1.2.1	Rondomedia	Echtzeit-Strategie	Oktober 2005	80
EVERQUEST 2	15 EURO	Auto-Update	Rondomedia	Online-Rollenspiel	Juli 2005	84
FAHRENHEIT	15 EURO	1.1	Rondomedia	Action-Adventure	November 2006	83
GTR	20 EURO	1.4.0.0	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004	91
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
RAINBOW SIX: LOCKDOWN	15 EURO	1.01	Rondomedia	Actionspiel	März 2006	59
RISE OF NATIONS	15 EURO	1.03.08	Rondomedia	Echtzeit-Strategie	Dezember 2004	83
ROLLERCOASTER TYCOON 3	15 EURO	1.2	Rondomedia	Wirtschaftssimulation	Dezember 2004	83
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	15 EURO	1.05	Rondomedia	Schleich-Action	September 2006	88
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
NBA LIVE 06	30 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2005	88
NEED FOR SPEED MOST WANTED	30 EURO	1.3	Electronic Arts	Rennspiel	November 2006	88
NHL 06	30 EURO	3	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2005	88
THE MOVIES	30 EURO	1.1	Activision	Wirtschaftssimulation	August 2006	86
TIGER WOODS PGA TOUR 06	30 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2005	86
WORLD OF WARCRAFT	30 EURO	Auto-Update	Vivendi	Online-Rollenspiel	Juli 2006	95

AKTUELLE **COMPILATIONS**



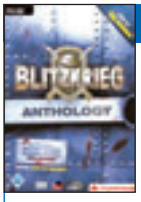
BALDUR'S GATE BOX

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

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



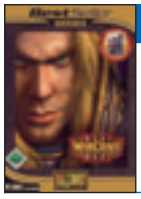
DUNGEON SIEGE 2 DELUXE EDITION NEU

Anbieter	Take 2	ca. Preis	30 Euro
Genre	Action-Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	DUNGEON SIEGE 2		80
	BROKEN WORLD (Addon)		75
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



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



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



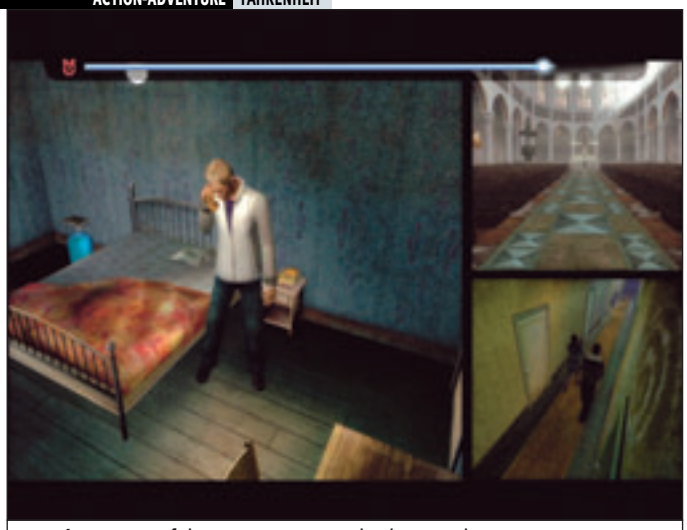
GOLD GAMES 9 NEU

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	SPLINTER CELL 3 | Schleich-Action		88
	PRINCE OF PERSIA 5 | Action-Adventure		82
	DIE SIEDLER 5 | Echtzeit-Strategie		81
	CODENAME: PANZERS | Echtzeit-Taktik		89
	SKI ALPIN 2005 | Sportspiel		79
	SILENT HUNTER 3 | U-Boot-Simulation		82
	CSI: DARK MOTIVES | Adventure		77
	BEYOND DIVINITY | Action-Rollenspiel		73
	CONFLICT VIETNAM | Actionspiel		75
	THE BARD'S TALE | Action-Rollenspiel		83
Preis/Leistung			SEHR GUT



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



In **Splitscreens** erfahren wir, was zeitgleich an mehreren Orten passiert. So wird die Story dynamisch erzählt. Fast wie in der TV-Serie 24.



Lucas frisch ertappt: Wir verlassen ein Haus, in dem es einen weiteren Mord gab. Nun kann uns nur noch eine der **Actionsequenzen** retten.



FAHRENHEIT

Unheimliche Morde erschüttern die Bürger New Yorks: Können wir die Welt noch retten?

In **Fahrenheit** spielen Sie einen Weltenretter, der auf den ersten Blick gar nicht so scheint. Denn Protagonist Lucas begeht einen Mord! In einem Imbiss tötet er einen fremden Menschen, während er sich in einer Trance befindet. Und das ist erst der Auftakt zu einem mysteriösen Adventure, in dem sich Sekten um die Weltherrschaft zoffen. Und wir dürfen mit Lucas die Menschheit zu retten.

Recht oder links?

Mit Maus und Tastatur steuern wir Lucas durch einen interaktiven Film mit viel Freiheit. Das Spannende: Oft müssen wir uns zwischen verschiedenen Lösungen für eine Situation entscheiden. Beispiel: Ein Junge droht im Fluss zu ertrinken, während zwei Polizisten den Weg entlang kommen. Wie entscheiden wir? Laufen wir weg, damit wir nicht erkannt werden? Retten wir den Jungen und riskieren eine Reise in den Knast? Über zwei Drittel des Spiels wird so eine solide Story aufgebaut, die am Ende allerdings schwächelt.

Interaktives Kino

Zwar ist die Grafik detailarm, dennoch baut **Fahrenheit** mit schnellen Schnitten und Splitscreens eine Atmosphäre wie in der Fernsehserie **24** auf. Schade, dass die Kamera oft in der falschen Ecke hängt, und wir nichts sehen.

Auch die Actionszenen tragen einen großen Teil zur Stimmung bei – dabei zieht der Schwierigkeitsgrad recht schnell an. Wir müssen fix Tasten drücken, um zum Beispiel keine von Lucas' Visionen zu verpassen.

➧ **Originaltest in Heft 09/2005**

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Traumhafter Alptraum

Ein interaktiver Spielfilm, der mich in seinen Bann zieht – das ist an Fahrenheit so klasse. Die schnellen Schnitte, Kamerafahrten und die Splitscreens vermitteln mir ein starkes »Mittendrin statt nur dabei«-Gefühl. Wie ich es eigentlich von jedem Spiel erwarte.

Schade, dass die Story zum Ende hin ziemlich wirr und abstrus wird, und mir die ›große‹ Handlungsfreiheit teilweise nur vorgegaukelt wird. Denn im Endeffekt gibt's doch nur eine richtige und eine falsche Entscheidung: Entweder wir schließen uns der orangenen Sekte an, oder wir gehen zu dem anderen Clan. Entweder wir retten den Jungen oder laufen feige davon. Trotzdem habe ich selten so sehr mit einem Spielcharakter gelitten wie mit Lucas! Denn die Atmosphäre in Fahrenheit ist einfach grandios.

Meine Wertung **84**



GEORG VALTIN
Experte für Adventures

Spannender Mystery-Thriller

Schwaches Ende hin oder her, selten habe ich bei einem Adventure eine so spannende Story, so ausgefeilte Charaktere und eine so dichte Atmosphäre erlebt. Gegen Fahrenheit wirken andere aktuelle Genrevertreter mit ihrem immer gleichen Spielablauf einfach nur altbacken und langweilig.

Dafür stört mich die teilweise ungenaue Steuerung, und dass die Kamerawinkel oftmals sehr schlecht gewählt sind. Da gibt es immer wieder Situationen, in denen ich den Überblick komplett verlieren, weil die feste Kamera einen anderen Teil des Raums zeigt. Auch die deutschen Synchronsprecher sind mehr schlecht als recht gewählt, und wirken mitunter einfach nur aufgesetzt. Dafür ist die musikalische Untermalung genial, denn sie passt in jeder Situation.

Meine Wertung **82**



Genre	Action-Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Quantic Dream
Hersteller	Atari
Webseite	www.atari.com/fahrenheit
Hotline	0900/177 18 83 (1,24 €/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
Mystery-Fans, die Geschwindigkeit mögen

Alternative Vollpreis
Dreamfall (ca. 40 €, 06/2006: 81)

Alternative Budget
Scratches (ca. 20 €, 02/2006: 79)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 2,5 GB

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

PRO
- Kinofilm-Atmosphäre
- Entscheidungsfreiheit
- spannende Actionsequenzen

KONTRA
- detailarme Grafik
- ungünstige Kamerawinkel
- Story schwächelt zum Ende

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN 84
GEORG VALTIN 82

83



Hier geht's gegen zwei **Cops** gleichzeitig. Der Balken unten zeigt an, wie die Jagd gerade steht.



Giftgrüne Flunder: Je schneller die **Belohnungs-Autos**, desto höher ist die Position der Blacklist-Fahrer, die wir für sie versägen müssen.

AWARD
POWER PLAY
FÜR
SPIELWITZ
NEED FOR SPEED MOST WANTED

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Keine Hemmungen: Nur wer alle Verkehrsregeln bricht, fährt in Most Wanted auf einen Platz an der Sonne.

Heiße Mädels, noch heißere Öfen und absolut humorlose Gesetzeshüter: **Need for Speed Most Wanted** könnte glatt als das offizielle Spiel zu den **The Fast and the Furious**-Filmen durchgehen. Schon der Look der unkomplizierten Raserei wirkt extrem durchgestylt und Videoclip-mäßig. Spätestens wenn es ans Tunen der Traumautos geht, wird die Verwandtschaft zur benzinschwangeren Kinosaga überdeutlich.

Achtung, Spoiler!

Wie üblich trumpft auch **Most Wanted** mit offiziellen Herstellerlizenzen auf (VW, Mercedes, BMW, Chevrolet) und stellt uns automobile Schätzchen in die virtuelle Garage, für die sich manche Menschen von weniger lebenswichtigen Körperteilen trennen würden. Zu Beginn geht's jedoch in relativ normalen Autos à la Golf GTI auf die Strecke. Im späteren Verlauf klemmen wir uns hinter die Lenkräder von sauschnellen Sport- und Supersportwagen vom Schlage eines Lamborghini Gallardo.

Egal, wie viele Pferdchen unsere aktuelle Karre unter der Haube hat: In **Most Wanted** können wir aus jedem Wagen per Tuning mehr Leistung herauskitzeln. Neben sinnvollen Maßnahmen wie Motor- und Fahrwerkstuning, geben kreative Köpfe zudem die hart erfahrenen Dollars für neue Kühlermasken, eine komplette Verspoilerung oder schreiende Lackierungen im Tribal-Stil aus.

Der Weg nach oben

Auf der Straße haben die optischen Gimmicks natürlich keinerlei Auswirkungen – genau wie im richtigen Leben. Ein aufgemotzter Motor (mehr Speed) oder ein Sportfahrwerk (bessere Kurvenlage) hingegen leisten uns in den Rennen gegen die Raserelite auf der »Blacklist« und die bitterböse Polizei der US-Stadt Rockport gute Dienste. Als aufstrebender Verkehrsrüpel müssen wir uns nämlich nicht nur mit den Ordnungshütern herumschlagen, sondern uns in der örtlichen Hierarchie nach oben fahren. Das schaffen wir, indem wir 15 so genannte »Milestones« erfüllen. Das sind Spezialrennen, in denen uns je ein Fahrer der Blacklist Augaben stellt und herausfordert. Wenn wir alles packen, ist der Milestone geschafft und wir gewinnen einen Rang in der Hackordnung.

➧ **Originaltest in Heft 12/2005**

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Rennspiele

Cool, aber nicht ganz mein Stil

Die obercoolen PS-Legastheniker aus Most Wanted finde ich fast so peinlich wie die klischeehaften Charaktere aus The Fast and the Furious. Trotzdem macht mir auch dieser Teil der NfS-Serie richtig Spaß. Die Präsentation ist erstklassig, die Wagen sehen einmalig aus, und das Spiel vermittelt viel Tempogefühl im Cockpit.

Warum die Entwickler allerdings den genialen Mehrspieler-Modus (Polizei gegen Raser) aus Hot Pursuit nicht wiederbelebt haben, bleibt mir ein Rätsel.

Meine Wertung **84**



FLORIAN STANGL
Experte für Rennspiele

Genial nur für Einzelspieler

Geile Autos, coole Verfolgungsjagden mit der Polizei, umfangreiches Tuning: Raserherz, was willst Du mehr? Zum Beispiel einen vernünftigen Mehrspielermodus, der das Potenzial von Most Wanted konsequent umsetzt. Der fehlt, aber dafür fesselt mich die Karriere im Einzelspielermodus für Tage vor den Rechner.

Gerade die motivierende Raser-Story, in der ich immer heißere Schlitten freischalte, macht Most Wanted für mich zum Höhepunkt der Need-for-Speed-Serie.

Meine Wertung **89**



Genre: Rennspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: EA Games
Hersteller: Electronic Arts

Ideal für: Gelegenheitsraser im Tuning-Rausch

Alternative Budget: DTM Race Driver 3 (ca. 30 €, 03/2006: 80)
Alternative Budget: NfS Underground 2 (ca. 20 €, –)

Webseite: www.needforspeed.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: 1 Stufe; mittel

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler)
Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße	2,9 GB	
Auflösung 640x480	Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,6 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce FX	CPU 2,4 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.600x1.200	Grafikkarte Geforce 6800	CPU 3,4 GHz RAM 1,0 GB

PRO

- detailreiche Grafik
- gute Motorensounds
- gelungenes Performance-Tuning
- tolle, dynamische Musik

KONTRA

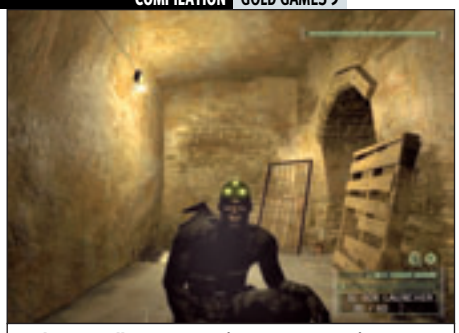
- unnötig Hardware-hungrig
- langweiliger Mehrspieler-Modus

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	3

SASCHA GLISS	84
FLORIAN STANGL	89

Durchschnitts-Wertung der Tester: **87**



Splinter Cell 3: Sam Fisher zwängt sich in seinen hautengen Anzug und rettet die Welt.



Prince of Persia 5: Der Prinz begeistert uns mit flotten Kämpfen und schweren Hüpfeinlagen.



Die Siedler 5: siedeln und kloppen sich in Echtzeit vom Aufbau-Charme weg.



GOLD GAMES 9

Top oder Flop? Nachdem Gold Games 8 die Sammlung für Actionspezialisten war, bedient die Nachfolge-Compilation alle Genres. Ob 30 Euro zu Gold werden, verraten wir hier.

Wir freuen uns über ganze zehn Spiele, während wir unseren Rechner mit fünf DVDs füttern. Und wir freuen uns noch mehr: Neben vier Actiontiteln enthält die **Gold Games 9**-Box ein Sportspiel, zwei Strategiehits und drei Vertreter der Adventure- und Rollenspielsektion. Damit ist schon einmal die Vielfalt abgedeckt. Doch taugen die Spiele auch was?

Über mangelnden Service klagen wir nicht: Jedem Spiel liegt ein PDF-Handbuch bei. Außerdem sind die Titel entweder auf die neueste Version gepatcht. Oder die Updates befinden sich ausführbereit auf den DVDs.

Splinter Cell 3

Begleiten Sie Sam Fisher auf seinem dritten Abenteuer. Er schleicht sich durch zehn Missionen, die ihn rund um den Globus führen. Zum Beispiel nach Japan oder in die USA. Auf der Suche nach terroristischen Drahtziehern muss Sam aber höllisch aufpassen. Denn seine Gegner orten jetzt auch Geräusche. Eine Lautstärkeanzeige verrät dem geheimen Schleicher, wie laut er sich bewegen darf. Mit neuen Spielzeugen wie der elektronisch verstärkten Sicht, einer Art Röntgenblick für Anfänger, inspiziert er verschlossene Köfferchen. Schade, dass die Schauplätze so düster sind.

Prince of Persia 5

Hoppla, so haben wir uns das aber nicht gedacht. Kaum starten wir mit dem persischen Prinzen in sein Abenteuer, wird ihm eröffnet, dass er sterben muss. Damit der Riss im Zeitgefüge, den er im Vorgänger produziert hat, wieder geschlossen wird. Klar, es gibt einen Plan B: eine Zeitreise antreten und verhindern, dass der Sand der Zeit erschaffen wird.

Also ab in die Vergangenheit, und dann wird geklettert, geschlichen und gefochten, was das Zeug hält. Denn am Prinzip der Akrobatik-Einlagen gemischt mit schwierigen Kämpfen hat sich nichts geändert. Allerdings ist ein Gamepad für die Steuerung angebracht.

Die Siedler 5

Wenn Sie erwarten, dass **Die Siedler** im fünften Teil der Serie genauso friedlich siedeln wie in den Vorgängern, dann liegen Sie falsch. Denn die Siedler bauen nicht mehr Dutzende von Rohstoffen ab, haben kaum noch Warenkreisläufe. Dafür verlangen sie nach Futter und geregelten Arbeitszeiten. Und kloppen sich mit den Schergen des fiesen Generals Kerberos, wenn sie nicht grade damit beschäftigt sind, die vielen Haupt- und Nebenmissionen zu erfüllen. **Die Siedler 5** ordnet sich gut zwischen Aufbau- und Echtzeit-Strategie ein.

Panzers

Auch wenn der Zahn der Zeit an der Technik nagt, bekommen Sie mit dem ersten Teil der **Panzers**-Reihe ein spielens- wie sehenswertes Taktik-Spektakel. Dafür sorgen vor allem die abwechslungsreichen Weltkriegs-Schlachten auf deutscher, amerikanischer und sowjetischer Seite, die Einsteiger wie Profis fordern. Außerdem garantiert das gelungene Kampagnen-System Langzeitmotivation mit Truppen-Upgrades und Erfahrungspunkten. Nur in Punkto Künstliche Intelligenz schwächelt **Panzers** – da



THE BARD'S TALE

Ton: Sprache Spiel/Handbuch
Schwierigkeit: 3 Stufen; leicht bis mittel
empfohlene Steuerung
Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler); Internet (– Spieler); Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	–
Wertung	**83**

PRINCE OF PERSIA 5

Ton: Sprache Spiel/Handbuch
Schwierigkeit: 4 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung
Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler); Internet (– Spieler); Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	–
Wertung	**82**

SILENT HUNTER 3

Ton: Sprache Spiel/Handbuch
Schwierigkeit: stufenlos einstellbar; mittel
empfohlene Steuerung
Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler); Internet (4 Spieler); Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	5
Wertung	**82**

DIE SIEDLER 5

Ton: Sprache Spiel/Handbuch
Schwierigkeit: 1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung
Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler); Internet (X Spieler); Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

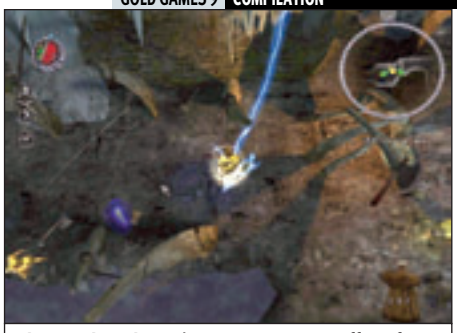
Grafik	8
Sound	5
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	7
Wertung	**81**



Codename Panzers: grandios präsentierte und herausfordernde Taktikschlachten.



Ski Alpin 2005: Mit sehr einfacher Steuerung werden Sie zum Spitzen-Skifahrer.



The Bard's Tale: Schwarzer Humor trifft auf simples, aber spaßiges Dauerklicken.

schneidet aber auch der Nachfolger nicht viel besser ab.

Ski Alpin 2005

Rauf auf die Piste und rein ins Slalom-Vergnügen heißt es bei **Ski Alpin 2005**. Mit Druck auf wenige Tasten legt sich Ihr Skifahrer sanft in die Kurven oder geht in die Hocke. In den Disziplinen Super G, Abfahrt, Slalom und Riesenslalom kämpfen Sie sich durch den internationalen Skizirkus. Einzig die verschiedenen Schneeverhältnisse könnten sich besser auf die Skier auswirken – so ist das Wachsen der Bretter die einzige Disziplin in Sachen Realismus.

Silent Hunter 3

Nie hat eine Simulation das beklemmende Flair des U-Boot-Krieges im Atlantik intensiver vermittelt als **Silent Hunter 3**. Die realistische Umsetzung macht jeden Torpedolauf zur Zitterpartie, jede Wasserbombenexplosion fühlbar. Frische Ideen wie die Besatzung, die mit jedem Einsatz an Erfahrung und Können gewinnt, aber bei hoher Belastung auch ermüdet und ausgewechselt werden muss, bringen eine frische Brise ins Genre. Schwachpunkt: Die dynamische Kampagne mindert mit ewig gleichen Aufträgen den Langzeitspaß. Dafür finden sich im Internet kostenlose Addons.

Der Rest vom Fest

Die Adventure- und Rollenspielecke der Compilation fällt im Vergleich zu den starken Action- und Strategietiteln schwach aus. **CSI**-Fans greifen zum Adventure **Dark Motives**, das aber dank liebloser Präsentation und schwacher Rätsel bei Knobelfans nicht punktet.

Beyond Divinity und **The Bard's Tale** gehören zur Kategorie Action-Rollenspiel – wobei unsere Redakteursherzen für den Barden schlagen. Schon der schwarze Humor, mit dem Rollenspiel-Klischees durch den Kakao gezogen werden, ist eine Installation wert. **Beyond Divinity** kommt mit miserabler Steuerung und platten Witzen schlecht weg.

In Conflict: Vietnam schleichen und schießen wir uns mit drei computergesteuerten Kumpanen durch die Tet-Offensive. Klasse: Wir können jeden der vier Soldaten selbst steuern. Blöd: Die Glühbirne in den Köpfen unserer KI-Kollegen leuchtet nur schwach.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Strategiespiele

Action hui, Adventure pfui

Prominente Titel zum kleinen Preis: Vor allem Actionexperten und Strategen werden sich mit dem Angebot der Gold Games 9 wohl fühlen. Denn allein schon Splinter Cell 3, Panzers, Die Siedler 5 und Prince of Persia 5 sind es wert, ausgiebig gespielt zu werden.

Adventure-Fans und Spitzensportler gucken allerdings ziemlich in die Röhre, denn die Spiele dieser Genres sind eher solide Kost als erste Klasse. Meine Empfehlung an alle Knobelfreunde: Das Mystery-Adventure Scratches ist zum Beispiel schon für weniger als 20 Euro erhältlich. Und auf jeden Fall herausfordernder und spannender als CSI: Dark Motives.

Nettes Extra: Der Compilation liegt eine Prince-of-Persia-Fassung für das Handy bei.



Genre: verschiedene
Verkaufsstart: erhältlich
Hersteller: Ubisoft
Webseite: www.ubisoft.de
Hotline: 0900/182 48 47 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 **40** 50

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

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 900 MB bis 4,0 GB

Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,0 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce FX	CPU 1,8 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Geforce 6800	CPU 2,4 GHz, RAM 1,0 GB

Wertung für die Compilation: SEHR GUT
Preis/Leistung: SEHR GUT

CODENAME: PANZERS

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: DE/DE
Schwierigkeit: 4 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung
Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler); Internet (8 Spieler); Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	7
Multiplayer	8
Wertung	**89**

SPLINTER CELL 3

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: DE/DE
Schwierigkeit: 4 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung
Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler); Internet (4 Spieler); Netzwerk (4 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	8
Wertung	**88**

SKI ALPIN 2005

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: DE/DE
Schwierigkeit: 3 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung
Multiplayer: Einzel-PC (12 Spieler); Internet (12 Spieler); Netzwerk (12 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	6
Multiplayer	7
Wertung	**79**

CSI: DARK MOTIVES

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: DE/DE
Schwierigkeit: Stufen; leicht bis mittel
empfohlene Steuerung
Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler); Internet (– Spieler); Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	–
Wertung	**77**

CONFLICT VIETNAM

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: DE/DE
Schwierigkeit: 3 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung
Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler); Internet (– Spieler); Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	8
Steuerung	6
Atmosphäre	7
Multiplayer	–
Wertung	**75**

BEYOND DIVINITY

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: DE/DE
Schwierigkeit: stufenlos einstellbar; mittel
empfohlene Steuerung
Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler); Internet (– Spieler); Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	6
Atmosphäre	6
Multiplayer	–
Wertung	**73**

KURZTIPPS & TAKTIKEN

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 **Taktiken und Tricks** unter die Arme.

Anno 1701



TIPP 1: Expandieren Sie nicht zu schnell. Wenn auf Ihrer Hauptinsel alles glatt läuft, schauen Sie sich nach einem Eiland um, auf dem Sie die Waren für die nächste Bevölkerungsstufe anbauen beziehungsweise produzieren können. Für den Transport sollten Sie ein neues Schiff bauen lassen, damit Ihre Flotte nicht zu lang unterwegs ist. Sonst kann es passieren, dass die Waren für Ihre Bevölkerung ausgehen und Sie nicht schnell genug für Nachschub sorgen können, weil Ihre Schiffe am anderen Ende der Karte herumdümpeln. Sorgen Sie deshalb immer für möglichst kurze Transportwege.

