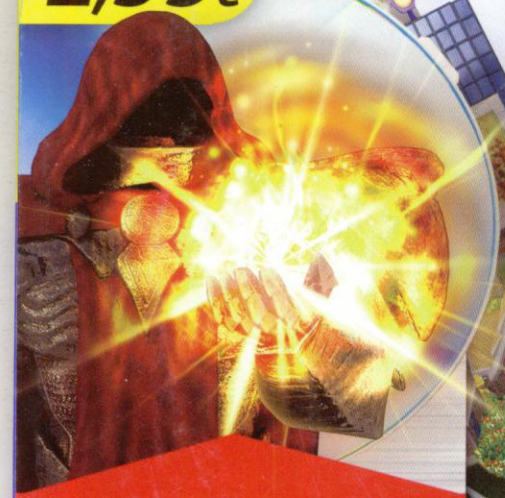
September 2007

www.cynamite.de

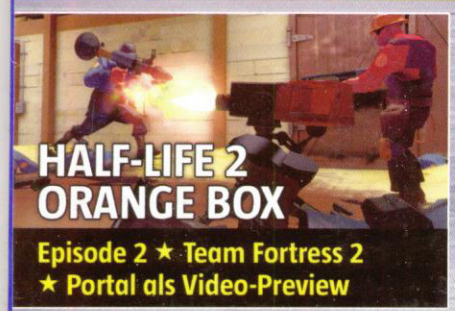
PC POWER PLAY

2,99€



TWO WORLDS

Mega-Demo: stundenlanger Spielspaß in Antaloor mit mehreren Quests!



HALF-LIFE 2 ORANGE BOX

Episode 2 ★ Team Fortress 2 ★ Portal als Video-Preview

BIOSHOCK

3 Videos: Test ★ Technik-Check ★ Rapture-Rundgang

ÜBER 70 MINUTEN VIDEOS:

- ★ Medal of Honor Airborne
- ★ Need for Speed Pro Street
- ★ War Leaders
- ★ System Shock (Retro)
- ★ Mercenaries 2 u.v.m.

SIM CITY 5

Plus Video

Exklusiv gespielt: Neue Ideen für ein angestaubtes Genre
Alles Infos zu Häuser-Fähigkeiten, Gesinnungen, Grafik

Monat der Mega-Tests

Bioshock
Spiel des Jahres oder doch nur 08/15-Shooter?

World in Conflict
Moderner Krieg für echte Strategen

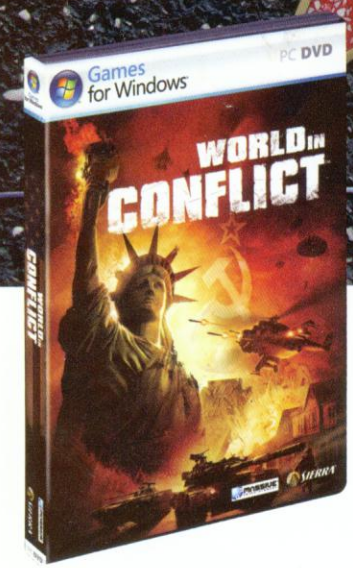
Stranglehold
Wahnwitzige Gewaltorgie voller Ästhetik

Medal of Honor Airborne
Frischer Wind an der Westfront?

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

16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

09
4 196680 802990
CyPress
VOGEL



DER KALTE KRIEG WIRD HEISS!

LOS ANGELES NACH 1989.
UNTER SOWJETISCHEM REGIME.

WORLD IN CONFLICT™

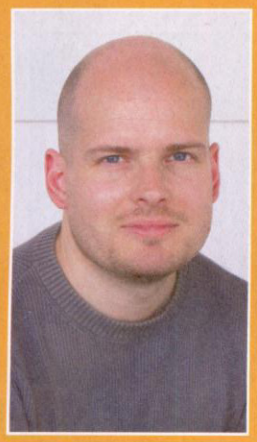
Nervenaufreibende Schlachten I Packende Single-Player Kampagne I Drop-In Multiplayer I Taktisches Teamplay

Führe deine Truppen in den Kampf auf komplett zerstörbaren und realistischen Schlachtfeldern. Strategie trifft auf spannungsgeladene Action, wenn die Supermächte in amerikanischen, europäischen und russischen Kampfgebieten aufeinander prallen. ***Ab 21. September erhältlich.*** **www.worldinconflict.com**

XBOX 360 LIVE Games for Windows

© 2007 Massive Entertainment AB. Alle Rechte vorbehalten. World in Conflict, Massive Entertainment und das Massive Entertainment Logo sind eingetragene Warenzeichen von Massive Entertainment AB in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Sierra und das Sierra Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Sierra Entertainment, Inc. in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, the Xbox Logos und das Xbox LIVE Logo sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den U.S.A. und anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

MASSIVE ENTERTAINMENT SIERRA



Florian Stangl,
Stellv. Chefredakteur

Weihnachten im Sommer

»Monat der Mega-Tests« titeln wir auf dem Cover, und stehlen damit fast der eigentlichen Titelgeschichte die Schau. Wir hatten aber auch nicht wirklich damit gerechnet, dass die Testmuster tatsächlich pünktlich bei uns eintreffen würden. Die Tests von **Bioshock, World in Conflict, Stranglehold** und **Medal of Honor: Airborne** haben zwei Dinge gemeinsam: Alle setzen extrem leistungsfähige Hardware voraus, und wir testen sie auf jeweils 6 Seiten. Überhaupt besteht unser Testteil nur aus Artikeln, die mindestens 2 Seiten Umfang haben. Das soll auch so bleiben.

Nichtsdestoweniger ist die Titelgeschichte zu **Sim City Societies** lesenswert. Die radikalen Änderungen am bisherigen Spielkonzept werden bereits unter den Fans diskutiert. Wir sind sicher, dass unsere neuen Informationen diese Diskussionen weiter anheizen werden.