TIPP 2: Es ist immer von Vorteil, eines der freien Völker zum Freund zu haben. Beliefern Sie ein Volk deswegen solange mit Waren, bis es Ihnen freundlich gesinnt ist. Denn so schalten Sie mächtige Angriffe der Völker frei, die Sie auf gegnerische Mitspieler loslassen können.

TIPP 3: Wenn ein Piratenschiff Ihre Entdecker angreift, können Sie sich immer auf ein kurzes Scharmützel einlassen. Ihre Kanonen sind meist stärker, als die der Totenkopfbande. Wenn Sie zu oft die Schiffe der Freibeuter versenken, kann es passieren, dass die in Scharen zurückkehren und Ihre Flotte versenken. Kehren Sie auch möglichst oft nach einer Seeschlacht in Ihrer Werft ein, damit die beschädigten Schiffe wieder repariert werden.

TIPP 4: Handeln Sie möglichst immer mit den seltenen Waren, auch wenn Sie dafür zuerst einige Goldstücke in den Aufbau der Produktion investieren müssen. So verdienen Sie langfristig mehr Geld, als wenn Sie die Azteken immer nur mit Stoffen beliefern, für die Sie pro Tonne weit weniger Goldmünzen bekommen.

TIPP 5: Nutzen Sie immer die Sonderereignisse in Ihrer Stadt, um die Bevölkerung zufriedenzustellen beziehungsweise sogar auf einen höheren Zivilisationsstand zu bekommen. Ist zum Beispiel der Erfinder zu Besuch, dann forschen Sie, was das Zeug hält, denn die Forschungszeit ist dann erheblich kürzer.

TIPP 6: Haben Sie genug Holz? Brauchen Sie kein Lampenöl mehr? Dann schicken Sie die Arbeiter in den Urlaub. Klicken Sie im Gebäudemenü auf »Produktion einstellen«, damit Ihnen für die überflüssige Produktion nicht das Geld aus den Taschen gezogen wird. Alternativ können Sie die Produkte auch an den Freien Händler verticken, der Ihnen aber nicht so viele Goldstücke dafür zahlt.

Dark Messiah of Might & Magic



TIPP1: Studieren Sie zu Beginn den Talentbaum! Wenn Sie nämlich höhere Fähigkeiten erlernen wollen, sollten Sie schon früh in die Basistalente investieren, die Ihnen erst den Zugriff auf diese Fähigkeiten erlauben. Das macht vor allem deshalb Sinn, da viele der mächtigeren Waffen und Rüstungen Mindestanforderungen haben. So können Sie etwa bestimmte Schwerter nur mit der Fähigkeit »Kritischer Treffer« benutzen.

TIPP 2: Im Nahkampf sollten Sie nur stehen bleiben, um einem gestolperten Gegner den Gnadenstoß zu verpassen. Taktiktipp: Bewegen Sie sich vom Gegner weg und laden Sie dabei Ihren schweren Angriff auf. Dann laufen Sie quer an Ihrem Gegenüber vorbei, lassen dabei den Schlag fallen und entfernen sich wieder. Experimentieren Sie mit den verschiedenen Schlagarten: Für diese Taktik eignen sich Schwünge natürlich besser als Stiche.

TIPP 3: Neben den – recht offensichtlichen – Seilfallen finden Sie zig andere Hilfsmittel, um Ihren Feinden die Hölle heiß zu machen. Besonders die Nagelbretter und alles Brennende sind sehr effektiv. Ein schneller Tritt, und schon ist der Gegner aufgespießt oder steht in Flammen.

TIPP 4: Halten Sie die Augen offen! In den Levels finden sich zahlreiche Geheimräume und -areale, in denen diverse Tränke oder besonders mächtige Waffen auf Sie warten. Die erreichen Sie oft über versteckt aufgehängte Seile oder Ketten. Sobald Sie den Seilbogen haben, halten Sie nach »verdächtig« aussehenden Holzbalken Ausschau! In die können Sie dann nämlich selber ein Kletterseil schießen und so in versteckte Räume gelangen.

TIPP 5: Ordnung im Gürtel: Achten Sie darauf, dass Sie stets die aktuell wichtigsten Items und Fähigkeiten in Ihrer Schnellzugriffsleiste haben! Beispiel: In einem düsteren Level sollten Sie den Nachtsichtspruch immer griffbereit haben. Wenn Sie es vermehrt mit Spinnen oder anderen giftigen Gegnern (zum Beispiel Zombies) zu tun bekommen, sollten Sie auf jeden Fall Gegengift-Tränke im Inventar haben und in Ihrer Gürtelleiste ablegen.

TIPP 6: Schwächen nutzen! Alle Gegner haben individuelle Schwächen und Charakteristika, die Sie sich zu Nutze machen können. So sind etwa Goblins sehr leicht, und lassen sich daher hervorragend durch die Gegend (oder in Abgründe) treten. Die Necromanten haben mächtige Zaubersprüche für den Fernkampf, sind aber auf kurze Distanz relativ hilflos. Tiere und Menschen vertragen Feuer schlecht, untote Kreaturen wie Zombies mögen keine Blitze, und so weiter.

TIPP 7: Speichern! Wenn Sie sich nicht sicher sind, in welche Richtung Sie Ihren Charakter entwickeln wollen, speichern Sie das Spiel ab, bevor Sie die sauer verdienten Talentpunkte ausgeben. Dabei sollten Sie natürlich einen neuen Spielstand anlegen, keinen Quicksave.

TIPP 8: Nebenaufgaben erfüllen ... oder nicht? Achten Sie auf optionale Missionsziele! Oft gibt es für die zusätzliche Charakterpunkte. Gegen Ende des Spiels hat die Erfüllung optionaler Ziele mitunter auch Einfluss auf den Verlauf der Story. Auch hier empfiehlt es sich natürlich, einen neuen Spielstand anzulegen, bevor Sie eine Entscheidung fällen.

Railroads

TIPP1: Strecken planen: Auch wenn Sie in schwierigem Gelände bauen, sollten Sie Ihre Gleise mit Bedacht legen. Oft können Sie aufwändige Brücken und Tunnel vermeiden, wenn Sie die Strecke in mehreren Schritten legen oder einfach um Hügel und Berge herumlaufen lassen. Achten Sie aber auch darauf, dass diese Umwege nicht zu lang ausfallen. Erstens sind Ihre Züge dann zu lange unterwegs. Zweitens kann die Konstruktion der Alternativroute unter Umständen dann doch teurer werden als der direkte Weg mit Brücken und Tunneln. Und drittens kommen gerade die alten, schwächeren Dampfloks schneller durch einen Tunnel als über einen steilen Berg.

TIPP 2: Aller Anfang ist schwer! Zu Beginn sollten Sie möglichst schnell eine Stadt mit einer nah gelegenen Rohstoffquelle verbinden (auf Nachfrage/Verfahren achten!), damit die Produktion starten, und die fertigen Produkte in eine andere Stadt mit entsprechender Nachfrage transportieren. Grundsätzlich gilt: Güterzüge sollten für maximalen Profit möglichst kurze Wege fahren. Bei Passagier- und Postzügen erhalten Sie mehr Gewinn, wenn die Reise schnell, aber über eine große Distanz geht. Achten Sie also darauf, dass Ihre besten Personenzüge immer von der zur Zeit schnellsten Lokomotive gezogen werden.

TIPP 3: Loks richtig wählen. Verlassen Sie sich nicht zu sehr auf die Vorschläge des Spiels im »Zug kaufen«-Schirm. Das wählt für Sie nämlich immer die modernste Lok aus. Die stellt aber nicht immer die beste Lösung dar. Wenn Sie etwa einen reinen Passagierzug erstellen wollen, sollten Sie ihm keine Frachtlokomotive vorspannen.

TIPP 4: Leerfahrten vermeiden: Lassen Sie Ihre Frachtzüge so pendeln, dass sie auf Hin- und Rückweg mit Gütern beladen sind. Beispiel: Frankfurt braucht Stahl, den es zu Autos verarbeitet. München liefert Stahl und verlangt nach Autos. Also bringen Sie Stahl nach Frankfurt, lassen den Zug dort Autos laden und schicken ihn wieder zurück nach München.

TIPP 5: Leere Waggons vermeiden: Passen Sie die Zuglänge dem Angebot in einer Stadt an. Es macht wenig Sinn, einen Güterzug mit acht Papierwaggons aus einer Stadt abfahren zu lassen, wenn das dortige Angebot zu gering ist und sechs der acht Wagen leer mitgezogen werden. Verringern Sie in dem Fall die Zahl der Waggons, oder liefern Sie mehr Holz in die Stadt, um die Papierproduktion zu steigern.

TIPP 6: Züge kontrollieren! Halten Sie Ihr Imperium im Auge und überprüfen Sie von Zeit zu Zeit, ob sich Bedürfnisse oder Produktionsmengen geändert haben und passen Sie Ihre Züge und deren Lademengen entsprechend an. Wenn Sie genug Geld haben, sollten Sie zudem immer die neusten Loks für Passagier- und Güterzüge benutzen, denn neuere Zugmaschinen können mehr Waggons vertragen.

TIPP 7: Gleise kontrollieren! Der vielleicht wichtigste Punkt überhaupt, vor allem dann, wenn Sie auf Streckenschwierigkeitsgrad Mittel oder Schwer spielen. Sind alle Städte so erreichbar, wie Sie sich das vorstellen? Liegen überall dort Weichen, wo sie benötigt werden? Halten Sie nach Staus Ausschau und folgen Sie Zügen, die zu hohe Standzeiten haben. Dann bauen Sie Umgehungsstrecken oder neue Parallelgleise. Besonders heikel: Flussüberquerungen mit nur einer Brücke. Sobald Sie etwas Geld übrig haben, sollten Sie solche Nadelöhre beseitigen, indem Sie eine Parallelbrücke setzen (Anbindung ans bestehende Gleis nicht vergessen!).

TIPP 8: Aufs richtige Pferd setzen! Überprüfen Sie in den Güterstatistiken die Preisentwicklungen und passen Sie Ihre Transportstrategie entsprechend an! In vielen Szenarien sind etwa Autos die lukrativste Handelsware. Das Problem: Nur Metropolen verlangen nach Autos, und ihre Produktionskette umfasst drei Schritte (Kohle – Stahl – Auto). Zwei Züge (einer für Kohle, einer für Stahl und Autos) sind hier also Minimum.



Gothic 3



TIPP 1: Um anfangs nicht von Dutzenden Quests erschlagen zu werden, empfiehlt es sich erst einmal möglichst viele Aufgaben in einer Stadt abzuarbeiten. Am besten eignen sich dafür die Dörfer um Ardea herum, wo die Geschichte ihren Anfang nimmt. Zuvor sollte man allerdings unbedingt mit allen Gefährten gesprochen und dem Rebellenlager im Wald einen Besuch abgestattet haben.

TIPP 2: Sacken Sie ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Sammeln Sie jeden Pilz und jede Pflanze, über die Sie stolpern. Öffnen Sie alle Truhen, die Sie finden (decken Sie sich dazu bei jedem Händler mit Dietrichen ein). Speichern Sie vorher ab. Da der Inhalt zufallsabhängig ist, können Sie so einen neuen Versuch starten, wenn Ihnen die Beute nicht passt.

Vorsicht ist angesagt, wenn andere Personen in der Nähe sind, oder wenn Sie sich direkt in Siedlungen aufhalten. Selbst wenn Sie niemand beim Mopsen beobachtet, wird man irgendwann merken, dass Dinge verschwinden, und der Verdacht wird auf Sie fallen.

TIPP 3: Hauen Sie alles um, was nicht niet- und ...also, was so kreucht und fleucht. Selbst Hasen und Schlangen geben Erfahrungspunkte. In späteren Spielstufen sind die zwar nur ein Tropfen auf den heißen Stein, in den ersten paar Levels aber ein netter Zuverdienst.

TIPP 4: Auch Bücher stellen eine nützliche Quelle für Extra-Erfahrungspunkte dar. Bibliotheken finden sich in fast allen Städten sowie gelegentlich in Höhlen, Festungen oder Geisterhäusern. Speziell für Altes Wissen und Alchimie sind die Folianten unverzichtbar.

TIPP 5: Falls man Sie mal beim Klauen erwischt, bleiben Ihnen nur zwei Auswege. Entweder Sie versuchen sich herauszureden. Dazu müssen Sie allerdings einige Talentpunkte in Diebesfertigkeiten investieren, und es funktioniert auch nur selten. Oder Sie wirken den Zauber »Vergessen«. Idealerweise vermeiden Sie Entdeckung allerdings schon im Vorfeld dadurch, dass Sie nachts schleichend zuschlagen oder Ihr Opfer oder Wachen per Zauberformel in Schlaf versetzen.

TIPP 6: Verkaufen Sie Beute nur, wenn Sie sicher sind, dass Sie sie nicht brauchen – oder irgendwann werden brauchen können! Rohstahl beispielsweise wirkt anfangs wie eine prima Einnahmequelle. Wenn Sie allerdings später die Schmiedekunst erlernen, werden Sie die aus dem Stahl hergestellten Waffen für einen deutlich besseren Preis los als den schnöden Rohstoff. Generell lässt sich Selbstgebasteltes /-produziertes teurer losschlagen als die entsprechenden Zutaten. Fertig gebraute Heiltränke bringen zum Beispiel deutlich mehr ein als die dafür benötigten Kräuter. Alltagsgegenstände wie Teller, Pokale oder Schmuck können dagegen sofort versilbert werden.

TIPP 7: Abgesehen von Dietrichen, Pfeilen und einigen Rezepten oder Bauplänen haben die Händler meist wenig im Angebot, was erkundungsfreudige Abenteurer nicht über kurz oder lang kostenlos und meist in besserer Qualität bekommen oder sich verschaffen können. Die größte Ausnahme stellen die Rüstungen dar, die allerdings erstens tierisch teuer, zweitens schwierig zu bekommen (weil sie Ruf erfordern) und drittens vergleichsweise ineffektiv sind. Klingt unglaublich, ist aber so: Ein höherer Vorrat an Gesundheitspunkten bringt im Kampf deutlich mehr als der dickste Harnisch oder das dichteste Kettenhemd.

TIPP 8: Solange Zeit keine Rolle spielt, füllen Sie Ihren Gesundheits- und Manavorrat am einfachsten auf, indem Sie sich eine Runde aufs Ohr hauen. Heiltränke und Nahrung sollten Notsituationen und Kämpfen vorbehalten bleiben. Dabei bringt gebratenes deutlich mehr als rohes Fleisch (20 gegen 10 Prozent).

TIPP 9: Die Verteilung der Talentpunkte ist natürlich von den eigenen Vorlieben abhängig. Als Faustregel sollte aber gelten, dass Grundfertigkeiten in allen Bereichen von Vorteil sind. Reine Nahkämpfer haben es ebenso schwer wie Bogen-Spezialisten. Und wer toll hexen, aber keine Truhen knacken kann, dem bleibt im Wortsinn viel verschlossen.

TIPP 10: Lehrer finden sich zwar überall, dennoch sollten Sie sich nicht mit dem erstbesten Tutor zufrieden geben. Trainer, bei denen Sie sich mit erfüllten Quests beliebt machen können, bieten Ihre Dienste nämlich oft deutlich billiger an und belohnen Ihre Dienste gelegentlich sogar mit Extrapunkten.

Pro Evolution Soccer 6



TIPP 1: Überlegtes Passspiel ist in Pro Evolution Soccer 6 noch wichtiger als in den Vorgängern. Behalten Sie also immer das Radar im Auge, gerade wenn Sie Mitspielern die Kugel weit vorlegen wollen. Der Empfänger sollte dem Ball außerdem immer entgegenlaufen, ansonsten schnappt sich schnell ein Gegenspieler das Leder.

TIPP 2: Übertreiben Sie es in der Meisterliga anfangs nicht mit dem Konditionstraining. Gerade junge und unerfahrene Spieler verheizen Sie dabei eher, als dass Sie ihnen einen Gefallen tun. Schicken Sie deshalb immer nur einen Teil der Mannschaft zum Training – dann sind in jedem Fall noch genug Spieler fürs nächste Spiel fit. Wechseln Sie die Kicker auch von Partie zu Partie immer wieder durch. Zu viele Begegnungen am Stück stehen Ihre Jungs in der ersten Saison nicht durch.

TIPP 3: Über die Flügel zu spielen ist auch in diesem Jahr wieder ein probates Mittel, das Spiel nach vorne zu treiben. Wenn Sie das Leder dann mit einer Flanke in den gegnerischen Strafraum befördern, sollten Sie allerdings versuchen, den Ball erst einmal unter Kontrolle zu bringen. In Pro Evolution Soccer 6 ist ein Schuss besser als ein Kopfball – die Kicker sind nämlich durch die Bank kopfballschwach.

TIPP 4: Einer Ihrer Spieler ist zu übereifrig, sein rustikales Einsteigen schreit eigentlich nach einer gelben Karte, aber der Schiedsrichter pfeift nicht ab? Die Chance ist groß, dass er Vorteil laufen lässt – das wird (anders als im Vorgänger) nicht mehr angezeigt. Halten Sie sich also in den nächsten Sekunden mit harten Aktionen zurück und lassen Sie den Gegenspielern etwas Platz. So kommt Ihr Mann eventuell ohne Strafe davon.

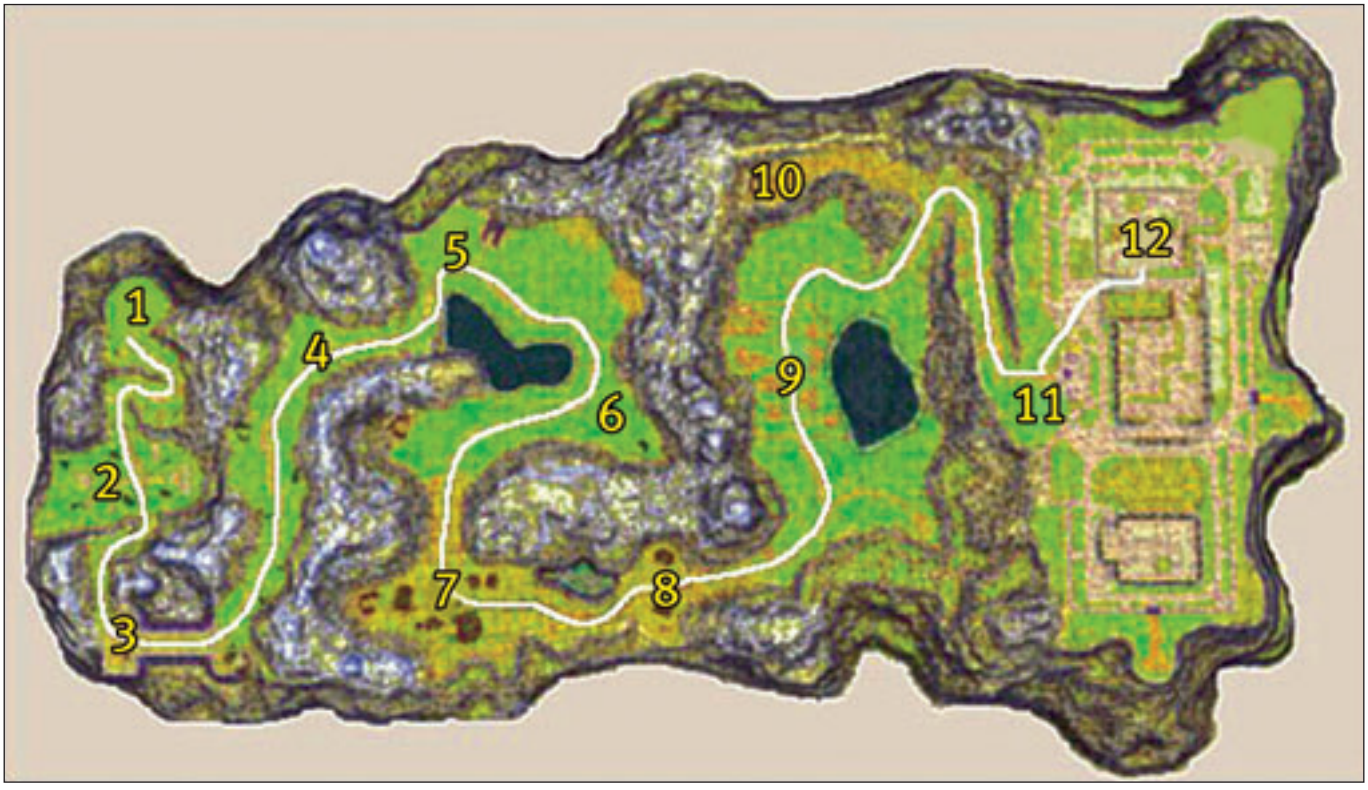
HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN

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** oder veröffentlichen Sie Ihre Tipps einfach auf unserem interaktiven Online-Portal **www.cynamite.de**.

CYNAMITE.DE
my entertainment network

SPELLFORCE

Dieser einzigartige Mix aus Rollenspiel- und Echtzeit-Strategie wird Sie **mühelos über hundert Stunden** lang beschäftigen. Wir zeigen Ihnen, wie Sie erfolgreich durch die erste kommen.



Unzählige Quests, echte Charakterentwicklung und epische Massenschlachten – Spellforce ist ein echtes Mammutspiel und der perfekte Spielplatz für Abenteurer. Das ausführliche Tutorial im Spiel macht Sie mit den Grundlagen vertraut. Wir geben handfeste Tipps fürs weitere Vorankommen.

Die erste Insel

1 Aller Anfang ist schwer



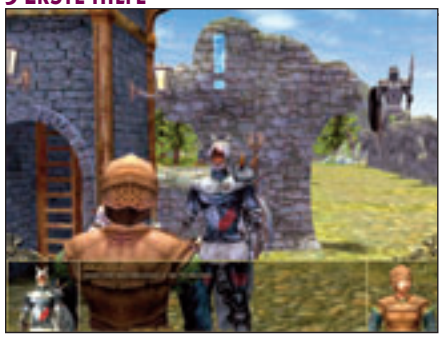
Sie beginnen Ihr Abenteuer mit dem vorher entworfenen Charakter an einem der zahlreichen Heldenmonumente. Nach einem kurzen Dialog mit Ihrem Erlöser können Sie sich endlich alleine auf den Weg machen, die vor Ihnen liegende Insel zu erkunden. Aktivieren Sie als Erstes unbedingt den Seelenfels neben dem Portal. Sollten Sie sterben, werden Sie so nämlich an dieser Stelle wiederbelebt.

2 Schatzsuche



Folgen Sie dem Weg, bis Sie an einige scheinbar verlassene Ruinen gelangen. Erkunden Sie die Gegend und erlegen Sie alle zu groß geratenen Spinnen oder Käfer. Zum einen bringen die Viecher Erfahrung und zum anderen lassen sie eventuell Beute zurück, die Sie gut gebrauchen oder zu Geld machen können. Außerdem steht im Westen der Ruinen eine Schatzkiste herum, deren Inhalt auf einen neuen Besitzer wartet. Zum Aufklauben der Beute klicken Sie einfach die Kiste beziehungsweise die toten Feinde mit der rechten Maustaste an.

3 Erste Hilfe





Folgen Sie weiterhin der Straße. Sie kommen an eine befestigte Brücke; sprechen Sie dort mit Wulfgar. Dieser bietet an, Ihnen zu helfen,

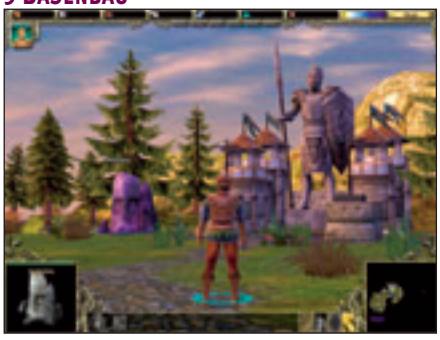
falls Sie angegriffen werden. Eigentlich sollten Sie mit den Feinden auf dieser Insel keine Schwierigkeiten haben. Falls doch, nehmen Sie sein Angebot an und laufen zur Brücke.

4 Hinterhalt



Sie treffen auf den Oberbösewicht. Der gibt seinem Schergen Anweisung, Sie zu töten. Warten Sie das Ende der Zwischensequenz ab und erschlagen Sie den Fiesling. Nehmen Sie ihm eine magische Truhe ab und räumen Sie die Kiste leer, die wenige Meter entfernt steht.

5 Basenbau



Machen Sie sich auf den Weg zum Monument der Menschen. Aktivieren Sie zunächst den Seelenfels und dann das Monument selbst. Jetzt produzieren Sie so viele Arbeiter, wie es das Einheitenlimit erlaubt. Schicken Sie jeweils fünf der fleißigen Helfer zu Holz-, Stein- und Eisenvorkommen. Die restlichen Arbeiter lassen Sie ein Jagdhaus in die Landschaft zimmern. Sobald genug Ressourcen eingefahren sind, sollte jedes Team das entsprechende Sammelgebäude (Steinbruch, etc.) errichten.

Halten Sie Ihren Helden während der Aufbauphase am See einsatzbereit. Es tauchen immer wieder Späher der Goblins auf, die Sie so schnell wie möglich eliminieren sollten.

6 Wegelagerer



Konzentrieren Sie sich auf den Rohstoffabbau. Sobald Sie ausreichend Güter gesammelt haben, errichten Sie ein kleines Haupthaus und starten die Einheitenproduktion. Achten Sie auf einen gesunden Mix aus Nah- und Fernkämpfern. Wenn Sie knapp zehn Kampfeinheiten unter Ihrem Kommando haben, machen Sie sich gen Süden auf. Recht schnell treffen Sie hier auf ein Söldnerlager – schalten Sie die Burschen aus und nehmen Sie den Gegenstand »Tanards Augengläser« mit.