Susanne Braun mit PR-Frau Kerstin Müller von EA vor dem Firmen-Campus. Ob die gute Laune an **Sim City Societies** oder der bevorstehenden Shopping-Tour liegt?

Die Leser stehen im Mittelpunkt

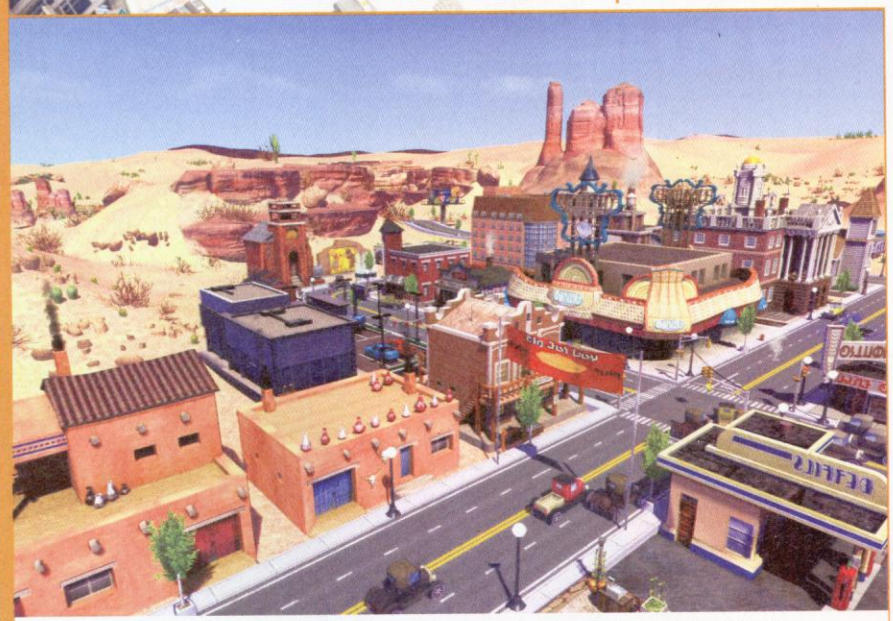
Seit einem Jahr ist **Cynamite.de** der Internetauftritt von PC PowerPlay. Die Community dort wächst täglich und bereichert das Online-Angebot mit eigenen Tests, Previews, Blogs und Foren-Beiträgen. Ab dieser Ausgabe rücken wir Sie, liebe Leser, noch stärker ins Rampenlicht: Jeden Monat werden wir im Heft einen Leser-Test, liebevoll layoutet, sowie die interessantesten oder auch merkwürdigsten Beiträge der Community abdrucken. Wenn Sie Vorschläge haben, welche Beiträge zu diesen Ehren kommen sollen, schreiben Sie uns an redaktion@pcpowerplay.de. Oder posten Sie im Forum.

Viel Spaß mit dem neuen Heft,

Ihr Team von PC PowerPlay

INHALT

TITELGESCHICHTE | SIM CITY SOCIETIES



Wieviel **Sim City** steckt noch in **Societies**? Um diese und andere – nicht nur in Fankreisen – heiß diskutierten Fragen zu beantworten, waren wir für Sie in San Francisco. 38

FAR CRY 2

18

Einsame Inseln sind out, Zentralafrika ist in. **Far Cry 2** will neue Wege beschreiten.

ASSASSIN'S CREED

22

Wir verraten, ob der geheimnisvolle Mantelträger ein Zeitreisender ist.

VORSCHAU

12 Termin-Kalender

News

08 Borderlands
08 Leser-Charts
08 Madden NFL 08-Gewinnspiel
08 The Witcher
09 Doom 4
09 Rage
09 Quake 5 Arena
09 Quakecon
09 World of WarCraft
10 Command & Conquer 3: Kanes Zorn
10 Dead Island
10 Hellgate
10 Stalker: Clear Sky
10 World in Conflict-Gewinnspiel

Kolumne

08 Der unvermeidliche Hardware-Wahn

Vorschau

14 Clive Barker's Jericho
18 Far Cry 2
22 Assassin's Creed
24 Tabula Rasa
26 Die Sims 2: Gute Reise
28 Need for Speed: Pro Street
30 Legend
32 Mercenaries 2
34 Race 07
36 War Leaders
38 Sim City Societies

TEST

46 Teamseite
48 So testen wir
50 Hitlisten
102 Budgetliste

Actionspiele

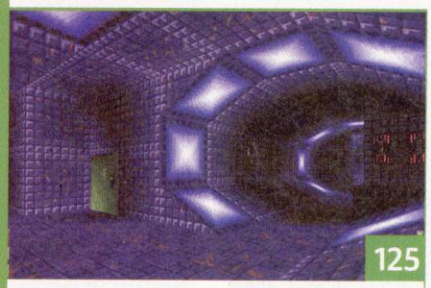
54 Bioshock
62 Medal of Honor: Airborne
68 Stranglehold
74 Alpha Prime
78 Transformers: The Game

Strategiespiele

82 World in Conflict
88 Medieval 2: Kingdoms

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

RETRO
SYSTEM SHOCK

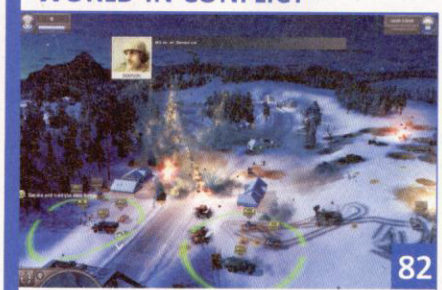


System Shock war seiner Zeit voraus. Wir blicken noch einmal zurück.

BIOSHOCK

Ein echtes Meisterwerk oder nur hoffnungslos übertriebener Hype?

WORLD IN CONFLICT



Atmosphärische Echtzeit-Strategie vor dem eskalierten Kalten Krieg.

Rollenspiel

92 Al Emmo

Sportspiele

96 Tiger Woods 2008
98 Madden NFL 08
100 Heimspiel Handball Manager 2008

Budgetspiele

104 Baphomet's Fluch 4
105 Dark Messiah of Might & Magic

TIPPS

Kurztipps & Cheats

108 Alpha Prime
108 Driver: Parallel Lines
108 Medieval 2: Kingdoms
109 Baphomet's Fluch 4
109 Dark Messiah of Might & Magic

HARDWARE

126 PCP-Testcenter
126 Aktuelle Rechner-Empfehlungen
127 FAQ: Sie fragen, wir antworten
138 Bestenlisten

Hardware-News

128 Asus Blitz
128 Foxconn Mars
128 Genius Ergo 555
128 Genius Luxemate 525
128 Logitech G9
128 Logitech G15
129 DirectX 10.1
129 Matrox TripleHead2Go Digital
129 OCZ SPD-Z
129 Scythe Mugen

Tests

130 Maus: OCZ Equalizer
131 Maus: Zykon Z1
132 Tastatur: Revoltec Fightpad
133 Tastatur: Sharkoon Rush Pad
133 Gamepad: Xbox360 Wireless-Controller

MAGAZIN

110 Cynamite.de-Community
112 Cynamite.de-Lesertest: Stalker
114 BlizzCon 2007
116 Report: Die Geschichte der Actionspiele
122 Leserbriefe
125 Retro: System Shock

SPIELE-INDEX

Al Emmo | Test 92
Alpha Prime | Test 74
Alpha Prime | Tipps 108
Assassin's Creed | Vorschau 22
Baphomets Fluch 4 | Budget 104
Baphomets Fluch 4 | Tipps 109
Bioshock | Test 54
Borderlands | Update 08
Clive Barker's Jericho | Vorschau 14
Command & Conquer 3: Kanes Zorn | Update 10
Dark Messiah of Might & Magic | Budget 105
Dark Messiah of Might & Magic | Tipps 109
Dead Island | Update 10
Die Sims 2: Gute Reise | Vorschau 26
Doom 4 | Update 09
Driver: Parallel Lines | Tipps 108
Far Cry 2| Vorschau 18
Heimspiel Handball Manager 2008 | Test 100
Hellgate London | Update 10
Legend | Vorschau 30
Madden NFL 08 | Test 98
Madden NFL 08 | Update 08
Medal of Honor: Airborne | Test 62
Medieval 2: Kingdoms | Test 88
Medieval 2: Kingdoms | Tipps 108
Mercenaries 2 | Vorschau 32
Need for Speed: Pro Street | Vorschau 28
Quake 5 Arena | Update 09
Race 07 | Vorschau 34
Rage | Update 09
Sim City Societies | Vorschau 38
Stalker: Clear Sky | Update 10
Stranglehold | Test 68
System Shock | Retro 125
Tabula Rasa | Vorschau 24
The Witcher | Update 08
Tiger Woods 2008 | Test 96
Transformers: The Game | Test 78
War Leaders | Vorschau 36
World in Conflict | Test 82
World in Conflict | Update 10
World of WarCraft | Update 09

SERVICE

03 Editorial
04 Inhalt
06 DVD-Inhalt
07 HiRes-Videos
144 Ausblick
144 Impressum
145 DVD-Inlay

DVD-INHALT

HIGHLIGHTS

DEMO: TWO WORLDS

Streifen Sie durch den Norden des Landes Antaloor und bestehen Sie rund 20 spannende Quests dieses genialen Rollenspiels. Dabei können Sie Ihre Waffen und Ihre Rüstung bis Level 9 aufwerten.

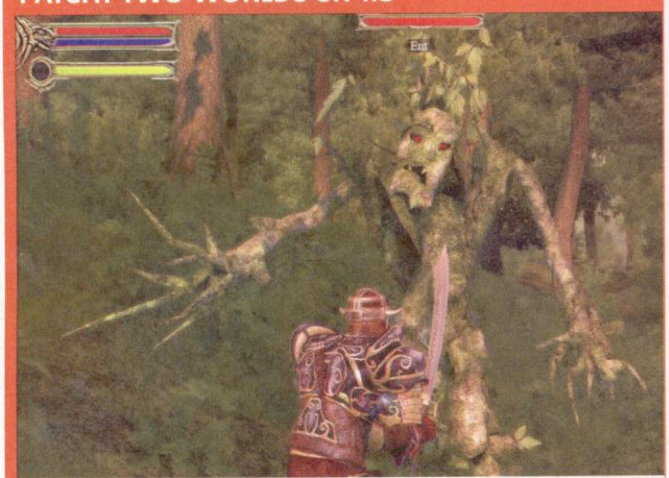
Genre	Rollenspiel	Minimum	2,0 GHz Prozessor; 512 MB RAM
Installationsgröße	900 MB	Sprache	Deutsch

DEMO: TRANSFORMERS

Die Demo umfasst den kompletten ersten Level der Vollversion, der in insgesamt vier Kapitel unterteilt ist. Sie sind mit dem Autobot Bumblebee unterwegs und zeigen den fiesen Decepticons, wo der Hammer hängt.

Genre	Actionspiel	Minimum	2 GHz Prozessor; 256 MB RAM
Installationsgröße	1,0 GB	Sprache	Deutsch (Installer in Französisch)

PATCH: TWO WORLDS SR 1.5



Unser Patch des Monats wiegt dicke 1,1 GByte! Neben maßgeblichen Verbesserungen im Balancing (intelligentere Gegner) und verbesserten Animationen in Zwischensequenzen warten auch erweiterte Handelsoptionen auf alle Antaloor-Fans. Das Update enthält sämtliche bisher erschienenen Patches für das Mega-Rollenspiel.