7 Goblins



Wenn Sie dem Straßenverlauf folgen, gelangen Sie an ein Goblinlager. Auch hier müssen Sie aufräumen. Arbeiten Sie sich vom Tor langsam vor. Achten Sie darauf, dass die Fernkämpfer brav auf Distanz bleiben. Eigentlich sollte der Kampf ein Kinderspiel sein.

8 Orks



Mit dem nun folgenden Dörfchen der Orks verfahren Sie wie zuvor mit den Goblins.

9 Rettungseinsatz



Nach der Schlacht mit den Orks sollten Sie sich neu formieren. Reizen Sie das Truppenlimit aus und stocken Sie Ihre Armee auf. Gehen Sie erst weiter, wenn Ihre Männer versammelt sind, denn jetzt dürfen Sie den Helden spielen. Eine kleine Siedlung wird von Orks belagert. Die Taktik bleibt unverändert – allerdings ist es hier besonders wichtig, Ihren Helden aus dem Kampfgetümmel zu entfernen und im Auge zu behalten. Sprechen Sie nach gewonnener Schlacht mit Bauer Lemuel.

10 Schatztruhe



Kraxeln Sie den Berg herauf, biegen Sie aber nicht nach rechts ab. Folgen Sie erst dem Pfad nach links. Hier erwarten Sie nicht nur diverse Gegner und damit Erfahrungspunkte – sondern auch eine Höhle mit einer Schatztruhe.

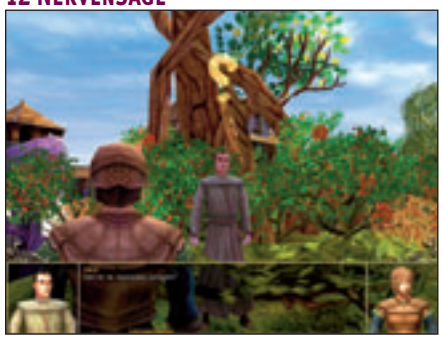
11 Türsteher



Jetzt begeben Sie sich zur Stadt. Stellen Sie Ihre Truppen am Tor auf, dort werden sie noch gebraucht. Statten Sie jetzt Sartarius in der Stadtmitte einen Besuch ab. Nach einem kurzen Gespräch wird die Stadt angegriffen – Sie sollen die Verteidigung übernehmen. Schnappen Sie sich die Ihnen zur Verfügung gestellten Truppen und marschieren Sie zum Stadttor. Zusammen mit den dort bereits postierten Soldaten ist der Kampf ein Kinderspiel.

Kehren Sie jetzt zu Sartarius zurück und beenden Sie die Unterhaltung.

12 Nervensäge



Sartarius gibt Ihnen einen Passierschein. Bevor Sie den aber benutzen, um die Karte zu verlas-

sen, sollten Sie sich in der Stadt noch ein wenig umschauen. Sprechen Sie mit allen Questgebern. Einer davon steht direkt neben Sartarius. Gabar möchte, dass Sie ihm die verlorenen Augengläser seines Meisters wiederbeschaffen. Gut, dass Sie diese bereits eingesammelt haben. Schon ist die erste Quest abgeschlossen!

Sobald Sie sich umgeschaut haben, können Sie diese Insel verlassen und sich neuen Abenteuern stellen. Wir wünschen Ihnen viel Spaß in der großen Welt von Spellforce!

Allgemeine Tipps

Tutorial: Spellforce führt Sie auf Wunsch sehr behutsam an das Spiel heran. Eine gute halbe Stunde dauert das langatmige Tutorial. Gerade als Einsteiger sollten Sie sich diese Zeit aber unbedingt nehmen, denn so lernen Sie den eigenwilligen Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel ausführlich kennen.

Gedächtnisstütze: Wo stand der Questgeber noch mal? Auf welcher Insel muss ich zu einem Monument? Das Questlog von Spellforce lässt Sie bei solchen Fragen oft im Dunkeln. Da hilft nur ein gutes Gedächtnis – oder Sie zücken Stift und Papier. Die Schreibutensilien werden Ihnen so manche Lauferei ersparen und bei der einen oder anderen Quest weiterhelfen.

Charakterwahl: Bei der Erschaffung Ihres Helden haben Sie völlig freie Hand. Krieger, Bogenschütze, Magier oder aber ein echter Alleskönner – Sie entscheiden und können Ihren Charakter mit jedem Levelaufstieg in andere Bahnen lenken. Starten sollten Sie allerdings mit kriegerischer Ausrichtung. Die ersten Missionen sind als zaubernder Sprücheklopfer deutlich schwerer zu meistern.

Workaholic: Viele der Nebenquests sind zeitraubend, manche sehr aufwändig und wieder andere langweilig. Doch sie alle haben etwas gemeinsam: Sie bringen einen ganzen Batzen Erfahrungspunkte und oft genug auch bessere Gegenstände. Erledigen Sie also so viele optionale Aufträge wie möglich – es lohnt sich!

Stauraum: Ihr Inventar ist zwar exorbitant groß, zum Chaoten müssen Sie deshalb noch lange nicht werden. Sortieren Sie aufgeklaubte Beute am Besten sofort. Alles was Sie nicht brauchen, packen Sie auf eine gesonderte Inventar-Seite. Dadurch geht der Verkauf beim Händler deutlich schneller vonstatten.



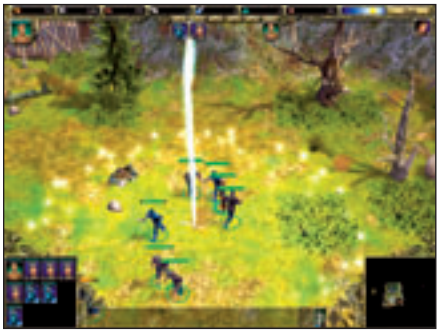
Basenbau: Um möglichst schnell aus dem Quark zu kommen, sollten Sie zunächst die maximale Anzahl an Arbeitern bauen. Da die Jungs keinen Unterhalt kosten, gilt: Je mehr, desto besser. Beginnen Sie sofort mit dem Abbau aller zur Verfügung stehenden Ressourcen und bauen Sie so früh wie möglich die entsprechenden Gebäude (Holzfäller-Hütte, etc.).

Machen Sie sich bereits beim Platzieren der ersten Bauwerke Gedanken über die Struktur Ihrer Basis. Sie benötigen Platz für weiterverarbeitende Gebäude, die außerdem in der Nähe der Sammelstellen errichtet werden sollten. Voll ausgebaute Spellforce-Basen sind sehr groß, ohne ein Mindestmaß an Planung machen Sie sich selbst das Leben schwer.

Expedition: Gewöhnen Sie sich gerade auf Rollenspiel-lastigen Karten ein sehr gemächliches Spieltempo an. Erkunden Sie alles. Zum einen stoßen Sie so immer wieder auf versteckte Questgeber oder Schätze. Zum anderen lohnt es sich, jedes noch so kleine Monster zu töten. Beute und Erfahrungspunkte sind die Erkundungstour definitiv wert.

Formationen: Es gibt nur wenige taktische Einstellungsmöglichkeiten für Ihre Truppen und deren Verhalten. Schicken Sie die Burschen deshalb in kleinen Gruppen auf die Reise. Ansonsten bilden sich Ameisenstraßen, die Überraschungsangriffen oft hilflos ausgeliefert sind. Außerdem sollten Sie Ihren Helden nie in vorderster Reihe kämpfen lassen – zu groß ist die Gefahr, dass er ins Gras beißt. Halten Sie ihn vom dicken Schlachtgetümmel fern und setzen Sie ihn vorrangig zur Unterstützung ein.

Aufgepasst: Achten Sie auf feindliche Patrouillen. Die werden akustisch und durch rote Markierungen auf der Minimap angezeigt, sobald sie Ihre Basis entdecken. Schalten Sie die Knaben sofort aus. Ansonsten schlagen die Patrouillen in ihrer eigenen Basis Alarm.



Gründlich: Die Gegner in der Kampagne von Spellforce müssen keine Einheiten produzieren, die Truppen tauchen einfach in regelmäßigen Abständen in den Basen auf. Um dem ein Ende zu setzen, müssen Sie Siedlungen restlos zerstören. Sehen Sie dann einen Blitz durchs Bild zucken, haben Sie einen der so genannten Spawnpunkte ausgeschaltet.

David Bergmann



Bei der **Charaktererstellung** haben Sie die freie Wahl. Sie sollten zu Beginn jedoch auf Nahkampf setzen. Das erleichtert die ersten Stunden.



Der **Aufbauphase** in Spellforce ist sehr zäh. Überlegen Sie sich deshalb, welche Reihenfolge beim Bau Ihrem Spielstil entgegenkommt.



THE ITALIAN JOB

Als Fluchtwagenfahrer bereiten Sie sich auf den Bankraub Ihres Lebens vor – und treten in London, Turin und den Alpen aufs Gaspedal. Wir sagen Ihnen, wie Sie sicher ans Ziel kommen.

Polizei im Nacken, Zeitdruck vor Augen, und dann nimmt Ihnen jemand die Vorfahrt. In The Italian Job gilt es, Ruhe zu bewahren.

TIPP 1: Sollte die Polizei Sie verfolgen, heißt es: Vollgas! Die Ordnungshüter geben nämlich erst auf, wenn Sie die Burschen abgehängt haben. Dazu reicht es prinzipiell, richtig Gummi zu geben. Schneller und vor allem unterhaltsamer werden Sie die Polizei allerdings los, indem Sie sich wagemutig durch den Gegenverkehr schlängeln oder überraschend mit Ihrem Flitzer in kleine Seitenstraßen abbiegen.



TIPP 2: Schnittig um die Kurven fahren, dazu brauchen Sie nicht unbedingt die Bremse. Einfach kurz vor der Kurve vom Gas gehen und geschmeidig um die Ecke driften, fertig. Üben Sie diese Technik – die Zeitlimits der Missionen sind oft extrem knapp bemessen. Jede gesparte Sekunde hilft Ihnen.

TIPP 3: Wenn Sie im »Challenge«-Modus über Sprungschanzen hüpfen, dürfen Sie im Flug nicht zu starke Richtungskorrekturen vornehmen. Das kegelt Sie eher von der Strecke, als dass es hilft. Sieht es so aus, als ginge ein Sprung daneben, versuchen Sie stattdessen, direkt nach der Landung mit beherztem Bremsen Schlimmeres zu verhindern.

TIPP 4: Orientieren Sie sich bei der ersten Fahrt auf einer neuen Strecke möglichst immer am Richtungspfeil. In der Regel lotst dieser Sie zuverlässig zum Ziel. Wenn Sie es im vierten Anlauf allerdings partout nicht in der vorgegebenen Zeit zum Ziel schaffen, sollten Sie Alternativrouten austesten. Ein kurzer Ausflug auf eine weniger befahrene Parallelstraße beispielsweise macht oftmals den Unterschied zwischen Niederlage und Erfolg aus.

TIPP 5: An einigen Stellen gibt es versteckte Abschnitte im Spiel. Beispielsweise diese Tiefgarage, in der Sie binnen kurzer Zeit eine bestimmte Anzahl an Pylonen umholzen müssen. Halten Sie die Augen offen, dann stoßen Sie auf das ein oder andere Extra.



TIPP 6: Wählen Sie niemals Alternativrouten, wenn Sie ein anderes Fahrzeug verfolgen müssen. Es sei denn, die Polizei zwingt Sie dazu. Auf Grund der fehlenden Übersichtskarte würden Sie das Opfer zu leicht aus den Augen verlieren, und die Mission wäre frühzeitig beendet.



TIPP 7: Passen Sie auf, wohin Sie fahren. Manche Objekte der Umgebung wie zum Beispiel Straßenlaternen sind zwar zerstörbar – an Bäumen oder Verkehrsinseln hingegen bleiben Sie gnadenlos stecken. So manches gewagte Fahrmanöver kann so ein jähes Ende finden. Also immer schön brav auf der Straße fahren.

TIPP 8: Die vorhandenen Wagen sind ja ganz nett, aber eigentlich würden Sie viel lieber einmal mit einem schnittigen Lamborghini Miura durch die Landschaft heizen? Mit etwas Ehrgeiz überhaupt kein Problem: Dazu müssen Sie den Story-Modus einmal komplett durchspielen. Dadurch wird die Edelkarosse freigeschaltet und steht zu Ihrer freien Verfügung.

David Bergmann



Bremsen statt lenken, das gilt zumindest für die **Spezialstrecken**. In der Luft haben Sie zu wenig Kontrolle, um einem Crash vorzubeugen.



Für alle Schauplätze herrschen die gleichen Verkehrsregeln: **Wagemutig** fahren, es dabei aber nicht übertreiben. Jeder Crash kostet Zeit.

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,

Bei vielen Spiele-PCs fristet sie ein Schattendasein, dabei ist sie das mit am häufigsten benutzte Stück Hardware überhaupt: Wir reden von der Tastatur, neudeutsch auch gern Keyboard genannt. Über ihre Qualität machen sich die Wenigsten Gedanken. Hauptsache, es kommt ein Buchstabe raus, wenn man auf eine Taste drückt. Dabei ist sie längst mehr als ein reines Mittel zum Zweck: Mehr und mehr kommen ihr die Aufgaben einer Steuerzentrale zu, und gerade Shooter- und Strategiespieler wären mit einer schlechten Tastatur verloren.

Der Zeitpunkt für einen großen Artikel war noch dazu günstig: In den letzten Wochen ergoss sich geradezu eine Flut angeblich hochwertiger Gaming-Tastaturen über unsere Redaktion. Welche Modelle diese Bezeichnung zurecht tragen und was Sie dafür ausgeben müssen, klärt unser diesmaliger Schwerpunkt.

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.



Oblivion in Rosa

Yannik Augustin Vor kurzem legte ich mir Oblivion zu. Als ich aus dem ersten Dungeon herauskam, folgte der große Schock: Statt vernünftiger Bodentexturen habe ich einfach nur rosarote Flächen. Was tun? Kann es an meinem relativ neuen Rechner liegen? Ich habe einen A64 3800+, als Grafikkarte ist eine Geforce 7900 GT verbaut. Ich habe auch schon zig Stunden damit verbracht, alles Mögliche zu versuchen – ich installierte Patches, Benutzermods, den neuesten Nvidia Forceware-Treiber und verstellte die Grafikeinstellungen. Es half alles nichts.

PC PowerPlay Pinkfarbene Texturfehler deuten bei Oblivion auf fehlerhafte installierte Mods hin. Die Texturen entpacken sich in das falsche Verzeichnis und werden nicht richtig dargestellt. Deinstallieren Sie also zuerst alle Usermods. Sollte das nicht helfen, kommen Sie wohl kaum um eine komplette Neuinstallation von Oblivion herum (Spielstände sichern!). Und sollte dann immer noch keine Besserung eingetreten sein, kann es eventuell auch an der Hardware liegen. Besonders übertaktete 7900-GT-Karten können schon mal zu dem von Ihnen beschriebenen Symptom neigen. Wahrscheinlicher ist allerdings, dass der Fehler bei Oblivion selbst zu suchen ist.



Kein Taskmanager

Patrick Korf Ich habe folgendes Problem: Wenn ich in Windows XP Ctrl + Alt + Del drücke, erscheint ja normalerweise der Taskmanager. Seit kurzem kommt bei mir stattdessen nur noch eine Fehlermeldung, die besagt, dass der Taskmanager durch den Administrator deaktiviert wurde. Das geht soweit, dass ich manche Sachen überhaupt nicht auf meinen Rechner installieren bzw. deinstallieren kann. Wie kann ich dieses Problem beheben?

PC PowerPlay Eventuell haben Sie aus Versehen etwas verstellt. Wahrscheinlicher ist aber, dass so genannte »Malware« (Viren, Würmer, Trojaner usw.) das Problem verursacht. Denn die will natürlich möglichst nicht erkannt werden und deaktiviert deshalb den Taskmanager.

Zurück bekommen Sie den Taskmanager über die Registry (erreichbar über »Start«, »Ausführen«, dann »regedit« eintippen). Suchen Sie dort nach dem Verzeichnis HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System. Nun sollte im rechten Fenster der DWORD-Wert »DisableTaskMgr«. Klicken Sie darauf doppelt und ändern Sie den Wert auf 0.

Sollte das nichts helfen, haben Sie wahrscheinlich XP Pro. Geben Sie dann in Start/Ausführen »gpedit.msc« ein. Gehen Sie im dann erscheinenden Fenster auf Benutzerkonfiguration/Administrative Vorlagen/System/Strg+Alt+Entf-Optionen. Dort finden Sie die Zeile »Task-Manager entfernen«. Dort den Wert wiederum auf 0 stellen.

Abschließend sollten Sie mit einem aktuellen Virenscanner bzw. einem Tool wie Ad-Aware (www.lavasoft.com) Ihr System noch auf Viren, Würmer und Trojaner hin überprüfen.



Treiber fürs DFP

Lukas Rosenberger Ich habe ein Problem mit meinem Logitech-Lenkrad Driving Force Pro (DFP). In Foren steht, dass ich für den PC den Treiber 4.6 benötige, damit ich mit Force Feedback und den vollen 900 Grad Lenkeinschlag fahren kann. Ich finde diesen Treiber aber nirgends, nicht einmal auf der Logitech Homepage.

PC PowerPlay Das rhetorische Messer war schon gewetzt, die bissige Antwort im Geiste ausformuliert. Wie kann man es bloß schaffen, einen Logitech-Treiber nicht zu finden? Doch Ihre Frage ist durchaus berechtigt. Das fängt schon damit an, dass Logitech den Treiber nicht

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.

4.6, sondern unsinnigerweise 4.60 nennt (davor kamen 4.40 und 4.20). Googeln mit 4.6 liefert keine verwertbaren Ergebnisse.

Auf der Homepage sieht es noch düsterer aus. Die Downloads sind hier nach Produkten sortiert. Allerdings verschweigt Logitech weiter eisern, dass das ursprünglich für die PS2 entwickelte Lenkrad auch am PC perfekt funktioniert. Vom DFP oder den zugehörigen Treibern ist weit und breit nichts zu sehen. Und dass es für alle Pads, Joysticks und Lenkräder der gleiche Treiber ist, kann man schlecht erahnen – auch hierzu kein Wort auf der Seite. Also: Sie brauchen die Gaming Software 4.60 und es ist egal, von welchem Logitech-Produkt Sie die Treiber herunterladen. Auch Google liefert nun jede Menge Downloadlinks. Und Logitech bekommt für den schlechten Service die dunkelgelbe Karte.



4:3 statt 16:10

Beat Deragisch Ich habe mir einen neuen Monitor gekauft. Die Wahl fiel auf den Samsung Syncmaster 244T, ein 24-Zoll-TFT im Widescreen-Format 16:10. Ich bin mit dem Monitor alles in allem sehr zufrieden. Nur leider werden die meisten alten Spiele in die Breite gezogen. Gibt es einen Tipp, wie ich den Monitor fest auf das 4:3-Verhältnis einstelle? Geht das softwaremäßig, oder ist so was gar nicht möglich?

PC PowerPlay Sie können das Seitenverhältnis (engl. »aspect ratio«) sogar auf mehrere Arten auf 4:3 festlegen. Zum einen machen das viele Widescreen-Monitore hardwareseitig; auch bei ihrem 244T ist ein entsprechender Punkt im OSD (On Screen Display, also Bildschirm-Display) des Monitors eingebaut. Außerdem erlauben die Grafikkarten-Treiber, das Verhalten eines Bildschirms bei verschiedenen Auflösungen einzustellen. Meist sind es sinngemäß die Optionen »Bildschirm immer maximal ausnutzen«, was dementsprechend zu Verzerrungen führen kann, sowie »Bild zentrieren«, was bedeutet, dass der TFT die Pixel 1:1 darstellt. Je kleiner die Auflösung (je weniger Pixel es also gibt), desto größer sind dann die schwarzen Ränder um das eigentliche Bild herum.

Und dann gibt es noch die Mischform »auf Bildschirmgröße aufzoomen, dabei aber das originale Seitenverhältnis beibehalten«. Das ist die für Ihr Problem ideale Einstellung. Dabei wird das Bild größtmöglich dargestellt – und zwar im originalen 4:3-Seitenverhältnis anstatt auf 16:10 verzerrt. Bei Nvidia heißt der entsprechende Punkt »Einstellungen für digitale Bildschirme«, bei ATIs Catalyst Control Center« finden Sie die Optionen unter dem »Display Manager«.

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

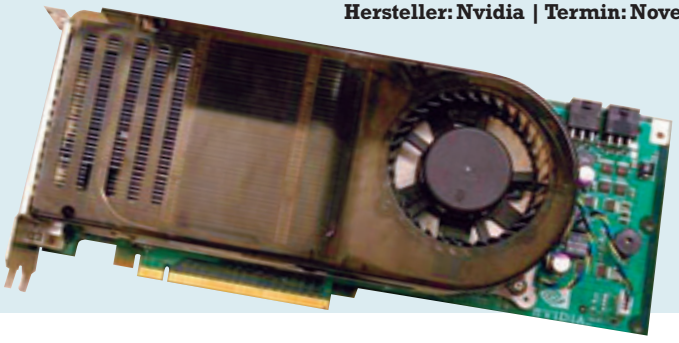
NVIDIA GEFORCE 8800

Die achte Generation

Mitte November soll Nvidias achte Geforce-Generation mit der Chipbezeichnung **G80** auf den Markt kommen. Sie wird mehr als ein reines Update: Dank vollem DX10-Hardwaresupport läutet sie das Vista-Zeitalter ein. Zu den technischen Spezifikationen schwirren bislang lediglich Gerüchte, Mutmaßungen und Daten von Vorabsamples herum, das Bild zeigt angeblich ein Vorserienexemplar der 8800. Offizielles seitens Nvidia gibt es bislang noch nicht.

Von der Geforce 8800 sollen vorerst zwei Varianten erhältlich sein: als Spitzenmodell die GTX mit 575 MHz Chip- und 1.800 MHz DDR-Speichertakt. Bei der GTS ist der Chiptakt um 75 MHz reduziert. Die übrigen Daten lesen sich für Kenner eher ungewöhnlich. Auf den Karten sind statt der üblichen acht gleich zehn (GTS) bzw. zwölf (GTX) Speicherbausteine à 32 MB/32 Bit verbaut. So ergeben sich bei der GTS 640 MB Speicher, der mit 320 MBit/s angebunden ist, bei der GTX sind es gar 768 MB und 384 MBit/s. Satte 128 (GTX) bzw. 96 (GTS) Shader sollten auch mit dem Grafik-Overkill künftiger Spiele keine großen Probleme haben. Eingeführt wird die **Geforce 8800** als sogenannter »Hard Launch«: Am Tag der offiziellen Verkündung soll es auch gleich schon die ersten Exemplare zu kaufen geben.

Hersteller: Nvidia | Termin: November 2006



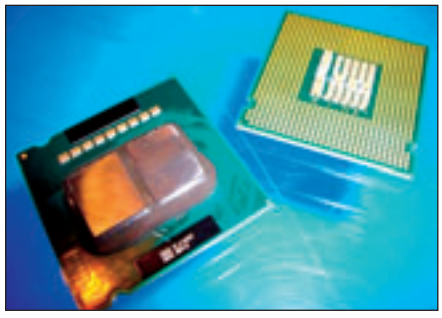
QUADCORE-PROZESSOREN VON AMD UND INTEL

Vier gewinnt

Kaum haben sich die DualCore-Prozessoren im Markt etabliert, planen AMD und Intel schon den Schritt zu vier Kernen. Noch im November 2006 wird Intel mit der **Kentsfield**-CPUs vorpreschen. Hierbei handelt es sich aber »nur« um zwei über den FSB verbundene **Core 2 Duo**-Chips. Der **QX6700** soll rund 1.000 Euro kosten und damit das bisherige Spitzenmodell **Core 2 Extreme X6800** beerben.

Echte Vierkern-CPUs wollen AMD (Codename Altair) und Intel (Yorkfield) im dritten Quartal 2007 zur Marktreife entwickelt haben.

Hersteller: Intel
Termin: Mitte November 2006



LOGITECH CHILLSTREAM CONTROLLER

Da bleib ich kühl

Gamepads sind eine schweißtreibende Angelegenheit. Egal, ob nun das Spiel besonders hitzig ist oder man eh zu Schwitzehändchen neigt, egal, ob die Griffe mit Plastik, Gummi oder Schaumstoff ummantelt sind. Irgendwann wird's warm und nass und damit zu einer Highscores nicht gerade zuträglichen, schlüpfrigen Angelegenheit.

Dagegen will Logitech etwas unternehmen und bringt mit dem **Chillstream Controller** eine echte Innovation auf den Markt. Das Gehäuse des Gamepads ist an den Griffhörnchen durchlöchert wie ein Kühlergrill. Im Inneren sitzt ein 40-mm-Lüfter, der immerhin 0,1 Kubikmeter Luft pro Minute durch die Schlitze schaufelt und dabei sehr ruhig bleibt. Neben Ein und Aus gibt es auch noch eine Intervallschaltung. Das Konzept scheint einem ersten Kurztest nach zu funktionieren, ein Dauertest folgt in der nächsten Ausgabe. Kosten wird der **Chillstream Controller** rund 40 Euro.