PATCH: GOTHIC 3 COMMUNITY 1.4

Die Fans von Gothic 3 kümmern sich liebevoll um ihr »Baby« und bringen den mittlerweile vierten selbst gemachten Patch heraus. Achtung: Vor der Installation sollten Sie alle vorherigen Community(!)-Patches deinstallieren. Da der Patch inoffiziell ist, erfolgt die Installation auf eigene Gefahr; sichern Sie vorher unbedingt Ihre Spielstände und die Datei ge3.ini!

WEITERE DVD-INHALTE

PATCHES

- Armed Assault Hotfix 1.08
- Civilization 4 Patch 1.74
- Civilization 4: Beyond the Sword Patch 3.02
- Civilization 4: Warlords Patch 2.13
- Colin McRae Dirt Patch 1.2
- Company of Heroes Patch 1.70 auf 1.71
- Loki Patch 1.0.6.0
- Overlord 1.2
- Radsport Manager Pro 2007 Patch 1.0.1.0
- Rainbow Six Vegas Patch 1.05
- Supreme Commander Patch 103189 auf 113255
- Supreme Commander Patch 113254 auf 113255
- Supreme Commander Patch 113255 auf 113260
- Test Drive Unlimited Patch 1.66A

DEMOS

- Civilization 4: Beyond the Sword – Charlemagne
- Civilization 4: Beyond the Sword – Final Frontier
- Combat Mission: Shock Force
- Dead Reefs
- Radsport Manager Pro 2007

VIDEOS

- Die Siedler 6: Tutorial – Aufbau
- SimCity Societies (Trailer)
- System Shock (Retro)

BIOSHOCK: 3 VIDEOS

DIE SIMS 2: GUTE REISE

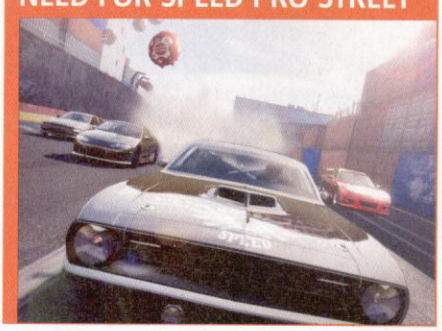
HALF-LIFE 2: ORANGE BOX

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

HIRES-VIDEOS

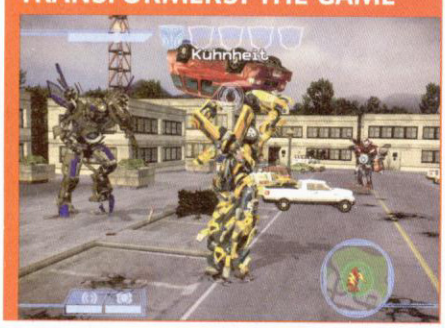
MERCENARIES 2

NEED FOR SPEED PRO STREET

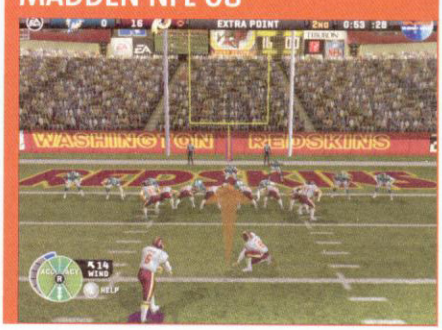


RACE 07

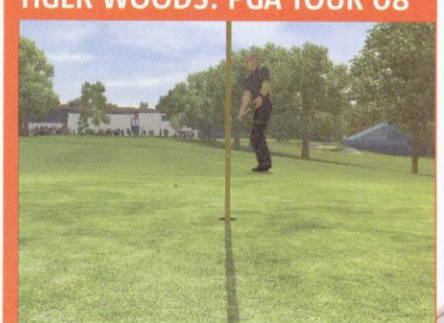
TRANSFORMERS: THE GAME



MADDEN NFL 08



TIGER WOODS: PGA TOUR 08



NEWS

KOLUMNE

DER UNVERMEIDLICHE HARDWARE-WAHN

Mein Privat-PC hat 3,4 GHz unter der Haube – Singlecore, versteht sich. Die Grafikkarte ist eine Geforce 5950 Ultra, das war anno dunnemals ein Mörderteil. Kann ich darauf Bioshock oder Stranglehold spielen? Nö. Mist.

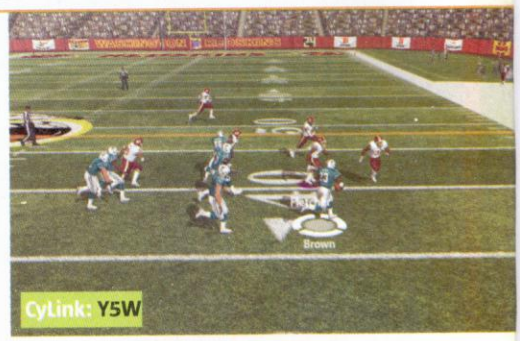
Aufrüsten ist angesagt, was richtig ins Geld geht. Mein AGP-Board ist nicht mehr zeitgemäß, PCIe muss es also sein. Da kommen einige Hundert Euro zusammen, damit ich dann spielen kann, wie auf einer Konsole. Denn Bioshock sieht auf der Xbox360 keinen Deut schlechter aus. Na gut, als Maus-Tastatur-Spieler müsste ich mich ans Gamepad gewöhnen ...