Hersteller: Logitech | Termin: Ende 2006

DEVOLO DLAN 200 AVDESK

Highspeed-Netzwerk über die Steckdose

Devolo (früher Elsa), der deutsche Hersteller von Netzwerk-Hardware hat eine noch schnellere Version seines Stromnetzwerk-Adapters vorgestellt. Mit dem Modell **dLAN 200 AVdesk** können Sie Ihren PC bequem per Steckdose ans bestehende Netzwerk anschließen und mit bis zu 220 MBit/s Daten umherschicken und empfangen. Ins Internet gehen Sie dabei über die übliche Telefon/DSL-Verbindung. Die starke Leistung und einfache Handhabung hat allerdings ihren Preis: Pro dLAN-Adapter sind 130 Euro fällig, das für die meisten Anwendungsbereiche nötige Doppelpack kostet 230 Euro.



Hersteller: Devolo
Termin: erhältlich

NEUES VON SHARKOON

Für den kleinen Geldbeutel



An Spieler mit eher knappem Budget richten sich die Neuheiten von Sharkoon. Das USB-Headset **Majestic III** bietet für unter 50 Euro echten 5.1.-Surroundklang, weite Teile der Hardware sind zum populären **Speedlink Medusa** sehr ähnlich. Im Vergleich zum Vorgänger unterscheidet es sich eher in Details wie dem absteckbaren Mikrofon, einem besseren Tragekomfort und einem eleganter integrierten Soundchip.

Gerade mal knapp 35 beziehungsweise 45 Euro kosten die Varianten der neuen Miditower-Serie **Rebel 9**. Während die **Economy**-Version ohne Lüfter daher kommt, sind beim **Value** schon zwei 120-mm-Lüfter und ein seitliches 250-mm-Monster vorinstalliert. Der Innenaufbau fällt zwar sehr schlicht aus, dafür können selbst viele teurere Konkurrenten den gleich vier Front-USB-Anschlüssen nichts entgegensetzen.



Hersteller: Sharkoon
Termin: erhältlich

X1300XT UND X1650 PRO

Sapphires AGP-Impulse

AGP ist tot? Von wegen! Nach wie vor bringen die Hersteller in schöner Regelmäßigkeit neue Modelle für die alte Grafikschnittstelle auf den Markt. Jüngste Neuzugänge sind die **Radeon X1650 Pro** und die **Radeon X1300 XT** von Sapphire. Auch wenn die Namen unterschiedliche Baureihen suggerieren, basieren beide auf dem gleichen Chip: 12 Pixelpipelines, 256 MB GDDR3-Speicher mit 128 Bit breiter Anbindung.

Die Unterschiede liegen bei Chip- (590 MHz bei der **X1650**, 500 MHz bei der **X1300 XT**) und Speichertakt (1.380 zu 1.000 MHz). Von der **X1300** gibt es zudem eine Version mit 512 MB RAM, dann allerdings nur DDR2 und mit 800 MHz Taktung. Die Preise liegen bei knapp 140 Euro für die **X1650** und knapp 130 Euro für die beiden **X1300**-Varianten.

Hersteller: Sapphire | Termin: erhältlich



OCZ SPECIAL OPS EDITION

RAM in Kriegsbemalung

Die in Tarnfarben gehaltenen Kühlkörper der **OCZ Special Ops Edition** tragen zwei aktuellen Trends Rechnung: der Flut von Spielen mit Kriegsszenario und der immer wichtiger werdenden Optik von Speichermodulen. Unter der schicken Ummantelung steckt DDR2-RAM der bewährten »Gold Series« zwischen 667 und 900 MHz. Doch selbst in der kleinsten Truppe ist noch Platz für eine Spezialeinheit: Die »Urban Elite« genannten PC6400-Module sind besonders schnell und teuer und kommen statt im beige-braun-grünen Geländelook im städtischen hellgrau-dunkelgrau daher.



Hersteller: OCZ | Termin: erhältlich

GENIUS MAXFIRE BLAZE 2

Doppelter Einsatz

Das **MaxFire Blaze 2** ist ein Gamepad aus dem Hause Genius. Design-Überraschungen bleiben aus, die Steuereinheit kommt in der klassischen ergonomischen Form daher. Neben Schultertasten, digitalem Steuerkreuz und zwei analogen Controllern gibt's auch einen Vibrationseffekt. Gummierte Noppen auf der Oberseite schützen schwitzige Finger vorm Abrutschen. Der Preis liegt bei etwa 30 Euro. Sollten Sie neben Ihrem PC auch eine Playstation 1 oder 2 daheim stehen haben: Das **Blaze 2** lässt sich auch dort verwenden.

Hersteller: Genius | Termin: erhältlich



SPEEDLINK COMPETITION PRO

Retro-Fieber

Let the good times roll: Nachdem die 2005 erschienene PC-Replika des legendären **Competition Pro** ein Erfolg war, legt Speedlink jetzt nach. Der identisch getaufte Stick orientiert sich noch näher am Urvater. Er soll all diejenigen bedienen, die ihre Lieblingsklassiker auf der Original-Hardware zocken wollen. Die Neuauflage passt unter anderem an C64, Amiga, Atari und Schneider CPC. Zwar ist die Hardware nicht die »echt alte«, orientiert sich aber bis hin zum Klicken der Mikroschalter stark am Klassiker der 80/90er. Selbst der Preis von gerade mal 13 Euro erinnert an vergangene Zeiten.



Hersteller: Speedlink
Termin: erhältlich

Kurz und knackig

PhysX für PCIe

Ageias Physikbeschleuniger-Karten **PhysX** sind jetzt auch als PCI-Express-Version verfügbar. Das macht durchaus Sinn, haben nicht wenige Mainboards doch inzwischen mehr PCIe als PCI-Slots. Schneller oder besser werden die Karten dadurch aber nicht: Nach wie vor sind sie mit hohen Preisen und mangelhafter Software-Unterstützung kein wirklich attraktives Angebot.

S-ATA überholt IDE

Laut einem Bericht der taiwanesischen IT-Zeitschrift Digitimes sollen bis Ende 2007 DVD-Brenner für die S-ATA-Schnittstelle ihre IDE-Pendants verdrängt haben. Bislang beschränkt sich das Angebot auf ein Plextor-Laufwerk. Antreiber dieser Entwicklung ist Intel, die nach und nach die IDE-Schnittstellen von ihren Plattformen verbannen wollen.

HP kauft Voodoo-PC

Hewlett-Packard hat den kanadischen Spiele-PC-Hersteller Voodoo-PC übernommen. Damit folgte HP dem Marktführer Dell, der sich vor kurzem bei Alienware einkaufte. Ob durch die Übernahme Voodoo-PC-Geräte künftig auch in Europa erhältlich sein werden, steht derzeit noch nicht fest.



KRIEG DER KNÖPFE

Tipp- und Klickfieber in der Redaktion: Aktuelle Spieler-Keyboards und Mäuse stellen sich dem Praxistest. Wie gut sind die modernen Eingabegeräte? Spielen Sie damit besser?

Mitte der 90er-Jahre war die PC-Welt grau wie Herbstwetter. Graue, oft klapprige Standardtastaturen waren Alltag, natürlich ohne jegliche Extrafunktionen. Es gab graue, nicht selten klobige und ungenaue Kugelmäuse, die jeden Monat mit der Pinzette von Staub befreit werden mussten, damit der Zeiger sich überhaupt in die gewünschte Richtung bewegte. Kein Mensch kümmerte sich damals um Spezial-Tasten und ausgefeilte Sensortechnologie. Von der mangelnden optischen Erträglichkeit wollen wir lieber gar nicht erst anfangen.

Und sicher hätte sich daran nicht so schnell etwas geändert, wenn nicht die Spieler selbst auf den Plan getreten wären. E-Sport und Case-Modding sind die beiden Komponenten, die für ein Umdenken bei Hardware-Herstellern und deren Kunden gesorgt haben. Plötzlich war es schick, die besser aussehende Hardware zu besitzen. Und sie sorgte auch für mehr Erfolg beim Spielen. Klar, eine genaue Maus ist ein echter Vorteil beim Ego-Shooter-Duell. Und rutschfeste und wohlgeformte Makro-Tasten erleichtern schnelle Kommandos in der Echtzeit-Schlacht.

Pimp my Skillz

Schnell gab's die ersten Keyboards und Mäuse speziell für Spieler. Einer der Vorreiter dieser Bewegung ist der amerikanische Hersteller Razer. Als die E-Sport-Legende Jonathan »Fatal1ty« Wendel einen Multiplayer-Sieg nach dem anderen einheimste, benutzte er als Arbeitsgerät die Hi-Tech-Maus **Boomslang**. Der Nager wurde dank seiner eigenwilligen Form, der technischen Brillanz und nicht zuletzt wegen seines prominenten Nutzers schnell zum Kult.

Bald merkten auch Hersteller wie Logitech, Raptor-Gaming oder Speedlink, dass der Bedarf für auf Spielerbedürfnisse optimierte Hardware da ist. Seither veröffentlichen die Hersteller emsig »Hardware for Gamers«. Von der Soundkarte über den USB-Stick bis hin zum cool aussehenden PC-Tower ist alles dabei, was das Spieler-Herz glücklich macht – oder vielmehr glücklich machen soll.

Jetzt mal ehrlich: Eine Grafikkarte bleibt eine Grafikkarte, eine Soundkarte eine Soundkarte, ein Gehäuse ein Gehäuse. Egal, ob für Zocker oder Bürohengste. Hier kommt's nämlich nur auf die nackten Leistungsdaten an, eine Verbesserung Ihrer Spieler-Fähigkeiten erwirken Sie damit nicht. Ganz anders verhält es sich mit Keyboards und Mäusen, denn die haben einen direkten Einfluss auf das Spielgeschehen und Ihre Möglichkeiten, ein Spiel zu kontrollieren. Was nützt Ihnen der schnittigste Porsche, wenn Sie ihn mit einem klapprigen Steuerrad einer alten Seegurke lenken müssen? Eben!

Damit spielen Sie besser!

Damit Sie im Dschungel der Eingabegeräte die volle Orientierung behalten, geben wir Ihnen diesen Monat einen Überblick über die wichtigsten Tastaturen und Mäuse. Dabei nehmen wir uns nicht nur speziell deklarierte Spieler-Hardware zu Brust. Sondern bewerten auch die Spieletauglichkeit gewöhnlicher Exemplare.

Gleich, ob es sich um eine Tastatur oder eine Maus handelt: Sämtliche Geräte im Testfeld messen sich in verschiedenen Kategorien, darunter Ausstattung, Ergonomie, Technik und, am wichtigsten, dem Praxistest. Daneben vergeben wir eine besondere Wertung für die Spieletauglichkeit: ein Fadenkreuz. Zwei Fadenkreuze bedeuten, dass Sie mit dem entsprechenden Gerät tatsächlich eine bessere Kontrolle haben. Ein Fadenkreuz sagt aus, dass Tastatur oder Maus Ihnen beim Spielen gute Zusatzfunktionen bieten, die aber nicht unbedingt gleich eine bessere Kontrolle ermöglichen.

Simon Fistrich

INHALT

Test
Tastaturen im Spiele-Test Seite 165
Vorschau
Tastaturen von morgen Seite 167
Test
Hier kommt die Maus Seite 168
Tabellen Seite 170

TASTATUREN IM SPIELE-TEST

Im ersten Teil unseres Schwerpunkts jagen wir fünf Tastaturen durch den Testparcours. Dabei überprüfen wir nicht nur die Spielfunktionen, sondern auch den Alltagseinsatz mit Word & Co.

Die Tastatur ist das wichtigste Eingabegerät für den PC. Mit ihr arbeiten Sie täglich. Selbst wer hauptsächlich spielt, schreibt ab und an Briefe. Oder benutzt ein Chat-Tool wie ICQ. Eine exzellente Tastatur muss daher sowohl beim Spielen, als auch im täglichen Gebrauch eine gute Figur abgeben. Wir haben fünf Exemplare genau getestet – von der grauen Büroklaviatur bis zum Hightech-Keyboard.

Raptor-Gaming K2



Nach der qualititativ hochwertigen, aber überteuerten **K1** präsentiert Raptor seine neue Spielertastatur **K2**. Die ist in Zusammenarbeit mit der deutschen Firma Cherry entstanden. Das Layout entspricht deren **CyMotion**-Tastatur. Das merkt man beim sehr angenehmen Anschlag, der zwar knapp, aber dennoch sehr sauber und knackig daherkommt. Spezielle Extratasten für Spieler fehlen indes, lediglich die Funktionstasten sind mit Shortcuts etwa zur Steuerung des Multimedia-Players belegt.

Einen Druck später

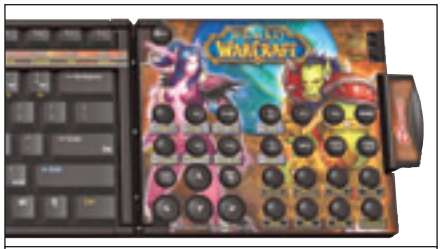
Der Clou: Mit der mitgelieferten, sehr übersichtlichen Software lässt sich jede der ungewöhnlich großen Tasten kinderleicht programmieren. So können Sie etwa einstellen, dass nach einem Druck auf F ein D ausgegeben wird. Sogar ellenlange Kombinationen mit einem Tastendruck sind möglich. Sie aktivieren die Programmierung, indem Sie die »Game-Mode«-Taste betätigen. Nach erneuter Betätigung ist wieder die übliche Standardbelegung aktiv. Das ist nicht nur bei Spielen äußerst praktisch. Auch im Chat: Wenn Sie etwa per Druck auf F1 ein lol (+Enter) ausgeben wollen, erspart Ihnen das Tipparbeit. Die Makros lassen sich übrigens speichern, sodass Sie die Tastatur nicht jedes Mal neu konfigurieren müssen.

Dank des sehr guten Anschlags und der soliden Verarbeitung ist die **K2** sowohl in Spielen, auch im Büroalltag eine prima Wahl. Sie kostet rund 50 Euro.

Ideazon Merc Gaming Keyboard



Ideazon gehört zu den Pionieren im Bereich Spieletastaturen. Deren **Zboard** bot als erste Tastatur ein austauschbares Tastenfeld. Für einige Spiele, etwa **World of WarCraft** oder **Doom 3**, sind angepasste Tastenfelder erhältlich.



Das **Vorgängermodell** Zboard mit Auflage.

Mit dem Nachfolger **Merc Gaming Keyboard** wählt Ideazon einen anderen Ansatz. Ein austauschbares Tastenfeld gibt's nicht, stattdessen ist das Gerät in drei Bereiche aufgeteilt. Der mittlere Teil besteht aus einem gewöhnlichen Standard-Tastenfeld. Der Ziffernblock rechts enthält den mittleren Teil einer üblichen Standardtastatur (Pfeiltasten, Entfernen, Druck).

Links: Zwo, Drei, Vier

Spannend wird's im linken Bereich. Hier tummeln sich sechs extragroße Tasten, welche die typische WASD-Steuerung bilden – inklusive Q und E zum »um die Ecke lehnen«. Drumherum verteilt befinden sich insgesamt 28 weitere Knöpfe, fertig beschriftet mit Funktionen wie »Benutzen« oder »Nachladen«.

Diese Tasten haben allerdings keine Zusatzfunktionen im eigentlichen Sinne. Sie bilden einfach bereits auf dem gewöhnlichen Tastenfeld enthaltene Funktionen ab. Beispiel: Die Taste »Benutzen« entspricht einem R, die Taste »Punkte« einem Tab, und die Taste »11« einem 2. Zudem sind einige Extrakeys im Lieferumfang enthalten (bedruckt mit Waffenabbildungen, Munition & Co.), mit denen Sie bestehende Tasten auf dem normalen Feld ersetzen können.

Das korrekte Profil

Die mitgelieferte Software enthält Profile für rund 50 aktuelle Spiele, welche die Tastatur so einstellen, dass Sie sich im Spiel nicht um mehr um die Tastenkonfiguration kümmern müssen. Das funktioniert einwandfrei.

Beim Zocken macht die Tastatur eine ordentliche Figur. Die Keys haben einen kurzen Anschlag und sind sämtlich sehr gut erreichbar. Ein Verrutschen ist so gut wie unmöglich, und dank des durchdachten Layouts treffen Sie jederzeit die gewünschte Taste.

Anders sieht es im Alltagsgebrauch aus. Das flache Design und der kurze Anschlag ist beim Tippen von langen Texten alles andere als angenehm. Zudem stört die ungewohnte Position von Del und den Pfeiltasten erheblich. Da der Abstand zwischen den Tasten eher gering ausfällt, sind Vertipper an der Tagesordnung. Wenn Sie allerdings nur kleine Briefe schreiben oder nebenbei chatten, können Sie das verschmerzen. Was für die **Merc** spricht, ist der faire Straßenpreis von knapp 40 Euro. Nur Linkshänder werden nicht viel Freude mit der Tastatur haben.

K2

Hersteller	Raptor-Gaming
ca. Preis	50 Euro
Webseite	www.raptor-gaming.de
Support	02433/979 888 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	88
Verarbeitung	(20%)	82
Ergonomie	(20%)	87
Design	(10%)	87
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 11 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Highlight ist die Programmierfunktion der K2, die hervorragende Möglichkeiten bietet. Auch die Verarbeitung ist klasse.«

87

MERC GAMING KEYBOARD

Hersteller	Ideazon
ca. Preis	40 Euro
Webseite	www.zboard.com
Support	www.ideazon.com/europe/support

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	82
Verarbeitung	(20%)	78
Ergonomie	(20%)	85
Design	(10%)	88
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 3 (von 11 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Das Merc kommt den Anforderungen an eine Spielertastatur sehr nahe. Im Officebetrieb macht sie keine so gute Figur.«

82

Cherry G83-6105



Der deutsche Hersteller Cherry ist einer der bekanntesten Tastaturhersteller weltweit. Cherry-Tastaturen haben sich millionenfach verkauft. Obwohl das Modell **G83-6105** ohne Schnörkel daherkommt und optisch an eine steinalte IBM-Tastatur erinnert, genießt es in der Fachwelt einen exzellenten Ruf: Cherry-Tastaturen gelten als beinahe unverwüstlich.

Volle Kontrolle

Das liegt vor allem an der exzellenten Verarbeitung. Vom stabilen Klapphebel bis hin zu den einzelnen Tasten: Alles sitzt perfekt, nichts wackelt oder rutscht. Dazu kommt der knackige Anschlag. Hier wissen wir sofort, dass wir eine Taste betätigt haben. Allerdings hat die **G83** keinerlei Zusatzfunktionen zu bieten. Wenn Sie also auf eine schnörkellose, ansonsten aber unverwüstliche Tastatur Wert legen: Für 15 Euro machen Sie bei dieser Qualität garantiert nichts falsch.

Saitek Eclipse 2



Optisch beeindruckt die **Eclipse 2** wie das Vorgängermodell durch eine angenehme, abschaltbare Hintergrundbeleuchtung. Deren Stärke können Sie per Regler stufenlos einstellen. Neu ist, dass Sie auch die Farbe mit einem Knopfdruck verändern können. Zur Wahl stehen Rot, Blau und Violett. Da Buchstaben und Zahlen auf der Tastatur leicht transparent sind, scheint die Beleuchtung durch. Ein dickes Plus in dunklen Räumen, da Sie auf Anhieb die richtige Taste finden. Auch schnittige Form und futuristisches Design des Keyboards sind über jeden Zweifel erhaben.

Es leuchtet blau

Erfreulicherweise lässt sich die Neigung der Tastatur über die beiden Klappstützen in zwei Schritten einstellen. Die mitgelieferte Handballenauflage erleichtert das Tippen längerer Texte. Zusätzlich bietet sie einen guten, knackigen Anschlag und ausreichend groß dimensionierte Tasten – Vertipper schleichen sich daher recht selten ein, selbst wenn Sie große Hände besitzen.

An Extrafunktionen hat Saitek der Tastatur den eben erwähnten Regler zur Beleuchtungssteuerung und Zusatztasten zur Bedienung von Multimedia-Playern spendiert. Allerdings fehlen jegliche Extrafunktionen für Spieler. Auch ein Programmier-Tool oder sonstige Software suchen wir vergeblich. Insgesamt bleibt also eine solide,aufgrund der Beleuchtung sehr cool aussehende Tastatur – einen leichten Vorteil beim Spielen haben Sie mit dem Gerät dann, wenn Sie gern in abgedunkelten Räumen zocken. Der Preis ist mit rund 60 Euro für das Gebotene recht gesalzen.

Genius SlimStar 310



Lassen Sie sich dieses Zitat aus dem Tastatur-Handbuch mal auf der Zunge zergehen: »Das Haupt-Tastaturmodul der **SlimStar 310** wurde während der Produktion mit einer antibakteriellen Lösung getränkt und wirkt daher abweisend gegen Staphylococcus Aureus, die sich so nicht auf der Tastatur ansiedeln können.« Soso.Da sind wir ja beruhigt, dass die fiesen Staphylococcussi-Aliens vom Planeten Aureus keine Chance haben, das heimische Schreibutensil zu infiltrieren.

Wir übersetzen diese metaphysischen Ausführungen mal ins Deutsche: Die **SlimStar 310** wirkt abweisend auf bestimmte Bakterienarten und ist spritzwassergeschützt. Wenn Sie mal versehentlich ein Tässchen heißen Kakao über der Tastatur entleeren: kein Beinbruch! Durch vier Löcher an der Unterseite verteilt sich das Gesöff schön über den Schreibtisch. Anschließend können Sie die Tastatur mit etwas Wasser durchspülen. Freilich erst, nachdem Sie das Gerät vom PC getrennt haben.

Flache Sache

Wenig einfallsreich ist das Design: Das Tastenfeld kommt im Standardlayout daher. Darüber befinden sich einige ziemlich billig wirkende Extratasten, die nur eingeschränkt konfiguriert werden können und nach Installation des mitgelieferten Treibers diverse Standardprogramme für E-Mail, Messenger, Taschenrechner und Textverarbeitung starten. Etwas wertiger wirken die in der Mitte thronenden Knöpfe für die Mediaplayer-Bedienung.

Der Begriff »Slim« ist übrigens Programm: Die Tastendesign erinnert frappierend an eine durchschnittliche Notebook-Tastatur, und sobar bei ausgefahrenen Klappstützen ist die Tastatur extrem flach – wie ein Brett. Das sorgt sowohl beim Schreiben, als auch beim Spielen schnell für müde Hände.

Bleibt zu erwähnen, dass Genius' Schreibutensil nicht nur Bakterien, sondern auch Spieleredakteure abschreckt, die sich angesichts der doch etwas seltsamen Desinfektion kombiniert mit der mäßigen Verarbeitung mit einem müden Lächeln abwenden. Der Preis geht allerdings in Ordnung: Für die Tastatur werden verträgliche 25 Euro fällig.

Simon Fistrich

G83-6105

Hersteller	Cherry
ca. Preis	15 Euro
Webseite	www.cherry.de
Support	01805/919 108 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	90
Verarbeitung	(20%)	91
Ergonomie	(20%)	79
Design	(10%)	60
Preis/Leistung		hervorragend
Bestenliste		Platz 2 (von 11 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Eine optischer Leckerbissen ist die G83 von Haus aus nicht. Dafür ist sie nahezu perfekt für den Alltagseinsatz geeignet.«

85

ECLIPSE 2

Hersteller	Saitek
ca. Preis	60 Euro
Webseite	www.saitek.de
Support	089/546 127 10 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	80
Verarbeitung	(20%)	81
Ergonomie	(20%)	77
Design	(10%)	82
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 2 (von 11 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Die Hintergrundbeleuchtung ist überaus nützlich und sieht schick aus. Echte Zusatzfunktion für Spieler bietet die Tastatur aber nicht.«

80

SLIMSTAR 310

Hersteller	Genius
ca. Preis	25 Euro
Webseite	www.genius.de
Support	www.genius-europe.com/kontakt.php

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	62
Verarbeitung	(20%)	78
Ergonomie	(20%)	65
Design	(10%)	75
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 7 (von 11 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Für notorische Krümelmonster und Kaffeeverschütter eine lohnenswerte Anschaffung. Allerdings unergonomisch und zu flach.«

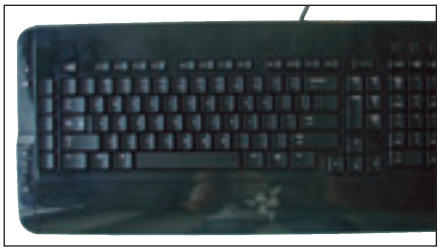
67

TASTATUREN VON MORGEN

In den kommenden Monaten sind von prominenten Herstellern weitere Tastaturen speziell für Spieler angekündigt. **Die wichtigsten davon stellen wir Ihnen bereits heute vor.**

Für die folgenden Modelle vergeben wir kein abschließendes Testurteil, da sie noch nicht für den Verkauf bestimmt sind – manche Funktionen und die Software wurden noch nicht komplett eingebaut. Obwohl sich die Keyboards im Betastadium befinden, haben wir exklusive Vorabmodelle erhalten, die wir Ihnen im Folgenden vorstellen.

Razer Tarantula



Mit der **Tarantula** möchten die für ihre exzellente Mäuse bekannten Amerikaner nun den Tastaturmarkt erobern. Optisch ist die sehr große und mit einer integrierten Handballenstütze versehene **Tarantula** beeindruckend: Das Gehäuse ist komplett in schwarzem Klavierlack angestrichen. Das will jedoch gepflegt werden – bereits nach wenigen Minuten hinterlassen die Handballen hässliche Abdrücke. Optisch ebenfalls sehr hübsch ist das von hinten farbig beleuchtete Razer-Logo am unteren Rand der **Tarantula**.