Trotzdem werde ich meinen PC aufrüsten. Denn World in Conflict gibt es nicht für Konsolen. Das schnelle Unreal Tournament 3 kann ich mir mit Gamepad nicht vorstellen. Und auch wenn es langfristig gesehen teurer ist: Ich kann in zwei Jahren erneut die Grafikkarte austauschen, und somit sehen die PC-Spiele wieder besser aus als die Konsolentitel. Denn PS3 und Xbox360 sind dann schon über drei Jahre alt ...

Außerdem kann ich mit dem PC viel angenehmer auf Cynamite.de surfen als mit der PS3. ;)

Florian Stangl

MADDEN NFL 08 | FLIEGEN SIE NACH LONDON!

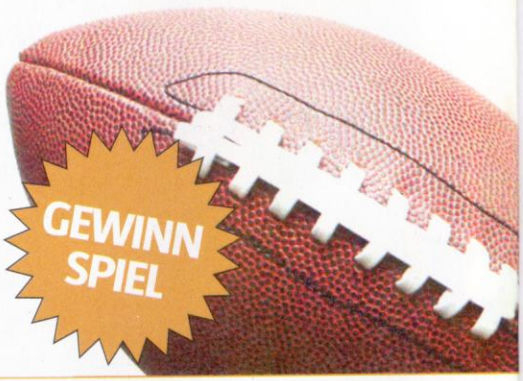


CyLink: Y5W

In dieser Saison treten NFL-Teams erstmals zu regulären Saisonspielen außerhalb der USA an. Ein ganz besonderer Leckerbissen verspricht das erste Duell, nämlich das der Miami Dolphins und der New York Giants am 28. Oktober 2007 in London zu werden. Die Partie steigt nämlich im brandneuen, 90.000 Zuschauer fassenden Londoner Wembley-Stadion. Die ersten 40.000 Tickets waren innerhalb von nur 90 Minuten verkauft, 500.000 Bewerber streiten sich um die restlichen Karten.

EA hat uns anlässlich des neuen **Madden NFL 08** ein Komplettpaket für das historische Ereignis geschnürt. **Dieses besteht aus zwei Eintrittskarten, Hin- und Rückflug und einer Hotelübernachtung für zwei Personen.** Schreiben Sie uns, warum gerade Sie die beiden Tickets verdient haben. Senden Sie eine E-Mail mit Ihrer Begründung an:

gewinnspiel@pcpowerplay.de



BORDERLANDS | SCIENCE FICTION VON GEARBOX

Entwickler Gearbox wird seinen Ego-Shooter **Borderlands** voraussichtlich 2008 unter der Flagge von 2K Games auf den Markt bringen. Der Actiontitel soll über wegweisende Tools zum Erstellen eigener Inhalte verfügen. So soll für eine nie endende Menge an Zusatzmaterial wie Multiplayer-Maps oder alle erdenklichen Mods gesorgt sein.

Entwickler: Gearbox **Termin: 2008**

CyLink: 5S6

CyLink: 9AY

THE WITCHER | KOOPERATION MIT NIGHTWISH

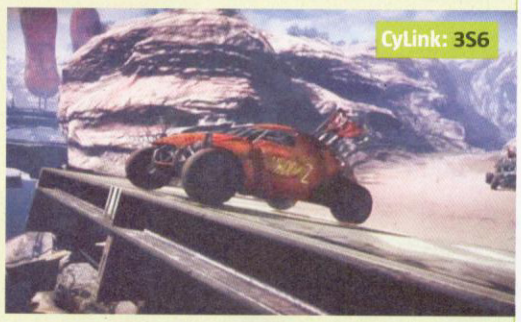
Um die finnische Band Nightwish ist's nach dem Rausschmiss der charismatischen Sängerin still geworden. Bis jetzt, denn nun darf Rollenspiel-Recke Geralt aus **The Witcher** mit den Finnen gemeinsam die Werbetrommel rühren. Atari und das Musik-Label Nuclear Blast freuen sich auf die Zusammenarbeit, die zum Beispiel aus Verlosungen exklusiver und seltener Fanartikel besteht. Zusätzlich wird das Nightwish-Video Amaranth der Verkaufsversion von **The Witcher** beiliegen. Eine ausführliche Preview des Action-Rollenspiels finden Sie voraussichtlich in der kommenden Ausgabe.

Hersteller: Atari **Termin: Oktober 2007**

LESER-CHARTS

1	(3)	▲	GTA San Andreas
2	(1)	▼	Command & Conquer: Generäle
3	(2)	▼	Call of Duty 2
4	(4)	—	Max Payne 2
5	(5)	—	Command & Conquer 3
6	(9)	▲	Half-Life
7	(8)	▲	Gothic 2
8	NEU		Prey
9	NEU		Guild Wars: Nightfall
10	NEU		GTA Vice City

RAGE, DOOM 4, QUAKE 5 ARENA | ID SOFTWARE SCHLÄGT ZURÜCK



Auf der jährlichen Fanmesse QuakeCon ließen die Mannen um John Carmack gleich mehrere Bomben platzen. Die nächste Eigenentwicklung von id Software hört auf den Namen **Rage** und ist eine Mischung aus Rennspiel und Ego-Shooter. Das Setting erinnert ein wenig an das von der PS3 bekannte **Motorstorm**: In einer postapokalyptischen Welt fahren Sie Rennen gegen Computergegner und motzen Ihr Gefährt auf. Bei **Rage** sind Sie aber auch in Shooter-Manier unterwegs. Verknüpft ist die Chose über eine klassische »Gut gegen Böse«-Story. Rage verwendet die neue id-Engine Tech 5, die vor allem riesige Außenwelten extrem detailliert darstellen kann.

Zudem wurden den Fans auf der Messe weitere Spiele aus dem id-Universum in Aussicht gestellt, welche die Texaner in Zusammenarbeit mit anderen Studios entwickeln. Darunter der vierte Teil »einer sehr erfolgreichen und bekannten Shooter-Reihe«. Man muss kein Einstein sein, um hier auf **Doom 4** zu schließen. Daneben denkt id bereits an ein neues Arena-Spiel, der Multiplayer-Variante der **Quake**-Reihe, freilich ebenfalls auf Basis der neuen Tech-5-Engine.

Entwickler: id Software **Termin: 2008**

WORLD OF WARCRAFT | NEUES ADDON, NEUER PATCH UND IM KINO

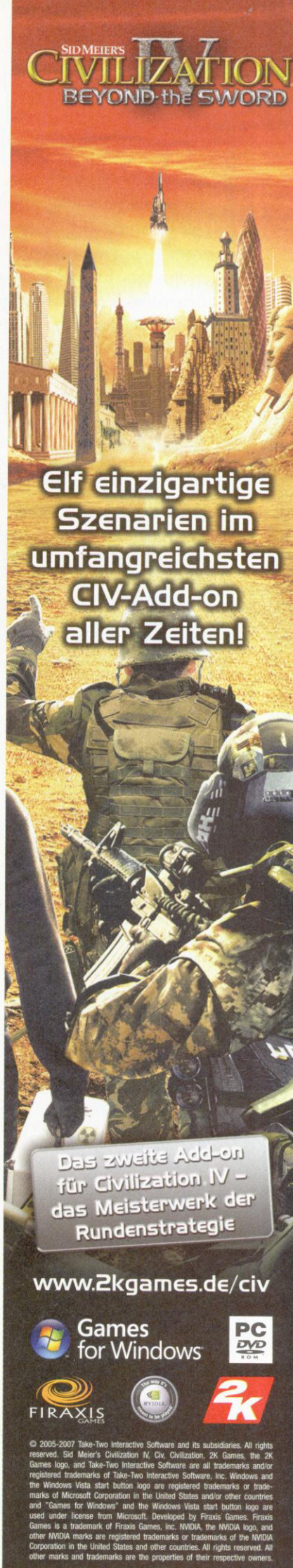
Der erfolgreiche **WarCraft**-Zug von Blizzard macht keinen Halt – im kommenden Jahr gibt's das nächste Addon: **Wrath of the Lich King**. Der frische Kontinent Nordend enthält auch Altbekanntes: die Zaubererstadt Dalaran, derzeit unter einer violetten Kuppel versteckt, ist als Hauptstadt geplant und schwebt über dem Kontinent.

Den neuesten Patch (2.2) gibt's schon jetzt, der implementiert eine Voice-over-IP-Funktion in die **World of WarCraft**. Neuigkeiten zum Film: Es gibt bisher weder Regisseur oder Darsteller, dafür aber ein angepeiltes Erscheinungsjahr: 2009.

Hersteller: Blizzard **Termin: 2008**

ID SOFTWARE UND STEAM: IN DEUTSCHLAND NUR LIGHT

Zum Start der Quakecon ist das komplette Archiv an id-Spielen auf Valves Online-Plattform Steam erschienen. Während etwa amerikanische Spieler das gesamte Paket bestehend aus 22 Spielen für rund 70 US-Dollar erwerben können, stehen im jugendgeschützten Deutschland nur **Doom 3** und **Commander Keen** zur Auswahl.



COMMAND & CONQUER 3: KANES ZORN | DER ZORN DES KANE

Das Addon bietet erwartungsgemäß eine neue Kampagne, die wie das Hauptprogramm von Videosequenzen mit bekannten Schauspielern erzählt wird. Die Handlung soll dabei vom ersten **Command & Conquer** über Teil 3 bis hin in die Zukunft der **C&C**-Reihe reichen. Dazu kommen neue Einheiten, vor allem dank der neuen Unterparteien, die GDI, Nod und Scrin unterstützen.

Auf Wunsch vieler Fans finden Hover Crafts und Cyborgs als Einheiten zurück ins Spiel. Der neue Modus "Global Domination" erinnert an **Risiko** und wurde so ähnlich schon in **Schlacht um Mittelerde 2** verwendet. Das Addon ist übrigens auch ohne Hauptprogramm lauffähig.

Entwickler: Electronic Arts **Termin: 1. Quartal 2008**

KURZ UND KNACKIG

HELLGATE-BETA: ABZOCKE!

Flagship offeriert Zugänge zur geschlossenen **Hellgate: London**-Beta. Allerdings bekommen derzeit nur Käufer der **Hellgate**-Figuren von Weta die Möglichkeit, daran teilzunehmen. Das ist solange reizvoll, bis man den Preis erfährt: 225 bis 250 US-Dollar kostet so ein Püppchen. Schluck!

DEUTSCHLAND – ZOCKERLAND

Was wir schon wissen, haben jetzt auch die Amis herausgefunden. Mithilfe einer deutschen Studie bestaunen die Amerikaner die Information, dass jeder dritte Deutsche Video- und Computerspiele spielt. Ob Windows-Zubehör-Spiele wie **Solitär** oder **Minesweeper** dabei eine Rolle spielen, ist allerdings offen.

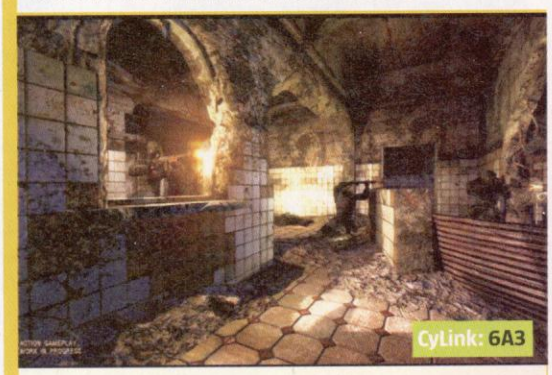
GENIALE HARDWARE

Warum Sam Fisher in seinem fünften Abenteuer nur auf PC und Xbox360 schleicht? Ganz einfach: Die Grafikleistung der Wii reicht nicht aus – und die PS3 soll die KI der Menschenmengen nicht mal annähernd so gut berechnen können, wie Xbox360 und PC, so Produzent Dany Lepag.