An der linken und rechten Seite sitzen Hotkeys für Audiosteuerung und Bildzoom. Außerdem je fünf Funktionstasten, die mit Sie mit Makros frei belegen können.

Kurz und knackig

Die großen, rutschfesten Tasten haben einen sehr kurzen, aber dennoch merklichen Anschlag. Für schnelle Griffwechsel ist das Konzept restlos gelungen. Insgesamt ist die Neigung der **Tarantula** aber zu flach, selbst bei ausgeklappten Klappstützen. Langes Tippen ist daher anstrengend. Hier fehlt es an Flexibilität.

Mit der mitgelieferten Software lässt sich jede Taste einzeln programmieren. Bis zu fünf programmierte Profile werden direkt im Schreibutensil abgespeichert und können problemlos auf anderen Rechnern verwendet werden. Diese Funktion konnten wir noch nicht überprüfen, da bei unserem Testgerät der Treiber noch nicht richtig funktionierte.

Bis zu zwei zusätzliche USB-Geräte, Kopfhörer und Mikro können direkt an der Tastatur angestöpselt werden. Die **Tarantula** soll Ende November für etwa 120 Euro auf den Markt kommen. Einen Test liefern wir nach.

Revoltec Fightboard Advanced



Revoltecs **Fightboard Advanced** bietet ebenfalls zehn seitliche Funktionstasten, die Sie mit der Software doppelt belegen können. Die WASD-Tasten sowie Q und E sind grau eingefärbt und mit Pfeiltasten bedruckt. Gleiches gilt für die Taste R, die mit einem Munitionssymbol versehen ist. Der fertigen Version sollen gewöhnliche Buchstabentasten beiliegen, die Sie stattdessen einbauen können.

Praktisch: Per Knopfdruck sperren Sie die Windows-Taste, auch ohne Software-Installation. Dadurch wird verhindert, dass Sie sie während des Spielens versehentlich betätigen und auf den Desktop befördert werden. Weitere Tasten rufen automatisch E-Mail-Programm, Internet-Browser und Suchfunktion auf.

Schlecht beleuchtet

Der Anschlag der Tasten ist sehr weich, die Leertaste hingegen etwas schwergängig. Kopfhörer- oder USB-Anschlüsse hat das **Fightboard Advanced** nicht zu bieten.

Optisch ist das mit einem spiegelnden Rautenmuster versehene Gerät gelungen. Allerdings fehlt jegliche Hintergrundbeleuchtung, was in dunkler Umgebung problematisch ist. Zudem passt die abnehmbare Handballenauflage nicht recht zum sonstigen Design der Tastatur. Noch ungewiss ist, ob Sie sämtliche Tasten frei programmieren können.

Als Preis setzt Revoltec ziemlich hohe 45 Euro an. Wann die Tastatur auf den Markt kommt, ist noch bekannt – wir gehen aber von einer Veröffentlichung vor Weihnachten aus.

Everglide T-1000 pro



Warum sich die Everglide-Tastatur **T-1000 pro** »Professional Gaming Keyboard« schimpft, weiß wohl nur der Hersteller selbst. An den eigenwillig geformten, leicht klapprigen Tasten kann es kaum liegen. Außerdem leidet auch die **T-1000 pro** am beliebten Problem, dass der Anschlag zu wenig Feedback bietet – in schnellen Situationen sind wir nicht immer sicher, ob wir die richtige Taste getroffen haben.

Eine Belegungssoftware fehlt, sodass an Zusatzfunktionen nur fünf Keys zur Bedienung eines Multimedia-Players vorhanden sind. Auf der Plus-Seite bietet das Keyboard eine USB-Buchse und Anschlüsse für Kopfhörer und Mikrofon. Optisch erfreulich ist die spiegelnde Oberkante mit Everglide-Logo und LEDs. Lohnende Hilfsfunktionen für Spieler sind aber bislang nicht auszumachen.

Logitech G11



Logitechs **G11** ist die fast exakte Kopie der bereits von uns in PC PowerPlay 03/2006 getesteten **G15** (Wertung: 84). Allerdings fehlt in dieser Version das LCD-Display. Es vermittelte, sofern vom Spiel unterstützt, Extrainformationen wie Munitionsvorrat in Shootern oder die aktuelle Geschwindigkeit in Rennspielen.

Zusätzlich zum gewohnten Tastenfeld platziert Logitech auf der linken Seite 18 Funktionstasten, die sich dreifach mit unterschiedlichen Tastenkombinationen belegen lassen. Da Verarbeitung und Anschlagsgefühl der hochwertigen, aber teureren **G15** gleichen sollen, ist die **G11** eine lohnende Alternative. Mal ehrlich, wer hat schon die Zeit, während des Spielens aufs LCD-Display zu schauen? Die **G11** kostet 60 Euro.



Einen vollkommen anderen Ansatz wählt Ultron mit dem **G1-Clawpad**. Das ist ein rundförmig angeordnetes 55-Tasten-Keypad, das zusätzlich zur normalen Tastatur angeschlossen wird. Durch die ungewöhnliche Anordnung der Tasten soll ein Umgreifen während des Spielens verhindert werden. Wir werden das witzige Gerät im nächsten Heft einem ausführlichen Test unterziehen.

Simon Fistrich

HIER KOMMT DIE MAUS

Nicht nur die Tastatur ist ein wichtiges Utensil: Oft unterschätzt wird der Einfluss von PC-Nagern auf das Spielgefühl. Wir testen für Sie vier aktuelle Mäuse und überprüfen sie auf Spieletauglichkeit.

Selbst wenn Sie die perfekte Spieler-Tastatur Ihr Eigen nennen – mit einer grottenschlechten Maus haben Sie gerade in Multiplayer-Shootern nicht den Hauch einer Chance. Hier entscheiden wertvolle Millisekunden über Sieg oder Niederlage. Dabei ist es extrem wichtig, dass die Maus möglichst genau auf Ihre Befehle reagiert.

Technik, die begeistert

Es gibt drei gängige Arten von Mäusen. Die klassische Kugelmaus ist mittlerweile fast völlig von der Bildfläche verschwunden. Ein kleiner Ball an der Unterseite bewegt Räder im Inneren, welche vom Treiber in Bewegungskoordinaten übersetzt werden.

Eine Weiterentwicklung sind Mäuse mit optischem Sensor. Der knippst ständig Bilder von der Tischfläche, die miteinander verglichen werden. Dadurch erkennt der Computer, an welcher Stelle sich die Maus derzeit befindet. Der Nachteil: Bei glatten Tischflächen ohne deutliche Struktur gerät der Sensor ins Trudeln.

Neuere Geräte benutzen häufig Laser- statt Lichttechnologie. Dadurch ist die Abtastung wesentlich feiner als bei optischen Sensoren. So sind auch glatt polierte Oberflächen kein Problem. Lediglich auf Glas gibt's Aussetzer.

Eine Sache der Auflösung

Als Faustregel gilt: Je größer die Auflösung, umso genauer verarbeitet der Nager die Signale. Die Palette reicht von ungenauen 200 Bildpunkten bis hin zu stattlichen 2.000 dpi.

Eine möglichst hohe Auflösung bedeutet übrigens nicht automatisch, dass Sie eine bessere Kontrolle ausüben. Hier wird die Sensitivität wichtig, die Sie in den allermeisten Fällen direkt im Spiel einstellen können. Eine Auflösung von 2.000 dpi bei der Maus kombiniert mit einer extrem hohen Sensitivität bedeutet, dass selbst die kleinste Mausbewegung große Auswirkung auf die Bewegung im Spiel ausübt.

Bei einer sehr hohen Auflösung sollten Sie also eine eher niedrige Sensitivität wählen. Bei manchen Mäusen dürfen Sie die Auflösung übrigens variieren, zum Teil auch direkt im Spiel per Knopfdruck. Aber genug mit der grauen Theorie! Lassen wir die Mäuse-Duellanten antreten!

Logitech G3





Mithilfe der guten Logitech-Software passen Sie die **Einstellungen** für einzelne Programme an.

Wir beginnen mit einem echten Highlight: Der Mäuserich **G3** von Logitech nutzt Laser-Technologie und unterstützt eine maximale Auflösung von stolzen 2.000 Bildpunkten. Per Knopf auf der Oberseite können die Auflösung variieren – bereits ohne Treiberinstallation zwischen 1.600 und 800 Bildpunkten.

Nach Installation der mitgelieferten **SetPoint**-Software (siehe Bild) lässt sich die dpi-Zahl noch feiner einstellen – zwischen 400 und 2.000 Bildpunkten ist alles drin.

Insgesamt verfügt die Maus über sechs Tasten inklusive Mausrad. Über das übersichtliche Logitech-Tool können Sie auch sämtliche Tasten frei belegen und die unterschiedlichen Auflösungen festlegen.

Mitten durchs Herz

Wenn Wilhelm Tell mit dieser Maus auf den berühmten Apfel gezielt hätte, hätte es keinen Grund zur Beunruhigung gegeben. Im Spieletest macht die **G3** eine absolut hervorragende Figur. Egal, ob es etwa um Genauigkeit in **Company of Heroes** oder um schnelle Reaktionen in einem Spiel in **Quake 4** geht.

Profis, die während des Spielens die Sensitivität verstellen (etwa um den Gegner mit der Railgun genauer zu verfolgen), wünschen sich allerdings mehr Flexibilität. Die Maus schaltet die Auflösungen nämlich der Reihe nach durch. Wer etwa von 1.600 dpi auf 400 dpi springen will, muss erst den Schritt über die Einstellung mit 2.000 Bildpunkten nehmen.

Die Form der Maus fällt eher klein aus, der niedrige Mausrücken ist nicht jedermanns Geschmack. Allerdings wird der Körper nach vorne hin breiter. So finden gerade große Hände bequem Platz. Auch im Officebetrieb macht

G3

Hersteller		Logitech
ca. Preis		45 Euro
Webseite		www.logitech.de
Support		069/920 321 66 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	88
Technik	(10%)	90
Ergonomie	(20%)	80
Ausstattung	(20%)	87
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 6 (von 22 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Optisch etwas langweilig. Dafür überzeugt die exzellente Technik. Störend sind einige Winz-Mängel bei der Bedienung der Maus.«

86

die Maus eine solide Figur: Die Zusatztasten reichen für den Alltagsgebrauch dicke aus.

Ein rundum gelungenes Gerät also – nur die Optik ist etwas »brav« für eine waschechte Spieler-Maus. Zudem lässt das Handbuch viele Fragen offen, welche die integrierte Hilfe-Funktion der Logitech-Software aber zur Genüge klärt. Die **G3** ist zu Straßenpreisen von etwa 45 Euro erhältlich.

Razer Krait



Ein Maus-Vergleich ohne Razer ist wie Erdbeeren ohne Schlagsahne. Bereits in PC PowerPlay 05/2006 haben wir die **Krait** ausführlich getestet. Seither hat es sich im Dauereinsatz in unzähligen Spielen mehr als bewährt.

Kleiner Technikriese

Anteil daran haben die exzellenten technischen Eigenschaften. Egal in welcher Situation, der bis zu 1.600 dpi genaue optische Sensor bewegt den Mauszeiger immer exakt dorthin, wo wir ihn haben wollen. Dazu sind Verarbeitung und Gleiteigenschaften über jeden Zweifel erhaben. Ein möglicher Knackpunkt ist lediglich der flache und kurze Mausrücken. Der ist nämlich nicht jedermanns Sache.

Die an den Seiten orange leuchtende Maus ist dagegen optisch ein echtes Sahnestück. Vom Spielgefühl kann die **Krait** übrigens mit Razers bisherigem Top-Modell **Copperhead** voll mithalten, obwohl sie »nur« über einen optischen Sensor verfügt. Mit knapp 35 Euro ist sie sogar ein gutes Stück billiger.

Everglide G1000



Im guten Mittelfeld tummelt sich die **G1000** von Everglide. Die Kabelmaus setzt auf die optische Sensortechnologie und schafft eine maximale Auflösung von 1.600 dpi. Vor und hinter dem Mausrad sitzen lobenswerterweise gleich zwei Schalter, mit der Sie die Auflösung ohne Treiberinstallation auf 400, 800 oder 1.600 dpi einstellen können. Neben den üblichen zwei Tasten plus Mausrad sitzen zwei weitere Schalter auf der rechten Seite.

Breites Kreuz

Die Maus fällt im Vergleich zu den anderen Testgeräten sehr breit aus. Der Vorteil daran ist, dass auch große Hände bequem auf ihr Platz finden. Allerdings sind die beiden Seitenschalter ungünstig platziert. Während der vordere mit etwas Übung noch zu erreichen ist, müssen Sie bei Betätigung des hinteren Ihren Daumen schmerzhaft verrenken – damit ist der Knopf in schnellen Spielen so gut wie nutzlos.

Ein weiterer Nachteil bei der Bedienung ist das zu leichtläufige Mausrad. Wenn Sie nicht extrem feinfühlig sind, wird der nächste Waffenwechsel im Multiplayer-Duell zum nervigen Glücksspiel – ein echtes Ärgerniss.

Bei 1.600 dpi gibt die **G1000** beim Spielen sonst ein gutes Bild ab. Zwar kann Sie in punkto Spielgefühl und Genauigkeit nicht mit der **G3** von Logitech oder der Razer **Krait** mithalten, sorgt aber dennoch für ordentliche Ergebnisse. Der Preis hier: knapp 30 Euro.

Typhoon Laser Mouse



Ein Taifun kann schlimme Schäden ausrichten, ja sogar zur Naturkatastrophe werden. Ganz so schlimm verhält es sich mit der Typhoon **Design Laser Mouse** zwar nicht – aber sie hat beim Testen einige Opfer gefordert.

Die Maus kommt kabellos daher. Erfreulicherweise enthält die mitgelieferte Funkstation auch eine Halterung, in der die Akkus der Maus bei Nichtgebrauch aufgeladen werden. Die Batterien liegen mit in der Packung, außerdem die Treiber-Software auf Mini-CD.

Optik hui, Technik pfui

Das silberne Zickzackmuster auf der spiegelnden Maus-Oberseite verleiht der Maus ein cooles Aussehen. Alle sechs Tasten sind gut erreichbar, und können über die Software mit verschiedenen Standardfunktionen etwa für Office belegt werden. Ein hoher Mausrücken bietet beste Kontrolle über das Gerät. Dank der Batterien ist die Maus relativ schwer und verrutscht nicht. Für den Alltagsbetrieb ist die **Design Laser Mouse** eine gute Wahl.

Anders in Spielen: Die feste Auflösung von 800 dpi ist etwas schwachbrüstig. Tödlich sind gelegentliche Aussetzer, was auf eine mäßige Verbindung zum Empfänger zurückzuführen ist. In brenzligen Situationen kann ein solcher Mausinfarkt ein Spiel entscheiden.

Fairerweise muss der extrem günstige Preis vom knapp 25 Euro genannt werden.

Simon Fistrich

KRAIT

Hersteller	Razer
ca. Preis	35 Euro
Webseite	www.razerzone.com
Support	www.razersupport.com

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	92
Technik	(10%)	93
Ergonomie	(20%)	79
Ausstattung	(20%)	76
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 7 (von 22 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Technisch super – und das sowohl für Rechts- als auch Linkshänder. Für Abzüge sorgen Form und Ausstattung der Maus.«

86

G1000

Hersteller	Everglide
ca. Preis	30 Euro
Webseite	www.everglide.de
Support	www.everglide.de

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	82
Technik	(10%)	85
Ergonomie	(20%)	82
Ausstattung	(20%)	78
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 8 (von 22 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Der breite Rücken ist für große Hände vorteilhaft. Allerdings stören Designmängel wie die schlecht erreichbaren seitlichen Tasten.«

82

DESIGN LASER MOUSE

Hersteller	Typhoon
ca. Preis	25 Euro
Webseite	www.typhoon.de
Support	www.typhoon.de

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	70
Technik	(10%)	65
Ergonomie	(20%)	84
Ausstattung	(20%)	86
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 11 (von 22 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Für eine bessere Kontrolle in Spielen reicht die Technik nicht. Im Alltag ist die günstige Maus dennoch keine schlechte Wahl.«

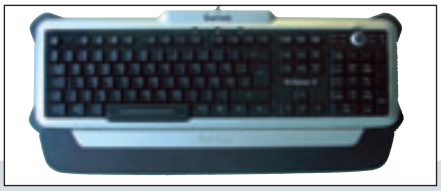
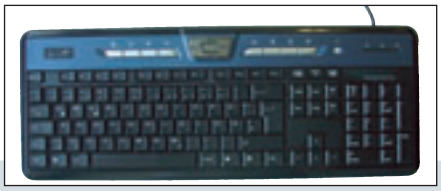
76

TASTATUREN

	K2	G83-6105
		
Allgemeine Infos		
Hersteller	Raptor-Gaming	Cherry
Website	www.raptor-gaming.de	www.cherry.de
Support (Hotline/Internet)	02433/979 888 (Normaltarif)	01805/919 108 (0,12 €/min.)
Technik		
Tasten	Standardtastatur + 7 Sondertasten	Standardtastatur
Sonderfunktionen	komplett programmierbar, Multimedia-Tasten	keine
Rechtshänder/Linkshänder	für beide geeignet	für beide geeignet
Anschluss (ohne Adapter)	USB	PS/2
Treiberinstallation nötig	für Zusatzfunktionen	nein
Ausstattung		
Zubehör	Treiber-CD, Handbuch	keins
Bewertung		
Preis	50 Euro	15 Euro
Preis/Leistung	befriedigend	hervorragend
Platzierung Bestenliste (11 getestete Tastaturen)	1	2
Einzelwertungen		
Praxistest (50%)	88	90
Verarbeitung (20%)	82	91
Ergonomie (20%)	87	79
Design (10%)	87	60
Wertung	87	82

MÄUSE

	G3	KRAIT
		
Allgemeine Infos		
Hersteller	Logitech	Razer
Website	www.logitech.de/g3	www.razerzone.com
Support (Hotline/Internet)	069/920 321 66 (Normaltarif)	www.razersupport.com
Technik		
Tasten (inkl. Mausrad)	6	3
Rechtshänder/Linkshänder	für beide geeignet	für beide geeignet
Anschluss (ohne Adapter)	USB	USB
max. Auflösung in dpi	2.000	1.600
dpi-Zahl variabel	ja; in vier Schritten (400/800/1.600/2.000)	ja; in zwei Schritten (400/1.600)/ Sensitivität per Software in 10 Schritten
Treiberinstallation nötig	für volle Funktionalität	für volle Funktionalität
Ausstattung		
Zubehör	Treiber-CD, Handbuch	Treiber-CD, Handbuch
Bewertung		
Preis	45 Euro	40 Euro
Preis/Leistung	gut	sehr gut
Platzierung Bestenliste (22 getestete Mäuse)	6	7
Einzelwertungen		
Praxistest (50%)	88	92
Technik (10%)	90	93
Ergonomie (20%)	80	79
Ausstattung (20%)	87	76
Wertung	86	86

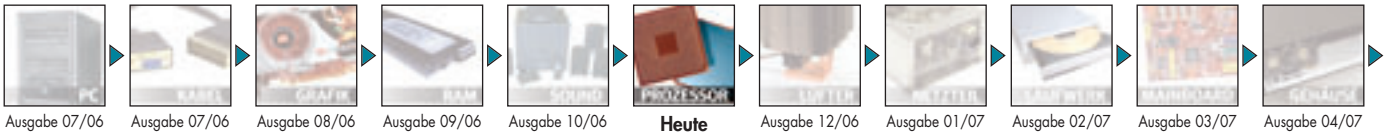
	MERC GAMING KEYBOARD	ECLIPSE 2	SLIMSTAR 310
			
	Ideazon	Saitek	Genius
	www.zboard.com	www.saitek.de	www.genius.de
	www.ideazon.com/europe/support	089/546 127 10 (Normaltarif)	www.genius-europe.com/kontakt.php
	gestauchte Standardtastatur + Extratastenfeld links	Standardtastatur + Multimedia-Tasten	Standardtastatur + Shortcut- und Multimedia-Tasten
	Programmierung über Profile, extragroße Steuerungstaste, Sondertasten	wechselbare Hintergrundbeleuchtung, Mediaplayer-Steuerung	antibakterielle Beschichtung, spritzwassergeschützt
	für Rechtshänder geeignet	für beide geeignet	für beide geeignet
	USB	USB	USB
	für Programmierfunktionen	nicht vorhanden	für Shortcut-Programmierung
	Treiber-CD, Handbuch	abnehmbare Handballenauflage, Handbuch	Treiber-CD, Handbuch, USB-zu-PS/2-Adapter
	40 Euro	60 Euro	25 Euro
	befriedigend	ausreichend	befriedigend
	3	5	7
	82	80	62
	78	81	78
	85	77	65
	88	82	75
	82	**80**	**67**

	G1000	DESIGNER LASER MOUSE
		
Allgemeine Infos		
Hersteller	Everglide	Typhoon
Website	www.everglide.de	www.typhoon.de
Support (Hotline/Internet)	www.everglide.de	www.typhoon.de
Technik		
Tasten (inkl. Mausrad)	7	6
Rechtshänder/Linkshänder	für Rechtshänder	für beide geeignet
Anschluss (ohne Adapter)	USB	»Funkmaus; Empfänger über USB«
max. Auflösung in dpi	1.600	800
dpi-Zahl variabel	ja; in drei Schritten (400/800/1.600)	nein
Treiberinstallation nötig	nein	für volle Funktionalität
Ausstattung		
Zubehör	Handbuch	Funkempfänger, Ladestation, Netzteil, Treiber-CD, Handbuch
Bewertung		
Preis	30 Euro	25 Euro
Preis/Leistung	gut	sehr gut
Platzierung Bestenliste (22 getestete Mäuse)	8	11
Einzelwertungen		
Praxistest (50%)	82	70
Technik (10%)	85	65
Ergonomie (20%)	82	84
Ausstattung (20%)	78	86
Wertung	**82**	**76**

EINBAU-RATGEBER TEIL 5

VIDEO

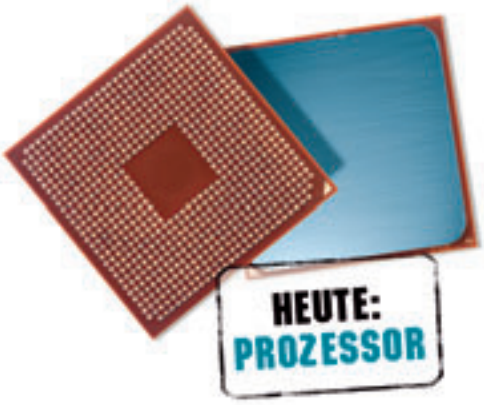
Der Prozessor ist Herz und Hirn des Computers, Ein- und Ausbau sind entsprechend aufwändig.
Doch mit unserer genauen Schritt-für-Schritt-Anleitung meistern Sie auch diese schwere Hürde!



Ausgabe 07/06 | Ausgabe 07/06 | Ausgabe 08/06 | Ausgabe 09/06 | Ausgabe 10/06 | **Heute** | Ausgabe 12/06 | Ausgabe 01/07 | Ausgabe 02/07 | Ausgabe 03/07 | Ausgabe 04/07



Ausgabe 05/07 | Ausgabe 06/07 | Ausgabe 07/07 | Ausgabe 08/07

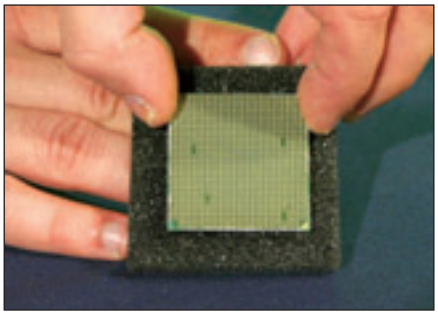


Ohne Prozessor geht nichts! Er ist die Schaltzentrale eines jeden PC. Es gibt viele verschiedene Arten und dazugehörige Sockel auf dem Markt – mit dem **Core 2 Duo** von Intel und dem **Athlon 64** haben wir uns für die gebräuchlichsten entschieden. Zugegeben: Es erfordert schon ein wenig Mut, eine derartig große »Operation« am Rechner vorzunehmen. Mit uns haben Sie aber eine verlässliche Hilfe zur Hand. Haben Sie Fragen? Immer her damit, am besten per Mail an hardware@pcpowerplay.de.

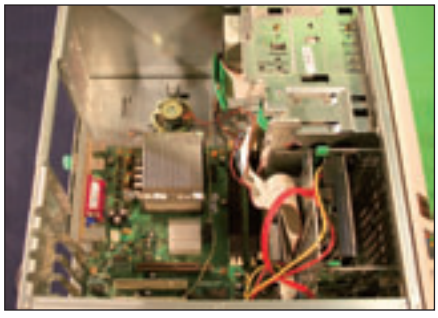
Simon Fistrich

EINBAUZEIT: CA. 45 MINUTEN

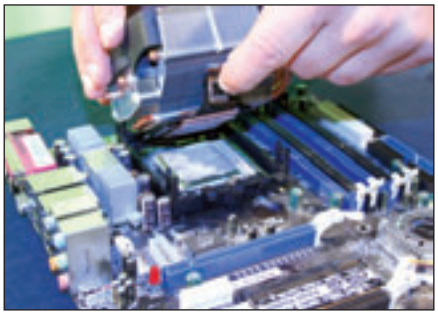
BENÖTIGTES WERKZEUG: SCHRAUBENZIEHER, WÄRMELEITPASTE, PAPIERTÜCHER, EIN STÜCK PAPPE



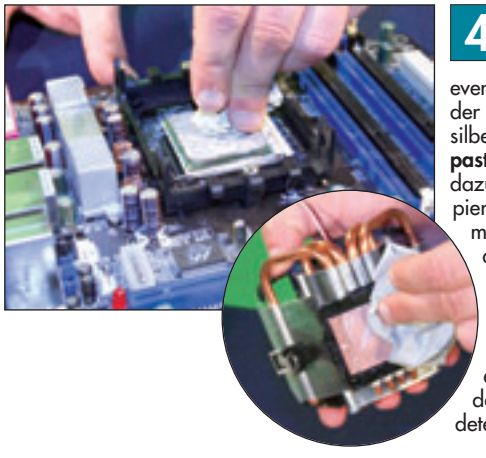
1 Achtung: Wenn bei diesem Eingriff etwas schiefläuft, fällt Ihr Rechner komplett aus. Denn obwohl der Einbau einer CPU im Prinzip recht einfach abläuft, hantieren Sie hier mit dem wichtigsten Baustein Ihres PCs. Insbesondere Athlon-Prozessoren mit empfindlichen **Pins** (Bild) sind problematisch. Die gute Nachricht: Selbst im Ernstfall sind Ihre Daten nicht verloren.



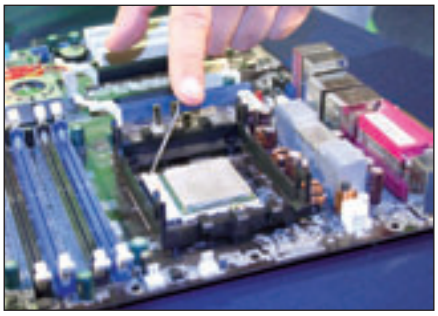
2 Sie müssen das **Mainboard** nicht unbedingt ausbauen, um den Prozessor zu wechseln. Voraussetzung ist aber ein guter Zugang ins Innere des Rechners. Ausreichend Licht ist Pflicht! Befreien Sie den Rechner vom Stromnetz, ziehen Sie sämtliche Kabel ab und bauen Sie alle Steckkarten aus. Dazu benötigen Sie in der Regel nur einen Schraubenzieher.



3 Zuerst müssen Sie den **Kühler** abmontieren. Die Befestigungssysteme unterscheiden sich nach Hersteller und Produkt erheblich voneinander. In sämtlichen Fällen müssen Sie den Lüfter vom Motherboard abstecken. Im kommenden Einbau-Ratgeber widmen wir uns übrigens ausführlich dem Thema Lüfter und Kühler.



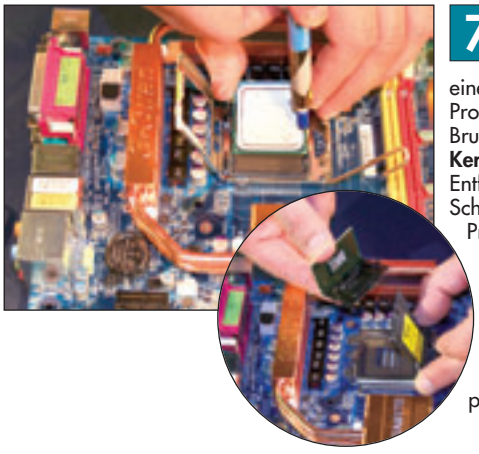
4 Befreien Sie den ausgebauten Kühler von eventuellen Rückständen der meist weißen oder silbernen **Wärmeleitpaste**. Benutzen Sie dazu einfach ein Papiertuch. Wenn Sie möchten, können Sie auch schon den nun freigelegten Prozessor abtupfen. Spätestens jetzt sollten Sie sich statisch entladen. Fassen Sie dazu an einen geerdeten Gegenstand.



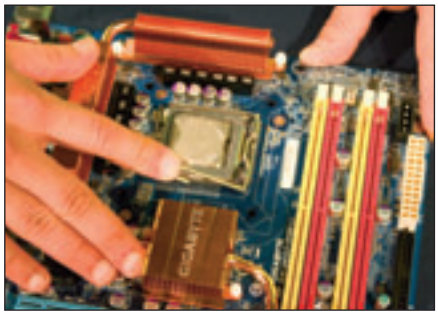
5 Öffnen Sie nun den **Haltehebel** Ihres Prozessors. Klappen Sie eine je nach Prozessor eventuell vorhandene Metallvorrichtung hoch. Fassen Sie den Prozessor vorsichtig an den Kanten, und ziehen Sie ihn aus dem Slot. Achten Sie darauf, dass er sich nicht verkantet, und dass der Haltehebel geöffnet bleibt. Die CPU sollte sich ganz leicht lösen lassen.



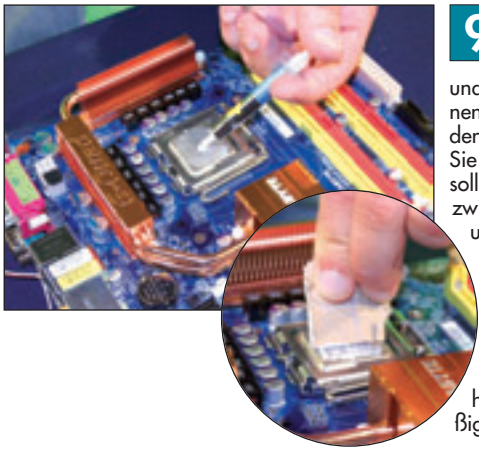
6 Fertig, der Prozessor ist draußen. Verstauen Sie ihn am besten in einer gepolsterten Pappschachtel. Spätestens jetzt sollten Sie auch sämtliche Restbestände der Wärmeleitpaste vorsichtig entfernen, da sie sonst hart wird. Beim Hantieren mit der CPU dürfen Sie die Unterseite mit den Pins bzw. **Kontakten** keinesfalls berühren. Nun wollen wir uns den Einbau ansehen.



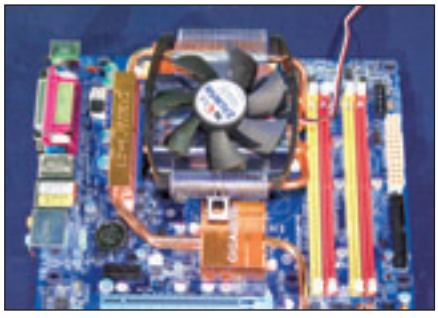
7 In unserem Beispiel[1] nehmen wir uns einen Core 2 Duo-Prozessor von Intel zur Brust. Der verfügt über **Kerben** an zwei Seiten. Entfernen Sie etwaige Schutzvorrichtungen auf Prozessor und Slot. Richten Sie die CPU so aus, dass die Kerben zu den beiden vorstehenden Plastiknasen auf dem Mainboard passen.



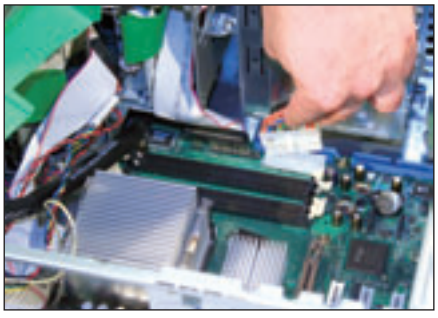
8 Lassen Sie den Prozessor vorsichtig in den **Slot** gleiten. Sollten Sie auf Widerstand stoßen, überprüfen Sie, ob Sie den Prozessor richtig ausgerichtet haben. Sobald die CPU im Slot sitzt, schließen Sie die Metallklappe und arretieren Sie den Prozessor mit dem Haltehebel. Nicht wundern, dafür ist ein wenig Druck erforderlich. Bingo, sitzt!



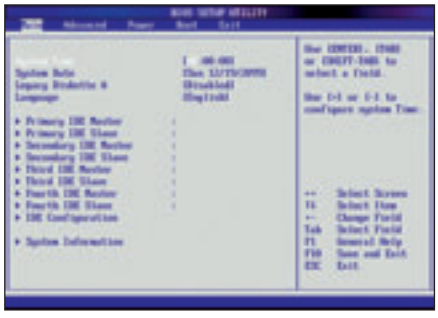
9 Nun schnappen Sie sich die Wärmeleitpaste und setzen einen kleinen Klecks auf die Mitte der CPU. Übertreiben Sie es nicht! Die Paste soll lediglich Lücken zwischen Kühlkörper und Prozessor schließen. Eine zu dicke Schicht würde die Kühlleistung vermindern. Mit einem Stück **Pappe** verteilen Sie die Paste halbwegs gleichmäßig auf dem Prozessor.



10 Jetzt müssen Sie den **Kühler** montieren. Hierzu lesen Sie am Besten in der Anleitung des Herstellers nach. Sobald der Kühler sitzt und der Lüfter mit dem Mainboard verbunden ist, schließen Sie alle Steckkarten und den Rechner an. Der große Moment ist gekommen: Starten Sie den Rechner.



11 Wenn sich nichts tut: Ruhe bewahren! Überprüfen Sie noch einmal, ob Sie auch wirklich alles angeschlossen haben. Dazu gehören auch die internen Stecker vom **Netzteil** zum Mainboard. Achten Sie darauf, dass alle Lüfter laufen. Klappt es immer noch nicht? Gehen Sie rückwärts sämtliche Schritte noch mal durch. Auch ein Defekt der CPU kann möglich sein.



12 Wenn der Rechner hochfährt, sollten Sie sich gleich ins **Bios-Setup** begeben. Überprüfen Sie, ob der Prozessor richtig erkannt wird. Gegebenfalls müssen Sie noch den Systemtakt anpassen. Sie finden die Einstellung meist im Bereich »Advanced« unter »CPU Configuration« oder »Chipset«. Konsultieren Sie hier am Besten Ihr Mainboard-Handbuch und den Beipackzettel zur CPU.

[1] *In unserem Video auf DVD zeigen wir Ihnen das Prozedere zusätzlich mit einem Athlon-Prozessor.*

DELL XPS 700





Krasse Optik, krasse Leistung: Bereits in der Grundausstattung lässt Dells neue Rennkiste XPS 700 Spielerherzen höher schlagen.

Es ist noch gar nicht lange her, da stand Dell für qualitativ hochwertige, aber nicht gerade für Spieler-taugliche Hardware-Kost. Doch mit der **XPS**-Reihe beweisen die Texaner, dass sie sehr wohl die Bedürfnisse der kauffreudigen Zocker-Gemeinde zu erfüllen verstehen. Mit dem jüngsten Modell **XPS 700** räumt Dell endgültig auf mit dem Büro-Mief. Wir haben das imposante Kraftpaket für Sie auf Herz und Nieren überprüft.

Aufbau/Verarbeitung

Die stabilen Seitenteile aus Aluminium und die an einen Kühlergrill erinnernde schwarze Plastikfront sind die nötigen Akzente, die dem **XPS** auch optisch das Prädikat »Spielemaschine« verleihen. Nach Betätigung des extrem schwergängigen Einschaltknopfs erstrahlt die Front in indirekter Beleuchtung. Die stammt von vier Lämpchen, welche auf der oberen Kante sitzen. DVD-Laufwerk und -Brenner sitzen versteckt hinter der Front; beim Öffnen klappt ein Teil weg und macht Platz für die herausfahrenden Schubladen.

Die Schublade des ganz oben sitzenden Laufwerks ist recht schwer zugängig, da sie vom Gehäusedeckel verdeckt wird. Dicker Minuspunkt: Ein mittig platzierter und von einer etwas klapprigen Abdeckung verborgener Kartenleser sitzt viel zu locker im Gehäuse und gibt auf Druck nach. Schade, dass Dell hier bei der Verarbeitung geschlampt hat.

Eine Freude hingegen ist das Innenleben im *BTX-Standard*[1]: Es genügt ein Handgriff, und das Seitenteil lässt sich aufklappen. Drinnen präsentiert sich der **XPS** aufgeräumt und durchdacht. Alle Kabel sind sauber verlegt, sämtliche Bereiche gut zugänglich. Für die aktive Kühlung sind zwei große, langsam drehende Lüfter zuständig, die ständig frischen Wind durchs Gehäuse schaufeln. Beim Mainboard setzt Dell ganz auf passive Kühlkörper. Ein schraubenloses Befestigungssystem erleichtert den Einbau von Zusatzkomponenten.

Ausstattung/Komponenten

In punkto Ausstattung lässt Dell sich nicht lumpen: Als Prozessor werkelt ein brandneuer **Core 2 Duo E6700**, die derzeit zweitschnellste Zweikern-CPU von Intel. Für die Grafik zeichnet eine Nvidia **Geforce 7950 GX2** verantwortlich, das derzeitige Top-Produkt im Spielebereich. Zwei je 250 GByte große S-ATA-Fesplatten mit 7.200 Umdrehungen pro Minute im Raid-Verbund bieten auch den dicksten Spielen genügend Platz. 2,0 GByte DDR2-Speicher und eine **Soundblaster X-Fi**-Soundkarte runden das Powerpaket ab.

Oblivion oder **Dark Messiah of Might and Magic** flüssig und in höchsten Details? Ein Kinderspiel für diese Ausstattung, die übrigens auch auf mindestens zwei Jahre hin absolut zukunftssicher ist. Ein mit 750 Watt etwas übertrieben dimensioniertes Netzteil kümmert sich um die Stromversorgung der Komponenten.

Die Front besitzt zwei gut zugängliche USB-Buchsen und einen Firewire-Port, außerdem Anschlussmöglichkeiten für Kopfhörer und Mikrofon. Hinten gibt's das übliche Paket aus Netzwerkbuchse und weiteren acht USB-Schlitzen – das sollte dicke ausreichen.

An Zubehör hat Dell dem Testgerät ein kabelloses Logitech-Set spendiert, bestehend aus Maus und Tastatur, sowie eine Fernbedienung für Multimediafunktionen. Sämtliche nötigen Batterien liegen mit in der Packung. Ein aktuelles Windows XP Professional und alle Treiber sind sauber vorinstalliert, sodass wir sofort loslegen konnten. Das Softwarepaket enthält diverse Multimedia- und Brennprogramme, Works 8.5 und den Virenscanner von McAfee. Letzterer liegt aber nicht als CD bei.

Leistung/Fazit

Im Leistungstest spielt der **XPS 700** ganz oben mit. Kein Wunder angesichts der opulenten Ausstattung. Erfreulich, dass er seine Arbeit dank gut durchdachter Kühllösung dabei sehr leise verrichtet. Klar, wenn die Grafikkarte gefordert wird, zieht auch der Dell im Punkt Lautstärke etwas an. Nervig wird er dabei aber nie.

Der Teufel steckt wie so oft im Detail. Neben den bereits genannten Schwächen bei Kartenleser und DVD-Laufwerk fallen die zwar optisch schicken, aber etwas scharfkantigen Aluplatten auf. Außerdem ist der Dell kein Leichtgewicht, und für den mobilen Gebrauch denkbar ungeeignet. Zudem ist er preislich am oberen Ende der Skala angesetzt: Beim Eigenbau können Sie mit gleichstarken Komponenten mehrere Hunderter sparen.

Simon Fistrich

Unsere Test-Konfiguration

Prozessor	Intel Core 2 Duo 6700
RAM	2,0 GB
Grafik	Nvidia Geforce 9750 GTX
Festplatte	500 GByte (Raid-Verbund)
Sound	Soundblaster X-Fi
ca. Preis	laut Dell-Konfigurator: 2.900 Euro



XPS 700

Hersteller		Dell
ca. Preis		ab 1.400 Euro (je nach Konfiguration)
Webseite		www.dell.de
Hersteller-Hotline		0800/335 566 1 (gebührenfrei)
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(30%)	95
Aufbau/Verarb.	(30%)	81
Komponenten	(20%)	95
Ausstattung	(20%)	90
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 17 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Super für Spieler! Der Dell ist ein Spitzengerät mit toller Ausstattung und wenig Mängeln. Allerdings ist er recht teuer.«

90

[1] *Das BTX-Format ist ein Formfaktor für die Architektur des PC-Innenlebens. Es hat im Vergleich zum gebräuchlichen ATX-Standard Vorteile bei der Gehäusekühlung. Allerdings konnte es sich bislang nicht auf dem Markt durchsetzen.*



Hardware-Kategorie PCIe-Grafikkarte über 250 Euro

MAD-MOXX 7900 GTO BURSTFIRE

Inoffizieller Geforce-Spross mit superbem Preis-Leistungs-Verhältnis.

Mad-Moxx? Ein neuer Hersteller? Nicht ganz: Mad-Moxx ist ein deutscher Händler, der neben originalen auch mehr oder weniger stark modifizierte Grafikkarten unter eigenem Namen anbietet. Bei der **Burstfire** dient als Basis die **MSI 7900 GTO**. Auch noch nie gehört? Kein Wunder, denn auch die GTO ist schon eine »gemoddete« Version eines herkömmlichen Modells. MSI schnappte sich einfach die **7900 GTX**, reduzierte den DDR-Speichertakt von 1.600 auf 1.320 MHz und bietet das Ganze für schnäppische 250 Euro an – gegenüber einer GTX sind damit 150 Euro gespart. Mit einem vernünftigen Tool lässt sich der Speichertakt wieder auf das herkömmliche GTX-Niveau heben. Mad-Moxx geht hier einen Schritt weiter und flasht kurzerhand das Bios der Karte. Dadurch verhält sich die **Burstfire** vom ersten Booten an wie eine richtige GTX. Damit entfällt zum einen das Herumhantieren mit Übertakttools, zum anderen gewährt Mad-Moxx auf diese Konfiguration die volle Gewährleistung.

Vom O zum X

Nach der Installation der Karte folgt eine kleine Überraschung: Sie wird auf unserem Rechner als **7900 GT** erkannt. Alsbald entpuppt sich ein veralteter Treiber als Grund – mindestens die mitgelieferte Version 91.47 sollte es schon sein. Dann läuft alles bestens; die **7900 GTO Burstfire** ist sowohl von ihrem alltäglichen Verhalten als auch der Geschwindigkeit her nicht von einer **7900 GTX** zu unterschieden. Gegenüber den 1.320 MHz Speichertakt der Ausgangs-GTO ergibt sich ein durchschnittlicher Leistungsunterschied von etwa drei Prozent. Insgesamt ist die Karte damit ohne Zweifel ein heißer Tipp. Ob einem das die immerhin 30 Euro Mehrpreis gegenüber der MSI-Basis wert ist, muss jeder für sich selbst entscheiden. Jedenfalls hat Mad-Moxx nach eigenen Aussagen von beiden Versionen noch genug auf Lager.

Mikkl Galuschka

GEFORCE 7900 GTO BURSTFIRE

Hersteller	MSI/Mad-Moxx
ca. Preis	280 Euro
Webseite	www.mad-moxx.de
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	97
Bildqualität	(25%)	89
Technik	(15%)	87
Ausstattung	(10%)	66
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste	Platz 6 (von 22 getesteten PCIe-Karten über 250 Euro)	

FAZIT

»GTX-Niveau für unter 300 Euro: Besser kann ein Preis-Leistungs-Verhältnis kaum sein. Sparfüchse greifen aber zur normalen GTO.«

91



Hardware-Kategorie Force-Feedback-Lenkrad

LOGITECH G25



Fantastisches Lenkrad-Set der oberen Preisklasse.

Es ist fertig, es ist da – zumindest bei uns. Der erwartungsfreudige Rennspielfan muss dagegen länger ausharren, als ihm lieb ist. Schwierigkeiten bei der Auslieferung verzögern den Verkaufsstart um ein paar Wochen. Aber das Warten lohnt sich: Das **Logitech G25** ist das beste Lenkrad, das es derzeit im halbwegs bezahlbaren Bereich gibt. Zwar sind auch 300 Euro (unverbindliche Preisempfehlung) nicht ohne, der Straßenpreis dürfte sich aber bei unter 250 Euro einpendeln.

Gegenüber dem ersten Fahrbericht mit einem fast fertigen Vorserienexemplar (Ausgabe 09/2006) hat sich kaum noch was geändert. Wurde die wegen der unmöglich platzierten Kabelverbindungen nervige Installation erst mal hinter sich gebracht, herrscht eitel Sonnenschein. Das große Lederlenkrad ist dabei klar der Glanzpunkt des Systems. Es dreht schön gleichmäßig und ermöglicht millimetergenaue Lenkmanöver. Gleich zwei Motoren sorgen für sehr kräftige und dabei jederzeit »richtig« wirkende Force-Feedback-Effekte. Etwas seltsam ist nur der um die Mittellage herum sehr geringe Gegendruck, den wir zumindest bei unserem Exemplar auch mit verschiedenen Einstellungen nicht wegbekamen.

Knopflos

Am Wheel sitzt aber auch die größte Schwäche des **G25**: Logitech spendiert ihm lumpige zwei Knöpfe – viel zu wenig, selbst wenn auf der Schalteinheit acht weitere Buttons und ein Vierwegekreuz unmotiviert verteilt sind. Für eine moderne Rennsimulation sind sechs Knöpfe am Lenker eigentlich das Minimum. Ein echter Lapsus in einer ansonsten überzeugenden Vorstellung, zu der auch die Pedale ihren Teil beitragen. Mit ihrer massiven Verarbeitung, dem sehr straffen Bremspedal und einer integrierten Kupplung sind sie aber das Beste, was die Massenhersteller bislang fabriziert haben.

Mikkl Galuschka

G25

Hersteller	Logitech
ca. Preis	250 Euro
Webseite	www.logitech.de
Hersteller-Hotline	069/920 321 66 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	93
Ergonomie	(20%)	85
Ausstattung	(20%)	91
Verarbeitung	(10%)	87
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste	Platz 1 (von 16 getesteten Lenkrädern)	

FAZIT

»Schade um den Schnitzer mit den Lenkradknöpfen; er kann die Freude an einem fast perfekten Lenkrad aber nur minimal trüben.«

90

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	gut	98	91	92	80	**94**
3	HIS **RADEON X1900 XTX ICEQ 3**	420 Euro	Radeon X1900 XTX	09/06	befriedigend	98	91	90	77	**93**
4	POINT OF VIEW **GEFORCE 7900 GTX**	420 Euro	Geforce 7900 GTX	09/06	befriedigend	97	89	90	68	**91**
5	XFX **GEFORCE 7800 GTX**	340 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**	430 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	gut	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	befriedigend	85	87	83	76	**84**
5	SAPPHIRE **RADEON X800 GTO2**	170 Euro	Radeon X800 GTO	01/06	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	befriedigend	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

CONNECT 3D **RADEON X1900 GT**



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	200 Euro
Gesamtwertung	88

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**	85 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	sehr 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**	65 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	gut	96	94	87	90	**93**
2	RAZER **COPPERHEAD**	50 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	gut	94	95	81	86	**90**
3	LOGITECH **G3**	45 Euro	Kabel-Lasermaus	**NEU**	gut	88	90	80	87	**86**
4	RAZER **KRAIT**	35 Euro	optische Kabelmaus	**NEU**	sehr gut	92	93	79	76	**86**
5	REVOLTEC **FIGHTMOUSE ADVANCED**	40 Euro	Kabel-Lasermaus	10/06	befriedigend	86	84	81	86	**85**

	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 **G25**	250 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	**NEU**	sehr gut	93	85	91	87	**90**
2	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	90 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	**86**
3	LOGITECH **MOMO RACING**	100 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	–	gut	90	88	86	20*	**82**
4	SAITEK **R440 FF**	55 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	gut	79	81	66	75	**76**
5	THRUSTMASTER **RALLY GT FF PRO**	90 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/06	befriedigend	76	73	79	67	**75**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

SHARKOON AUDICS 5.1



Hardware-Kategorie	Surround-Boxenset
ca. Preis	65 Euro
Gesamtwertung	73

MICROSOFT XBOX360 PAD



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	30 Euro
Gesamtwertung	86

RAZER KRAIT



Hardware-Kategorie	optische Kabelmaus
ca. Preis	35 Euro
Gesamtwertung	86

LOGITECH DRIVING FORCE PRO



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	90 Euro
Gesamtwertung	86

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

DIE TOP 10 GRÜNDE, WARUM PC-SPIELER COOLER SIND ALS KONSOLEROS

Commodore 64 gegen CPC, Amiga gegen Atari ST, Sega gegen Nintendo – wo sind bloß die schönen Plattformkriege vergangener Tage hin? **Zeit, den Streit wieder anzuheizen!** Wir wissen, warum PC-Spieler besser dran sind.

10

KEIN KINDERKRAM



Mal ehrlich, kann man jenseits der Grundschule diese latzbehosten Aushilfsklempner, debil grinsenden Füchse und rolligen Igel noch gut finden? Diese kunterbunte Wattewölkchenwelt? Diese »Bingo-Bongo im Bumseland«-Nummer? Ist doch widerlich! Von Karaokewettbewerben, Schmetterlingsfangen via Webcam und Kulleraugen-Prinzessinnen ganz zu schweigen. Bei so viel eitel Sonnenschein sehnt man den Blutregen bei **Duke Nukem**, **Counter-Strike** und Konsorten geradezu herbei. Kurz gesagt: Konsolen sind für Kinder, PCs dagegen für Erwachsene.