GAME ONE BRINGT SPECIAL ZUR GAMES CONVENTION

Die wöchentliche TV-Spiele-Sendung Game One auf MTV widmet sich in ihren Ausgaben am 29. August und 5. September ganz der diesjährigen Games Convention. Beginn ist jeweils um 19:30 Uhr.

STALKER: CLEAR SKY | NEUES STALKER-SPIEL KOMMT 2008



Diesmal will man sich bei GSC Game World mehr Zeit für die Story nehmen. Hauptsächlich soll das Lebenssimulationssystem A-Life überarbeitet und die KI verbessert werden. Auch Elemente, die im Originalspiel aus Zeitgründen fehlten, sollen bei **Stalker: Clear Sky** zum Einsatz kommen – unter anderem eine reparierbare Ausrüstung.

Entwickler: GSC Games World **Termin: 2008**

DEAD ISLAND | ZOMBIE-ACTION AUF KARIBIKINSEL

Nach einem Flugzeugabsturz auf einer tropischen Insel merken Sie sehr schnell, dass Sie nicht allein sind. Horden von Untoten bevölkern das Eiland und möchten Sie am liebsten zum Frühstück verspeisen. Ihr Ziel: Überleben um jeden Preis. Techland verspricht eine offene Spielwelt sowie ein sehr detailliertes »Schadensmodell« der Zombies. Erscheinen soll die im Stil von **Resident Evil** programmierte Horror-Jagd allerdings erst nächstes Jahr.

Entwickler: Techland **Termin: 2008**

WORLD IN CONFLICT | GEWINNEN SIE SOUNDKARTEN UND HEADSETS

In Zusammenarbeit mit Vivendi verlosen wir tolle Hardware-Preise zum Echtzeit-Strategiespiel **World in Conflict** (Test in diesem Heft), über die sich besonders Ihre Ohren sehr freuen dürften. Und zwar gibt es insgesamt drei Mal das Profi-Headset **Fatal1ty** zu gewinnen, außerdem drei Mal die Creative-Soundkarte **Xtreme Gamer**.

Geben Sie auf Cynamite.de einfach den Cy-Link ein, und Sie finden alle Infos zum Gewinnspiel.

GEWINN SPIEL

CYLINK
CYNAMITE.DE
5Qb
Ihr CyLink-Code

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

P5K Serie

ASUS P5K-E WiFi-AP

- 6x S-ATA II RAID, 1x U-133 + 2x S-ATA II RAID
- 6x USB 2.0, FireWire • Gigabit-LAN
- WiFi-AP Wireless-LAN Karte
- „StackCool 2", Kupfer-Heatpipe

159,-

ASUS P5KC

- unterstützt auch DDR3-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)
- 1x PCIe x1 • 4x S-ATA II, 1x U-133 + 2x S-ATA II RAID
- 6x USB 2.0, FireWire • Gigabit-LAN
- „StackCool 2", Kupfer-Heatpipe

134,-

ASUS P5KR

- 1x PCIe x1 • 4x S-ATA II RAID, 1x U-133 + 2x S-ATA II RAID
- 6x USB 2.0, FireWire • Gigabit-LAN
- Kupfer-Heatpipe

124,-

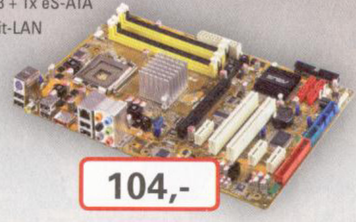
ASUS P5K

- 1x PCIe x1 • 4x S-ATA II, 1x U-133 + 2x S-ATA II RAID
- 6x USB 2.0, FireWire • Gigabit-LAN
- Kupfer-Heatpipe

109,-

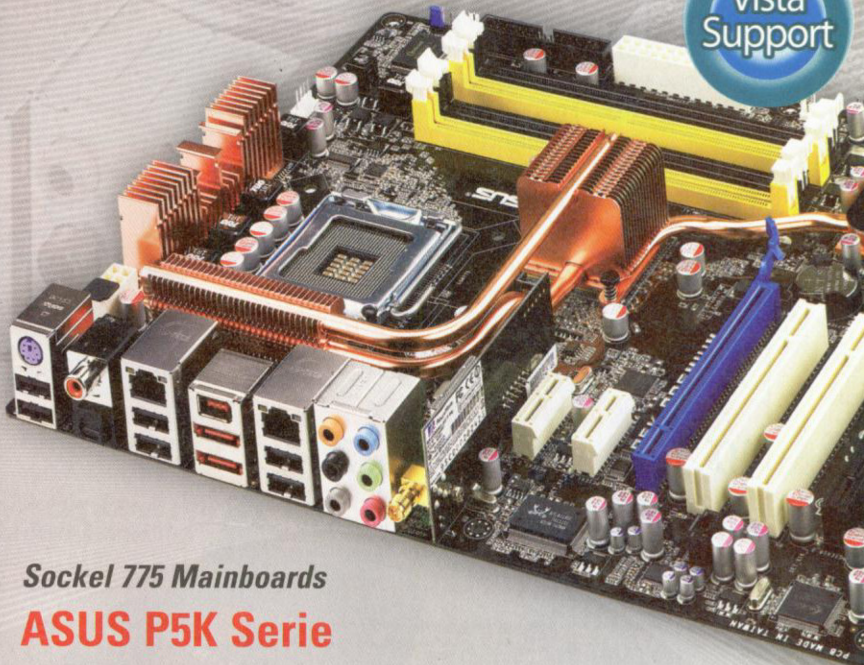
ASUS P5K SE

- 1x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI
- 4x S-ATA II, 1x U-133 + 1x eS-ATA
- 4x USB 2.0 • Gigabit-LAN



104,-

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



Vista Support

Sockel 775 Mainboards

ASUS P5K Serie

Die modernen ASUS P5K Mainboards sind für INTEL® Core™ 2 Quad Prozessoren optimiert und unterstützt schnellen DDR2-Arbeitsspeicher.