9

BILLIGE SPIELE



Okay, okay, für den Preis einer Xbox 360 kriegt man gerade mal eine halbwegs aktuelle Grafikkarte. Ohne Extras. Trotzdem leben PC-Spieler günstiger. Während die Preise für neue Konsolenspiele auf sagenhafte 70 Euro klettern sollen, bleibt Windows-Software seit Jahren stabil zwischen 40 und 50 Talern. Und wer ein Weilchen wartet, bekommt die Hits von heute schon morgen für ein Taschengeld hinterhergeworfen.

Wem das immer noch zu teuer ist, der findet im Internet bergeweise kostenloser Programme, angefangen bei Freeware-Spielchen für die Mittagspause über umfangreiche Mods für alte Perlen bis hin zu Fan-Projekten, die manches Profi-Produkt alt aussehen lassen.

8

MEHR POWER



Mal ganz abgesehen davon, dass ein hochgepimpter PC einer mausgrauen Xbox jederzeit optisch die Schau stiehlt, können die Wohnzimmer-Daddelkisten unseren Arbeitspferden leistungsmäßig längst nicht mehr das Wasser reichen. Die Zeiten sind vorbei, dass mehrere Monate ins Land gingen, bis PCs die neueste Konsolengeneration eingeholt hatten. Grafikwunder wie **Crysis** gibt's nicht auf Playstation 3 – da gibt's nur hingebastelte Render-Trailer. Und was die drüben als HD-Gaming bejubeln, genießen wir seit zehn Jahren. Sollte dem heimischen Rechner die Puste ausgehen, genügen ein Gang zur Hardwaregrabbelkiste und ein paar Euro, und schon ist man wieder auf dem Stand. Ohne gleich ein neues System kaufen zu müssen.

7

KEINE STARALLÜREN



Ach ist das Geweine im Konsolenlager wieder groß, wenn das neueste **Final Fantasy** in Deutschland erst ein halbes Jahr nach der japanischen Version erscheint. Dann geht das Geheul weiter, weil Shooter XY hierzulande nicht nur ohne Blut, sondern auch ohne Extras auskommen muss, und die Überssee-Version partout nicht auf europäischen Geräten laufen will. Über die Jahre haben sich die lieben Konsolenhersteller als wirklich findig darin erwiesen, ihre Kunden mit immer neuen Schutzmechanismen und Einschränkungen zu gängeln, angefangen bei Ländercodes über Importbeschränkungen bis hin zu verankerten Altersfreigaben. PC-Spielern ist das egal. Die bestellen sich, Volljährigkeit vorausgesetzt, einfach die US-Version von **Quake 4** im Internet.

6

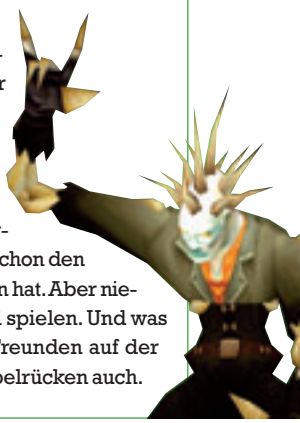
KEIN SYSTEMCHAOS

Wer wirklich alle Konsolenhits genießen will, kommt mit einem System nicht aus. Titel 1 erscheint exklusiv für die Playstation 3, Titel 2 bleibt Wii-Besitzern vorbehalten, Nummer 3 kommt zwar für Xbox, aber erst mit einem Jahr Verspätung und verkrüppelter Grafik. Und nun stellen Sie sich mal vor, **Brothers in Arms 3** würde nur mit Nvidia-Grafikkarten funktionieren, **Anno 1701** ausschließlich auf Intel-Prozessoren laufen, und **Battlefield 2142** sähe auf Dell-Rechnern besser aus als auf dem Volks-PC aus dem Aldi. Blödsinn? Finden wir auch. Was? Treiberprobleme? Die zählen nicht.



5

MEHR MULTIPLAYER



Für Xbox-Besitzer ist Live der letzte Schrei, Sony-Fans feiern Playstation Online ... Kinners, wir sagen's ja nicht gern, aber mit einem PC hättet ihr auch schon vor zehn Jahren im Internet daddeln können. Auch wir haben Headsets, Freundeslisten, Minispiele und Ranglisten – nur bessere. Ganz davon zu schweigen, dass euch die große Welt der Online-Rollenspiele wohl immer verschlossen bleiben wird. Ja, wir wissen, dass es da schon den ein oder anderen Vorstoß in die Richtung gegeben hat. Aber niemand will **World of WarCraft** mit dem Gamepad spielen. Und was das alte Argument von wegen »gemütlich mit Freunden auf der Couch« anbelangt: Das können wir mit etwas Möbelrücken auch.

4

GRÖSSERE VIELFALT



Es gibt so vieles, was es auf Konsolen nicht gibt. Flugsimulationen zum Beispiel. Gute Shooter. Nein, **Halo** zählt nicht – wer will schon mit dem Gamepad statt der Maus ballern? Auch in Sachen Strategie herrscht weitgehend gähnende Leere; wieder einmal ist die Steuerung der Knackpunkt. Klar, umgekehrt sieht es für PC-Besitzer bei Prügelspielen und Fenster-Wisch-Simulationen auch nicht allzu rosig aus. Aber dann und wann schafft es ja doch mal einer dieser Exoten auf den PC. Und wir ärgern uns über umständliche Menüführung, ein bescheuertes Savegame-System (Speicherpunkte!) und niedrig aufgelöste Texturen. Nein, Danke!

3

EMULATOREN

Sollten Sie doch einmal den Drang nach einer Partie **Street Fighter** verspüren, ist das noch lange kein Grund, das Super Nintendo vom Dachboden zu fischen oder gar im Media Markt ein Vermögen für ein neues Gerät auf den Kopf zu hauen. Wozu gibt es schließlich Emulatoren? Kaum ein Heimcomputer, keine antike Konsole, kein Spielautomat, der sich nicht originalgetreu am PC nachbilden ließe. Entsprechende Programme finden sich zu Dutzenden im Internet. Sofern die Originalspiele noch zu Hause im Archiv verstauben, ist das fröhliche Fremdgehen auch ganz legal. Und bis zum ersten Emulator für Playstation 3 ist es auch nur eine Frage der Zeit.

2

ARBEITSTIER



Sticht der PC die Kisten aus dem Hause Sony, Nintendo und Microsoft schon als Spielemaschine aus, ist er als Multifunktionsgerät ohnehin unangefochten. Was kann eine Xbox noch außer **Need for Speed** laden? DVDs? Wahnsinn! Und das Wii kann nicht mal das. Wir können malen, schreiben, lernen, im Netz surfen, Schachweltmeister schlagen, programmieren, chatten, online einkaufen, Musik hören und selber machen, Fotos retuschieren, bloggen, PC-Spielezeitschriften layouten, Tittenfilme downloaden, E-Mails und Kurznachrichten verschicken, Webseiten erstellen und Urlaubsfilme schneiden. Ach ja, und Filme gucken natürlich auch. Egal, ob sich nun Blue Ray oder HD-DVD durchsetzt.

1

PC POWERPLAY

Das Beste zum Schluss: **PC PowerPlay**. Denn was wäre schon das schönste Hobby der Welt ohne Ihre Lieblingszeitschrift? Nur halb so viel Spaß! Und die testet schließlich – das haben Sie bestimmt schon erraten – kein Konsolengedöns. Niemalsnicht!

Wenn Sie nach dieser erschöpfenden Argumentation für PC-Spiele wider Erwarten doch Lust bekommen sollten, über den Tellerrand zu schauen, dann bitteschön bei den Kollegen von der **Games Aktuell**, **Play the Playstation** oder **Playstation – Das offizielle Magazin**. Und ja, das müssen wir schreiben, sonst lassen uns die Neider nicht mehr bei der firmeneigenen **Pro Evolution Soccer**-Liga mitmachen – die läuft hier auf PS2. Kameradenschweine! Ob's hilft, dass sämtliche **PowerPlay**-Schreiber auch Konsolen-Fans sind?

Rüdiger Steidle



WER SUCHT, DER FINDET

Wie hieß noch einmal dieser Film mit Kate Winslet und dem Schiff? Wann ist der erste Teil von Command & Conquer erschienen? Und was ist ein Stehblues? Die Antworten finden sich im Internet – wir sagen Ihnen, wo.

Ob im Postkasten der PowerPlay-Redaktion, in Diskussionsforen oder Chats – Fragen über Fragen. Dabei liegen die Antworten so nahe: im Internet. Das stellt schließlich nicht nur eine Fundgrube für Blödelbildchen, Schmuddelfilme und Raubkopien dar, sondern auch die umfassendste Informationsquelle unserer Zeit. Man muss nur wissen, wie und wo man sucht. Wir helfen beim Finden.

Suchmaschinen

Suchmaschinen sind die klassische Anlaufstelle für Anfragen aller Art. Allerdings haben sie mittlerweile derart gigantische Linklisten gespeichert, dass eine Suche dort oft der berüchtigten nach der Nadel im Heuhaufen gleich kommt. So geht's trotzdem:

Tipp 1: Begriffe einschränken

Nur wer die Frage kennt, wird auch die Antwort finden. Google (**www.google.de**) spuckt etwa beim Stichwort »Rezept« über 20 Millionen Treffer aus. Fügt man »Kartoffeln«, »Knoblauch« und »Auflauf« hinzu, sind es noch über 100.000 Resultate. Merke: Je präziser die Anfrage, desto schneller gelangt man zum gewünschten Ergebnis.

Tipp 2: Operatoren nutzen

Fast alle Suchmaschinen unterstützen logische Operatoren, um Anfragen zu verfeinern. Die beiden wichtigsten sind AND und NOT. Beispiel: Bei »Kartoffeln Knoblauch« findet die Maschine alle Seiten, auf denen Kartoffeln oder (!) Knoblauch erwähnt werden. Die Eingabe »Kartoffeln AND Knoblauch« listet dagegen nur Seiten, auf denen beide Begriffe vorkommen. NOT schließt umgekehrt Wörter aus. Bei »Graf NOT Steffi« sollte die Tennisdame außen vor bleiben. Alternativ kann ein Pluszeichen verwendet werden, um Begriffe zu erzwingen, ein Minus, um sie auszuschließen. Bei Eigennamen oder Begriffen aus mehreren Wörtern lohnen sich Anführungszeichen. »PC PowerPlay« zum Beispiel verbannt Hockeyseiten auf die hinteren Plätze.

Tipp 3: Die richtige Suchmaschine

Auch wenn sich Google mittlerweile als Quasi-Standard etabliert hat, ist der Platzhirsch nicht immer der richtige Ansprechpartner. Sonderwünsche bedienen andere Anbieter oft besser. So ist die Medienbibliothek von Yahoo (**www.yahoo.de**) deutlich umfangreicher als die des Spitzenreiters. Wer Bilder oder Filme braucht, wird hier eher fündig. Auch bei Spezialthemen wie Wissenschaft und Technik haben andere Suchmaschinen die Nase vorn.

Wer ein möglichst breit gefächertes Resultat haben möchte, bedient sich so genannter Meta-Suchmaschinen, die ihre Ergebnisseiten mithilfe mehrerer anderer Maschinen generieren. Beispielsweise sucht **www.dogpile.com** auf Google, Yahoo, MSN und Ask. Eine Auflistung verschiedener Anlaufstellen gibt's etwa unter **www.suchmaschinenindex.de** – oder einfach vermittels einer Suche auf einer der Standard-Maschinen. Und schließlich wären da noch die Klassiker: die redaktionell betreuten Kataloge, allen voran das gute, alte Yahoo.

Themenportale

Wenn Sie genau wissen, was Sie suchen, sind Sie bei Portalen, die sich auf ein bestimmtes Thema spezialisiert haben, für gewöhnlich besser aufgehoben als bei den Standard-Suchmaschinen. Klar können Sie den im Vorspann erwähnten Streifen mit Frau Winslet auch über Google finden. Aber in einer Filmdatenbank geht's einfach schneller.

Spiele: Cynamite

Aktuelle Informationen zu Computer- und Konsolenspielen, Branchennews, Neuigkeiten aus den Bereichen Hardware, DVD, Unterhaltungselektronik und vieles mehr finden Sie in unserem Entertainment-Portal **www.cynamite.de** (mehr dazu auf den folgenden Seiten). Für Spezialanfragen gibt es aber Geheimtipps, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen.

Klassiker: Mobygames

www.mobygames.com hat sich auf ältere Spiele aus den Achtzigern und Neunzigern spezialisiert. Hier gibt es Testberichte und Bilder, Anekdoten und Credits sowie Entwickler-Infos. Für deutsche Produktionen ist **www.thelegacy.de** die bessere Alternative.

Tipps: Gamefaqs

Bei Tipps, Codes und Komplettlösungen ist **www.gamefaqs.com** der richtige Ansprechpartner – auch wenn die Ratschläge ungeprüft übernommen werden und deshalb nicht immer richtig sind. Deutschsprachig und noch umfangreicher: **www.dlh.net**.

Updates: Patches Scrolls

Gerade bei älteren Spielen kann die Suche nach Patches zur Odyssee ausarten. Ein Glück, dass es **www.patches-scrolls.de** gibt. Dort finden sich noch Updates zu Titeln, die längst spurlos von den Homepages der Hersteller verschwunden sind.



Wer Spieleklassiker liebt, fühlt sich auf **www.mobygames.com** wie im Paradies. Engagierte können die Oldie-Datenbank auch erweitern.



Computerspieler lieben Kinofilme. Also mögen Zocker **www.kino.de** – schließlich finden sich dort Termine und Infos zu allen kommenden Hits.

Film-Datenbank: IMDB

Die bewährte Internet Movie Database (**www.imdb.com**) kann sich der größten Liste an Filmen, Schauspielern, Regisseuren und Serien rühmen. Lücken bei europäischen Produktionen gleicht **www.kabel1.de** aus.

Trailer: Apple

Trailer zu aktuellen Kinoproduktionen finden sich auf **www.apple.com/trailers**. Als Archiv ist die Seite leider ungeeignet, weil die Ausschnitte nach einiger Zeit gelöscht werden. Eine erwähnenswerte deutschsprachige Alternative ist: **www.moviemaze.de**.

Leinwand: Kino

Was läuft nächste Woche an, welcher Streifen steht auf Platz 1, und wer spielt im Spitzenreiter eigentlich die Hauptrolle? All diese Fragen beantwortet **www.kino.de**. Ebenfalls eine gute Anlaufstelle sind die Homepages der Kinoketten wie **www.cinemaxx.de**.

Musik-Datenbank: Allmusic

Von den vielen Musikdatenbanken ist **www.allmusic.com** eine der umfassendsten. Was diesen Katalog von anderen abhebt, sind die zahlreichen Verknüpfungen zwischen Alben, Künstlern und Musikstilen. Nicht zu verwechseln mit **www.allmusic.de**.

Texte: Lyrix

Nach einigen Amokläufen der Musikverbände ist es fast schon schwierig geworden, aktuelle Songtexte im Internet zu finden. Ein Glück, dass es **www.lyrix.at** gibt. Die Seite lebt allerdings von den Beiträgen der Nutzer. Also registrieren, einloggen und abtippen.

Aktuelles: Laut

Aktuelles aus der Szene, Kritiken, Konzerttermine und Bandportraits – **www.laut.de** hat das alles und mehr. Zum Beispiel ein eigenes Online-Radio, Biographien, ein Pop-Lexikon und einen Shop via CD Wow und Amazon.

Nachschlagewerke: Wikipedia

www.wikipedia.org ist das wohl mit Abstand bekannteste Online-Lexikon. Seine größte Stärke ist seine Aktualität: Die Schar von Freiwilligen, die die Einträgen erstellt, reagiert schnell auf bedeutende Ereignisse. Allerdings stimmt die Artikelqualität nicht immer.

Wissen

Weniger umfangreich als Wikipedia, dafür von professionellen Redakteuren betreut, eignet sich **www.wissen.de** perfekt als Nachschlagewerk für jede Gelegenheit. Wissbegierige entdecken außerdem jede Menge Extra-Inhalte wie Quizspiele.

Howstuffworks (Englisch)

Wie funktioniert ein Dieselmotor? Wie atmen Fliegen? Was verbirgt sich hinter dem Begriff PMS? **www.howstuffworks.com** weiß die Antworten. Leider schwankt die Qualität der Beiträge dieser **Sendung mit der Maus** für Erwachsene von dürftig bis exzellent.

Fazit

Wer weiß, was er sucht, wo und wie er es finden kann, dem erschließt sich im Internet eine gigantische Informationsquelle. Natürlich kann so ein Artikel lange nicht alle Themenbereiche abdecken. Deshalb finden Sie auf **www.cynamite.de** weitere Links zu Nützlichem und Wissenswertem. Wie Sie den Artikel finden? Über die Suchfunktion …

Rüdiger Steidle



www.laut.de präsentiert sich als ausgewogene Mischung aus Newsportal, Datenbank und Musiklexikon. Nicht nur für Tokio-Hotel-Fans.



»Wat is en Dampfmaschin?« **www.howstuffworks.com** verrät es Ihnen. Nicht so detailliert wie ein Physik-Lehrbuch, aber verdaulich aufbereitet.



CYNAMITE.DE – SO GEHT'S

Einmal Präsident sein – natürlich auf www.cynamite.de! Gründen Sie eigene Clubs, schreiben Sie Nachrichten, Blogs, Tests! Wir zeigen Ihnen die Möglichkeiten unseres Portals!

In unserem Verlag knallen die Sektkorken. Nach langer Entwicklungs- und Programmierphase geht **www.cynamite.de** online – und mitten in den Feierlichkeiten bricht der Server aufgrund des gigantischen Ansturms zusammen. Panik beim Cynamite-Team! Fieberhaft basteln unsere Programmierer an einer Lösung. Wenige Minuten später die Entwarnung: Es läuft wieder. Erleichterung allerorten. Puh, knapp am Herzinfarkt vorbeigeschrammt. Damals, Ende August.

Zwischenstand

Heute: **Cynamite.de** läuft mittlerweile wie eine Eins und erfreut sich einer aktiven Community. Dafür erstmal ein dickes Dankeschön an Sie, liebe Leser! Neben Ihren vielen positiven Zuschriften haben uns auch Fragen zum Gebrauch der neuen Seite erreicht. Kein Problem: Im Folgenden erläutern wir Ihnen einmal alle wichtigen Funktionen.

1. Registrierung



Bei **Cynamite.de** sind Sie selbst Autor! Bei uns dürfen Sie eigene Artikel schreiben: Vorschauen, Tests, Blogs und Clubbeiträge. Daneben haben wir ein großes Forum, in dem Sie sich mit anderen Usern austauschen können. Um bei uns mitzumachen, müssen Sie sich lediglich kostenlos und unverbindlich registrieren. Sie dürfen natürlich auch ohne Registrierung viele Inhalte von **Cynamite.de** erkunden und im Forum lesen – auf die interessantesten Funktionen haben Sie aber keinen Zugriff. Bleiben Sie also nicht länger Zaungast!

Sie registrieren Sie sich ganz einfach, in dem Sie auf den blinkenden Button **»Registrieren« (A)** klicken. Übrigens: Ihre Daten sind bei uns in guten Händen und werden nicht an Dritte weitergegeben. Es sei denn, Sie stimmen bei der Registrierung ausdrücklich zu. Nachdem Sie Ihre Angaben gemacht haben, erhalten Sie von uns eine E-Mail, die Sie noch bestätigen müssen. Achten Sie daher unbedingt auf die korrekte Schreibweise Ihrer E-Mail-Adresse. Falls Sie sich vertippt haben, genügt eine kurze E-Mail an webmaster@cynamite.de mit der Angabe Ihres registrierten Accountnamens. Wir korrigieren dann Ihre Adresse und schicken Ihnen eine neue Aktivierungsmail.

2. Die Suchfunktion



Suchen ist auf **Cynamite.de** ein Kinderspiel. Die Suche gliedert sich in zwei Aspekte: **Produkt-Suche (B)** und **Community-Suche (C)**. Nehmen wir an, Sie möchten alles über das Spiel **Need for Speed: Most Wanted** erfahren. Kein Problem: Tippen Sie kurzerhand im Suchfeld »need for speed« ein. Schon sehen Sie sämtliche Produkte aufgelistet, die »**need for speed**« im Titel führen. Mit einem Klick auf **Need for Speed: Most Wanted** beziehungsweise Ihre bevorzugte Plattform (PC, Xbox 360, ...) gelangen Sie zu einer Übersicht sämtlicher Artikel zum Produkt: News, Vorschauen, Tests, Leser-Beiträge.

Wenn Sie Ihre Suche eingrenzen möchten, benutzen Sie einfach die **»Erweiterte Suche« (D)**. Im folgenden Formular können Sie das Ergebnis nach Genres, Wertung, Plattform, Altersfreigabe und anderen Kriterien filtern – in Echtzeit. Da die erweiterte Suche auf Flash basiert, fordert Sie Ihr Browser unter Umständen auf, das Flash-Plugin zu installieren. Bestätigen Sie einfach, die Installation läuft automatisch ab.

In der Erweiterten Suche finden Sie auch die **Community-Suche (C)**. Hier gabeln Sie andere Benutzer auf, die Ihre Interessen teilen oder in Ihrer Nähe wohnen. Probieren Sie es einfach aus! Klicken Sie anschließend auf den gewünschten **User (E)** , und Sie können sich sein Profil anschauen und über das **Cynamite.de**-Nachrichtensystem mit ihm in Kontakt treten – ebenfalls gratis!



3. Community



Cynamite.de bietet nicht nur einen gewaltigen Berg redaktioneller Artikel, sondern lebt von seiner Community, mit anderen Worte: von Ihnen! Sie dürfen Spiele bewerten und der Welt Ihre Meinung zu jedem gewünschten Spiel oder DVD-Film mitteilen. Überall auf **Cynamite.de** finden Sie Möglichkeiten, sich zu beteiligen.

Damit nicht genug: Sind Sie Fan eines Films, eines Spiels, einer Serie oder irgendetwas anderem? Gründen Sie einfach Ihren eigenen **Club (F)** oder werden Sie **Mitglied (G)** in einem bereits vorhandenen. Jeder Club hat seine eigene Homepage mit Club-Journal!

Für viele Aktionen erhalten Sie von uns Punkte. Wenn Sie eine bestimmte Anzahl an Punkten gesammelt haben, steigt Ihr **Benutzer-Level (H)**. In festgelegten Abständen werden weitere Funktionen frei geschaltet. So können Sie beispielsweise ab Level 10 richtige Tests verfassen, ab Level 30 sogar mit einem Wertungskasten. Oder in Ihrem Profil noch mehr Bilder in Ihre Galerie aufnehmen. Oder ... lassen Sie sich doch einfach überraschen! Den aktuellen **Punktestand (I)** sehen Sie direkt neben Ihrem User-Bild.



4. Ihre eigener Bereich



Andere Websites schenken Ihnen einen Nutzer-Avatar, bei uns bekommen Sie einen ganzen Bereich umsonst! Die rechte Spalte auf **Cynamite.de** gehört Ihnen: Sie entscheiden, was Sie dort zu sehen bekommen. Eines der einzigartigen Features auf **Cynamite.de** ist der **Tracker (K)**. Sie können nicht nur jedes Produkt, sondern auch Clubs, Blogs und andere User mithilfe des Trackers verfolgen. Auf Wunsch sogar per E-Mail oder Privatnachricht über das **Cynamite.de**-Nachrichtensystem. In der Spalte sehen Sie sofort, wenn es neue Beiträge zu Ihren getrackten Themen gibt. Und wenn Sie das Thema aus Ihrem Tracker wieder entfernen möchten, klicken Sie einfach auf das Feld **»Konfigurieren« (L)** im Tracker-Bereich. Jetzt können Sie die Einstellungen ändern.

Außerdem stellen Sie in Ihrem Profil ein, welche Themen sonst noch in der Spalte erscheinen sollen. Sollten Sie sich nur für DVD und Xbox interessieren, bekommen Sie dort auch nur diese Themen serviert. Wenn Sie nur auf DVD und Games stehen – auch kein Problem.

Profil und User-Daten

Was tun, wenn sich Ihre Adresse oder sonstige persönlichen Daten ändern? Kein Problem! Klicken Sie im Community-Menü links auf Mein Profil, anschließend auf **»Userprofil bearbeiten« (M)**. Jetzt können Sie Ihr Profil auf **Cynamite.de** editieren. Ihre persönlichen Daten ändern Sie mit einem Klick auf **»Stammdaten bearbeiten« (N)**. In dem Bereich haben Sie auch die Möglichkeit, Ihren Account per Mausklick zu kündigen. Wehe! Oder Sie können auf Gold upgraden (siehe Punkt 5).

Teile Ihres Profils, etwa Ihre persönliche **Begrüßung (O)**, Ihr **Wallpaper (P)**, Ihre **Blog-Einträge (Q)**, Ihre **User-Galerie (R)** und Ihre **Sammlung (S)** sind für jedermann sichtbar. Da das Profil Ihre Visitenkarte auf **Cynamite.de** ist, sollten Sie sich ein wenig Mühe damit geben. Sie pflegen es ebenfalls im »Mein Profil«-Bereich. Hier entscheiden Sie auch, welche Punkte neben dem Tracker noch in Ihrer persönlichen Spalte (siehe oben) erscheinen sollen. Übrigens: Auch für das Anlegen Ihrer persönlichen Sammlung gibt's Punkte ...





5. Cynamite.de-Gold

Cynamite.de hat einen kostenpflichtigen Gold-Bereich im Angebot. Gold-User haben einen ganzen Batzen Vorteile: Für Gold-User ist **Cynamite.de** zu 100 Prozent werbefrei. Sie haben Zugriff auf exklusive Testberichte, Interviews und Reportagen.

Ein komplettes PDF-Heftarchiv von den CyPress-Zeitschriften DVD Vision, OPM2, play, Games Aktuell und natürlich PC PowerPlay. Spezielle, brandaktuelle redaktionelle Videos in hochauflösender Qualität zum Download. Zugriff auf unsere pfeilschnellen Download-Server voll mit Demos, Patches, Treibern – sämtlich redaktionell geprüft! Und: Doppelt so viel Upload-Platz im Community-Bereich, Sprechstunden mit Redakteuren sowie exklusive Gewinnspiele.

Bereits registrierte User dürfen natürlich ebenfalls ein Gold-Abo abschließen: Bei den Stammdaten können Sie Ihren Account upgraden.

6. Kontakt zu Cynamite.de

Wenn Sie Fragen oder Probleme mit der Benutzung der Seite haben, ist das Forum (direkt erreichbar unter www.cynamite.de/foren/cynamite) oder der offizielle **Cynamite.de**-Club (http://cynamite_de.cynamite.de) ein guter Anlaufpunkt. Hier bekommen Sie in der Regel schnell Hilfe von anderen Community-Mitgliedern oder unseren Moderatoren.

Sie können aber auch direkt mit uns in Kontakt treten: Schreiben Sie bei redaktionellen Fragen eine E-Mail an redaktion@cynamite.de, bei technischen Fragen wenden Sie sich an webmaster@cynamite.de. Wir werden Ihr Anliegen umgehend bearbeiten. Vergessen Sie nicht, Ihren **Cynamite.de**-Nutzernamen zu nennen, dann können wir Ihnen nämlich noch schneller helfen. Wenn Sie Gold-Abonnement sind und Fragen zu Rechnung und Vertrag haben, schreiben Sie einfach an abo@cynamite.de. Zuletzt noch ein Hinweis: Behalten Sie die Zugangsdaten für sich. CyPress-Mitarbeiter werden Sie nie nach Ihrem Passwort fragen.

Simon Fistrich



KAISER

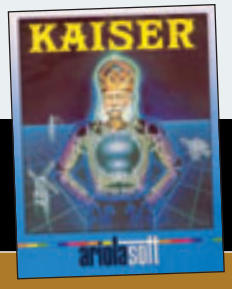
VIDEO

Anno 1984 erblickt der Urgroßvater von Anno 1701 das Licht der Welt: Kaiser, der damalige König der Wirtschaftssimulationen. Ohne Grafik, Gegner, Anspruch – und doch spaßig.

WOHER KRIEGE ICH'S?

Weder das Original noch die offiziellen Nachfolger sind heute noch im Handel erhältlich. Nur bei Gebrauchtbörsen wie Ebay tauchen gelegentlich noch Exemplare auf. Dafür hat Kaiser zahlreiche Remakes inspiriert. Eines der besten finden Sie kostenlos auf www.kaiser2.de. Ebenfalls empfehlenswert ist die Alternative unter www.yadam.de/kaiser.

Erschienen	1984
Entwickler	CCD
Publisher	Ariola Soft
Genre	Strategiespiel



Des Kaisers Kleider sind lange aus der Mode. Auch vor 20 Jahren hat ihm niemand hinterher gepfiffen. Ein Anzug aus Buchstaben, ein Hemd von Zahlen, dazu eine Krawatte bedruckt mit Sonderzeichen. Und doch halten auch heute noch einige Getreue den Kaiser in Ehren, Dekaden nach seiner Abdankung. Als geistigen Vater von **Anno** und **Age of Empires**, von **Stronghold** und **Siedler**.

Graf von Tristanien

Wer sich heute zum Herrscher über ein Computer-Imperium krönt, der regiert über malerische 3D-Landschaften und eindrucksvolle Polygonstädte mit Hunderten Einwohnern. Wer sich 1984 in **Kaiser** auf den Weg vom Freiherrn zum Oberhaupt der deutschen Nation macht, herrscht über triste Textbildschirme, in denen Ziffern die Bürger ersetzen und klobige Pixelquadrate als schlechte Ausrede für Häuser herhalten.

Nach heutigen Maßstäben hat **Kaiser** auch inhaltlich nicht viel zu bieten: Man manövriert per Joystick oder Tastatur durch eine Handvoll Menüs, in denen man Korn ein- oder verkauft, Land erwirbt, Steuern und Gerichtskosten festlegt und Mühlen oder Märkte errichtet. Die Kriegsführung beschränkt sich aufs Anmieten von Söldnern, die in Zahlenspielen den ungeliebten Nachbarn auf den Hals gehetzt werden.

Einfach, aber entspannt

Dabei ist **Kaiser** nicht mal fordernd. Der Erfolg hängt zum großen Teil davon ab, ob der Zufallsgenerator eine gute Ernte einfährt. Selbst die Schlachten werden durch Glück entschieden. Solange wir die Untertanen mit Fressalien versorgen, die Steuern möglichst niedrig halten und den Gewinn in weitere Ländereien und Bauwerke stecken, ist der Sieg nur eine Frage der Zeit.

Hört sich nicht gerade aufregend an, und tatsächlich ist die Faszination heute schwer nachzuvollziehen. Wir versuchen es trotzdem: Zum einen ist die Einarbeitungszeit gleich null. Einsteigen und loslegen. Zum anderen sorgt gerade der niedrige Schwierigkeitsgrad für einen wunderbar entspannten Spielablauf. Der Zufallszauber bringt trotzdem etwas Würze ins Spiel. Und schließlich gibt's da ja noch den Multiplayer-Modus ...

Schönste Freude: Schadenfreude

Mit einem bis fünf Freunden um die Krone zu konkurrieren, ist der eigentliche Clou. In den Achtzigern sind Computerspiele ein einsames Hobby. Drängelt man sich mit den Kumpels vorm Rechner, macht das Wutgeschrei des Konkurrenten die fehlende optische Belohnung bei einer gewonnenen Zahlenschlacht mehr als wett.

Rüdiger Steidle



Ob wir eine reiche oder schlechte **Ernte** einfahren, hängt allein am Zufallsgenerator. Landkäufe geben zumindest etwas Sicherheit (C-64).



Einer der wenigen **Grafikbildschirme** im ganzen Spiel zeigt das Reich in einer sehr ... schematischen Darstellung. Um es freundlich zu sagen.

LESERBRIEFE

Gothic 3

»Arno Nuehm« Als bisheriger Gelegenheitsleser Ihres Magazins möchte ich mich bei Ihnen bedanken, dass Sie die »fertige« Gothic-3-Version nicht getestet haben und dafür auch deutliche Worte finden.

Schön zu sehen, wenn der Publisher jetzt die Quittung dafür bekommt, eine verfrühte Veröffentlichung zu starten. Ich hoffe stark, dass sich dies auch in den Verkaufszahlen auswirken wird, bevor das Spiel wirklich spielbar ist, ich jedenfalls werde nach meinen Reinfällen Gothic 3 erst kaufen, wenn es nachweislich funktioniert und nicht auf Beschwichtigungen (oder sollte man schon sagen Lügen?) vom Publisher hören. Bei Jowood scheint es ja gängige Praxis zu sein, unfertige Spiele zu veröffentlichen, und wer weiß, ob die von Ihnen getestete Version nicht doch in den Handel gelangt wäre, wenn die Fehler nur heruntergespielt worden wären. Ich hoffe jetzt jedenfalls auf eine (wann auch immer) spielbare Gothic-3-Version.

Martin Deppe **Den Test der stark überarbeiteten Verkaufsversion von Gothic 3 finden Sie in dieser Ausgabe.**

Stephan Peters Schon als ich die neue PC PowerPlay das erste Mal in den Händen hielt, fiel mir sofort der BILD-hafte Titel zu Gothic 3 auf. Ich hoffe doch sehr, dass das nicht zur Gewohnheit wird. Meines Erachtens nach wird ein Test mit der fertigen Version des Spiels gemacht. Ich habe aber nicht den Eindruck, dass Sie selber wissen, dass Ihre Version noch eine Testversion ist und noch ein Monat bis zur Veröffentlichung aussteht. Der Produzent hat sogar schon angemerkt, dass es sich um ein bis zwei Wochen verschieben könnte.

Andere Zeitschriften kritisieren auch, was natürlich auch nötig ist, aber andere tun das konstruktiv, und es werden sogar Listen von Bugs an den Produzenten geschickt. An Ihrem »Test« kann ich, bis auf die kleine Buglist, so gut wie nichts Konstruktives entdecken und bin eher maßlos enttäuscht.

Allein der Titel scheint mir nur darauf ausgelegt, das Spiel runterzumachen. Bevor Sie weiter darüber schreiben, sollten Sie besser auf die fertige Version warten. Wenn dann Ihre extremen Behauptungen zutreffen, können sie immer noch in die Vollen gehen. Aber zu diesem Zeitpunkt finde ich das mehr als unpassend. Selbst Johann Ertl, Community Manager von Jowood, erklärte in einem Statement, dass es sich bei der getesteten Version der Spielezeitschriften nur um eine frühere Vorabversion handelt und die aktuelle weiter vorangeschritten ist.

Martin Deppe **Bei der getesteten Version handelte es sich eben NICHT um eine »frühere Vorabversion« – sondern um das Goldmaster, das ursprünglich so in Produktion gehen sollte. Diese Version war ausdrücklich zum Test freigegeben, wies aber schwerwiegende Mängel auf, die wir auszugsweise veröffentlicht haben. Wir haben Jowood sehr wohl sofort über die gefundenen Fehler informiert. Daraufhin hat sich Jowood entschieden, die Goldmasterversion zurückzuziehen, um innerhalb »einer weiteren Woche« die gemeldeten Bugs bestmöglich aufzuspüren und zu beheben. Gleichzeitig wurde uns ein Patch zugesagt, der »rechtzeitig zum Erscheinungstermin von Gothic 3 veröffentlicht wird«.**

Alle diese Angaben finden sich auch so im von Ihnen angesprochenen Test sowie im Editorial der letzten Ausgabe. Wir haben weder eine verfrühte oder Vorabversion getestet, noch eine sonstwie »falsche« Fassung des Spieles. Die getestete Version erhielten wir am 12. September 2006 direkt von Jowood – das ist exakt das Datum, das auch als Erstellungsdatum der exe-Datei aufgeführt wird. Die Testfreigabe von Jowood für diese Version liegt uns schriftlich vor.

»ich98« (auf unserem Cynamite-Forum) Ich lese gerade die PCPP Ausgabe Oktober 06. In dieser befindet sich der »Test« zu Gothic 3 und die Erklärung, warum Gothic 3 eine zweite Chance bekommt, weil der Entwickler eine Bugbeseitigung bis zum Erscheinen verspricht.

Nun zu meiner Frage, immerhin hat der Entwickler eine Menge versprochen, und das tun die Entwickler allgemein ja immer und immer wieder, wieso wird auf Gothic 3 solch eine Rücksicht genommen?

Wieso klatscht man nicht einfach dem Spiel, was in dieser Fassung wohl kaum Spaß machen kann, nicht eine Wertung



<50 rein? Natürlich kann man diese Wertung später bei einer Version 1.1 (oder so) nach oben bzw. unten korrigieren, hat man ja schließlich bei Stronghold auch gemacht. Schließlich hat die PCPP eine freigegeben Testversion erhalten, der man im Normalfall ein Urteil verpasst hätte.

Kann es sein, dass der Bekanntheitsgrad des Spiels und die damit verbundene große Fangruppe die Redaktion davon abgehalten hat, einfach ein Urteil zu fällen?

Was bewegt euch, keine Wertung zu vergeben und stattdessen den, mehr oder weniger vertrauenswürdigen, Aussagen der Entwickler zu vertrauen?

Martin Deppe **Wir wollen unsere Leser immer so gut wie möglich informieren. Deshalb haben wir sämtliche Fakten auf den Tisch gelegt, nichts schöngeschrieben oder verschwiegen. Klar, wir hätten der Testversion durchaus eine extrem niedrige Wertung geben können – da aber damals schon klar war, dass noch extrem an der Verkaufsversion geschraubt wird, war keine eindeutige Wertung möglich.**

Wir halten aber auch nichts davon, auf Gut Glück eine hohe Wertung zu vergeben oder gar eine »potenzielle«, weil »die Entwickler das schon hinbekommen werden«. Natürlich hat Gothic 3 einen hohen Bekanntheitsgrad und ist ein wichtiger Titel, darum bekommt es in dieser Ausgabe auch eine zweite Chance. Wir mögen das Spiel schließlich – aber wir sehen nicht ein, warum immer die Käufer als Beta-Tester herhalten sollen.

§ RECHTSBERATUNG

An dieser Stelle behandeln wir rechtliche Fragen rund ums Thema PC-Spiele.

Copyright-Clan

Ist der Name meines Clans, meiner Gilde oder meiner Allianz rechtlich geschützt?

So verrückt es klingen mag: Tatsächlich kann nach dem Bürgerlichen Gesetzbuch ein Namensschutz auch für Clans, Gilden und Allianzen bestehen. Voraussetzung ist zuerst einmal, dass der Name bekannt geworden ist und »Unterscheidungskraft« hat.

»Unterscheidungskraft« bedeutet dabei, dass der Name sich von anderen unterscheidet und nicht zum Beispiel einfach eine Gattungsbezeichnung (also Bezeichnung für eine bestimmte Art von Dingen) oder ein umgangssprachlicher Begriff ist. Gerichte sind beispielsweise der Meinung, dass »Hausbücherei« oder »Literaturhaus« keine Unterscheidungskraft haben, weil sie sich nicht von anderen Einrichtungen dieser Art unterscheiden.



Gilden können ihren Namen tatsächlich schützen!

»Top-Gilde« wäre also wohl eher nicht unterscheidungskräftig – wobei es natürlich völlig offen ist, wie gut sich ein Gericht tatsächlich mit der Szene auskennt und hier angemessene Entscheidungen trifft. Wenn diese Voraussetzungen vorliegen, ist der Name dagegen geschützt, dass andere denselben oder sehr ähnliche Namen verwenden, wenn dabei die Gefahr besteht, dass Verwechslungen auftreten.

Bei unbefugter Benutzung desselben oder eines sehr ähnlichen Namens können Ansprüche auf Unterlassung und Schadensersatz bestehen, die sogar gerichtlich einklagbar sind. Die Einzelheiten sind aber kompliziert, wir können hier nur einen Überblick geben. In den USA zum Beipiel hat eine Gilde ihren Namen sogar als Marke schützen lassen – bei großen Gilden, Allianzen oder Clans wäre das auch hierzulande einen Versuch wert, sofern diese kommerziell tätig sind.

Gegen die Verletzungen einer eingetragenen Marke durch andere kommerzielle Unternehmen kann man viel leichter vorgehen als gegen die Verletzung eines einfachen Namensrechts.

Webseiten-Schutz

Kann ich meine Webseite schützen lassen?

Die schlechte Nachricht zuerst: Eine Webseite kann man nur in Ausnahmefällen »schützen lassen«. Die gute: Viele Elemente einer Webseite sind automatisch geschützt, ohne dass man etwas dafür tun müsste – und zwar nach Urheberrecht. Dazu gehören normalerweise selbst aufgenommene Fotos, selbst gezeichnete Grafiken oder selbst komponierte Musikstücke.



Leserbeitrag auf Cynamite.de: Urheberrecht greift.

Texte können urheberrechtlich geschützt sein, dies ist aber nicht immer der Fall. Es kommt darauf an, ob die Texte nur kurze, relativ einfache und sachliche Beschreibungen sind – diese sind normalerweise nicht urheberrechtlich geschützt. Längere, schön geschriebene Texte, etwa eine selbst verfasste Hintergrund geschichte zu einem Rollenspiel, sind aber normalerweise urheberrechtlich geschützt.

Der HTML-Code der Seite selbst ist nach Meinung der meisten Gerichte nicht urheberrechtlich geschützt; Java-Programme dagegen sind urheberrechtlich geschützt, und bei Datenbanken kommt es darauf an, wie aufwändig sie sind. So schön es ist, dass der urheberrechtliche Schutz automatisch entsteht – im Streitfall müssen Sie natürlich nachweisen, dass Sie der erste waren und nicht etwas selbst kopiert haben.

»Schützen lassen« kann man sich beispielsweise Logos – und zwar als Marke. Dies hat unter anderem den Vorteil, dass die geschützte Marke im Markenregister eingetragen wird. Da steht dann amtlich, wer sie wann eintragen ließ.

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



FEHLERTEUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

Gold und Silber lenk ich sehr

Dr. Stefan Eisenbarth Wow, ein heißer Lenkrad-Herbst (S. 156) mit einem Lenkrad aus EDELMETALL!!! Wenn das stimmt, dann kauf ich mir eines!!! Im schlimmsten Fall ist es dann ja aus Kupfer. Aber es könnte nach dieser Definition schließlich auch aus Palladium, Silber, Gold oder sogar Platin sein!!! Das kauf ich mir!!!! Hauptsache kein Aluminium (unedles Leichtmetall).

Mikkl Galuschka **Ich kann ja nicht mal Alu und Edelstahl auseinanderhalten. Nach Letzterem sah das Lenkrad aus, nach Ersterem hat es sich angefühlt … ich hatte in Chemie aber auch meinen einzigen 5er!**

FBI-CIA-GTI-SPD-OMG

Christian Becker Kann es vielleicht sein, dass Sie sich in Ihrer Oktoberausgabe auf Seite 145 in dem Text über AMDs Übernahmeaktion von ATI vertan haben? Sie haben dort geschrieben, Intel würde ATI übernehmen und nicht AMD …

Martin Deppe **Sie haben recht. Aber an dem Tag waren wir total abgelenkt, weil wir gerade in Übernahmeverhandlungen mit der FHM waren. Oder war's die ADAC? Die SFT? Die AVF? Hilfe! Abgesehen davon: Bei all diesem Hardware-Buchstabensalat blickt doch niemand mehr durch. Da lobe ich mir Spielenamen wie C&C, WoW etc.!**

Hefte nachbestellen

Michael Stoiber Ich würde mir gerne euer geniales Sonderheft zu World of WarCraft nachbestellen. Ist das möglich und wenn ja, an wen muss ich mich wenden?

Martin Deppe **Das Sonderheft bekommen sie nur noch bei uns direkt, da es »nur« drei Monate am Kiosk auf Sie gewartet hat, das arme Ding. Die Direktbestellung bei uns gilt übrigens auch für alle anderen Ausgaben, sobald die neue am Kiosk erschienen ist.**

Bitte schicken Sie einfach den Gesamtbetrag in Briefmarken oder Scheinen zusammen mit Ihrer Anschrift und einer Liste der gewünschten Hefte an:

CyPress GmbH | Heftnachbestellung PCP
Max-Planck-Straße 13 | 97204 Höchberg

Eine Bestellung per E-Mail ist leider nicht möglich.



Die Kosten:			
PREIS PRO HEFT	**3,60 EURO**	SONDERHEFT	**5,99 EURO**
Plus Porto:			
DEUTSCHLAND	1 HEFT **1,45 EURO**	2 HEFTE **2,20 EURO**	AB 3 HEFTEN **4,30 EURO**
EUROPA	1 HEFT **4,50 EURO**	2 HEFTE **6,00 EURO**	AB 3 HEFTEN **8,60 EURO**

Übrigens: Falls eine aktuelle Ausgabe am Kiosk bereits vergriffen ist, können Sie sie direkt beim Händler nachbestellen – in der Regel bekommt er es innerhalb von 24 Stunden von seinem Großhändler geliefert. Notfalls nennen wir Ihnen Händler in Ihrer Nähe – einfach eine Mail an redaktion@pcpowerplay.de schicken und Ihre Postleitzahl angeben.

Noch besser ist natürlich ein Abonnement. Da kriegen Sie das Heft nach Hause. Und günstiger. Und überhaupt. Aber wir wollen ja niemanden zu seinem unglaublichen Glück zwingen …

VORSCHAU 12/2006



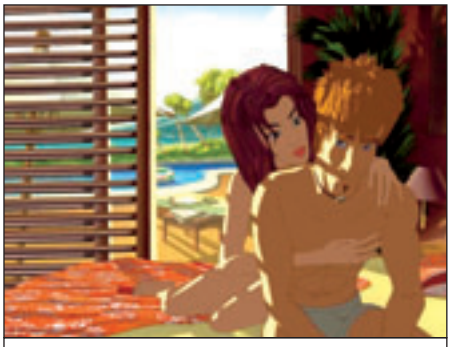
VORSCHAU: **WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE**

Hat Ihnen unsere Titelgeschichte aus der Scherbenwelt gefallen? Wollen Sie wissen, wie es weiter geht? Prima! In der kommenden Ausgabe geht es weiter mit unseren High-Level-Charakteren im **Langzeittest**. Aktuelle Infos finden Sie ständig auf www.cynamite.de!



TEST: **ARMED ASSAULT**

Die Beta des **Flashpoint**-Nachfolgers hat einen Bombeneindruck hinterlassen. Ob der so explosiv bleibt, sagt Ihnen unser Mega-Test.



TEST: **RUNAWAY 2**

Wird dieses Abenteuer zum Weglaufen? Wird es an seinem **tollen Vorgänger** vorbeirennen? Wir freuen uns auf den Test!



TEST: **NEVERWINTER NIGHTS 2**

Rechtschaffend gut oder doch eher chaotisch böse? Wir sagen Ihnen, mit welchen Charakterwerten das **Rollenspiel** auftrumpfen kann.



TEST: **RACE**

Wir wollen Spaß, wir geben Gas! Aber ist **Race** dafür das richtige Spiel? Und lohnt sich der Kauf auch für Besitzer von **GTR 2**?

PC POWERPLAY AUSGABE 12/2006
AB DEM 22.11.2006 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 138

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 (Redakteurin)


Georg Valtin (freier Redakteur)


Michael Erlwein (DVD-Redakteur)


Sandra Strehle (Art Direktorin)


Sara Stehlin (Layouterin)

FREIER AUTOR: Dr. Andreas Lober

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18

ANZEIGENVERKAUF:
Ina Mais, Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18
Julia Anker, Tel. (09 31) 4 06 91 46, Fax (09 31) 4 06 91 15

DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06 91 22

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2005

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT: Inland 38,40 €
Österreich 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr, sonstiges Ausland auf Anfrage

ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg,
BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien,
Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern,
Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0

BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

TITEL: Sara Stehlin

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

IVW-MITGLIED
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW
IVW II/2006 – verkaufte Auflage: 114.861 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES AKTUELL · DVD VISION · DVD 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

November 2006

VOLLVERSIONEN

Spellforce Gold Edition
The Italian Job

DEMOS

Age of Empires 3: The Warchiefs
Anno 1701
Battlefield 2142
Fifa 07
Medieval 2

HIRES-VIDEOS

Anno 1701
Battlefield 2142
Cynamite.de
Dark Messiah
Die Siedler 6
Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 5
Kaiser
Pro Evolution Soccer 6
Race
Railroads
Shells of Fury
Tor des Monats



HiRes-Video & Demo: **Anno 1701**



HiRes-Video & Demo: **Battlefield 2142**



Demo: **FIFA 07**



Demo: **Medieval 2**

PC POWER PLAY November 2006

DVD

VOLLVERSIONEN: Spellforce Gold Edition • The Italian Job

CyPress

PC POWER PLAY

November 2006



SPELLFORCE
GOLD EDITION



THE ITALIAN JOB

TOP-DEMOS

Age of Empires 3: The Warchiefs • Anno 1701 •
Battlefield 2142 • Fifa 07 • Medieval 2

HIRES-VIDEOS

Anno 1701 • Battlefield 2142 • Cynamite.de • Dark Messiah • Die Siedler 6 •
Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 5 • Kaiser • Pro Evolution Soccer 6 •
Race • Railroads • Shells of Fury • Tor des Monats

VOLLVERSIONEN

Spellforce Gold Edition

The Italian Job

DEMOS

Age of Empires 3: The Warchiefs

Anno 1701

Battlefield 2142

Fifa 07

Medieval 2

HIRES-VIDEOS

Anno 1701

Battlefield 2142

Cynamite.de

Dark Messiah

Die Siedler 6

Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 5

Kaiser

Pro Evolution Soccer 6

Race

Railroads

Shells of Fury

Tor des Monats



HiRes-Video & Demo: **Anno 1701**



HiRes-Video & Demo: **Battlefield 2142**

VOLLVERSIONEN: Spellforce Gold Edition ◆ The Italian Job

PCPowerPlay November 2006

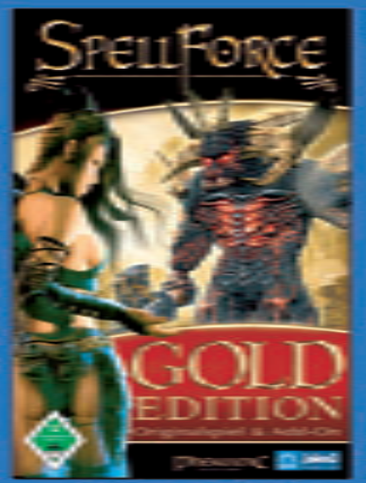
PCPowerPlay November 2006

VOLLVERSIONEN: Spellforce Gold Edition ◆ The Italian Job

CyPress

PC POWER PLAY

November 2006





SPELLFORCE GOLD EDITION

THE ITALIAN JOB