- INTEL® P35 Chipsatz für INTEL® CPUs inkl. der Core™ 2 Quad Generation
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI
- 8-Kanal HD-Sound
- ATX

ASUS P5K Premium/WiFi-AP

- „Black Pearl Special Edition"
- 6x S-ATA II RAID, 1x U-133 + 2x eS-ATA RAID
- 6x USB 2.0, FireWire • 2x Gigabit-LAN
- WiFi-AP Wireless-LAN Karte
- „StackCool 2-Technologie", Kupfer-Heatpipe

204,-

64bit · PCI Express X16 · MHz

Mehr von ALTERNATE gibt's auf den Seiten 60-61

24 Stunden Bestellhotline:

01805-905040*

WWW.ALTERNATE.DE

Terminkalender

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

Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
27 August	28	29 PC POWER PLAY Heute gibt's die neue Ausgabe!	30 18.00 Uhr Redaktionssprechstunde im Forum auf cynamite.de!	31 EVERLIGHT	01 September	02
03	04	05	06 DIE SIMS 2: GUTE REISE	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16
17	18	JUICED 2		21 RATATOUILLE	22	BLACKSITE
24 ESCAPE FROM PARADISE CITY	25	26	27 OBSCURE 2	28 September		
	29	30	DIE SIEDLER 6	QUAKE WARS		HEROES OF MIGHT & MAGIC 5 ADDON
			LEGEND: HAND OF GOD	SPEEDBALL 2		MOTO GP 08

		SPIEL	CYLINK*	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	POTENZIAL
		A VAMPYRE STORY	HTF	Adventure	Autumn Moon	4. Quartal 2007	–
NEU		AGE OF EMPIRES 3: THE ASIAN DYNASTIES	0K7	Echtzeit-Strategie (Addon)	Big Huge Games	4. Quartal 2007	–
		ALAN WAKE	D65	Actionspiel	Remedy	2008	–
		ALONE IN THE DARK 5	Y31	Action-Adventure	Eden Games	November 2007	–
		ANNO 1701: FLUCH DES DRACHEN	D82	Aufbau-Strategie (Addon)	Related Designs	4. Quartal 2007	HERVORRAGEND
		ASSASSIN'S CREED	A48	Actionspiel	Ubisoft Montreal	9. November 2007	SEHR GUT
		BATTLE OF BRITAIN	V88	Flugsimulation	Maddox Games	November 2007	SEHR GUT
		BATTLE WORLDS	P8N	Runden-Strategie	King Arts	Oktober 2007	SEHR GUT
		BLACKSITE	TV6	Ego-Shooter	Midway Studios Austin	28. September 2007	–
		BROTHERS IN ARMS 3	A45	Taktik-Shooter	Gearbox	16. November 2007	SEHR GUT
		CALL OF DUTY 4	5C6	Taktik-Shooter	Infinity Ward	Herbst 2007	–
		CHRONICLES OF SPELLBORN	5EQ	Online-Rollenspiel	Spellborn	4. Quartal 2007	GUT
		CLIVE BARKER'S JERICHO	2N6	Ego-Shooter	Codemasters	Oktober 2007	GUT
		CRYSIS	3X4	Ego-Shooter	Crytek	16. November 2007	HERVORRAGEND
		DSA: DRAKENSANG	IK1	Rollenspiel	Radon Labs	1. Quartal 2008	GUT
		DIE SIEDLER 6	77E	Aufbau-Strategie	Blue Byte	28. September 2007	HERVORRAGEND
NEU		DIE SIMS 2: GUTE REISE	0K9	Strategiespiel (Addon)	Maxis	6. September 2007	GUT
		DRAGON AGE	U0U	Rollenspiel	Bioware	1. Quartal 2008	–
		DUKE NUKEM FOREVER	03T	Ego-Shooter	3D Realms	When it's done	–
		ELVEON	X5B	Actionspiel	Tentacle Slovakia	4. Quartal 2007	SEHR GUT
		ESCAPE FROM PARADISE CITY	52V	Rollenspiel	Sirius Games	24. September 2007	–
		EVERLIGHT	Q4S	Adventure	Silver Style Entertainment	31. August 2007	GUT
		EMPIRE EARTH 3	5I0	Strategiespiel	Mad Doc Software	4. Quartal 2007	–
NEU		FAR CRY 2	4G6	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	2. Quartal 2008	SEHR GUT
		FRONTLINES: FUEL OF WAR	T4Z	Ego-Shooter	KAOS Studios	Januar 2008	–
		GROTESQUE	11E	Rollenspiel	Silent Dreams	2008	GUT
		GUILD WARS: EYE OF THE NORTH	0GM	Online-Rollenspiel (Addon)	Arenanet	31. August 2007	SEHR GUT
		HALF-LIFE 2: EPISODE 2	T9H	Ego-Shooter (Addon)	Valve Software	9. Oktober 2007	–
		HELLGATE LONDON	31G	Action-Rollenspiel	Flagship Studios	1. November 2007	HERVORRAGEND
		HEROES 5: TRIBES OF THE EAST	DDD	Runden-Strategie (Addon)	Nival Interactive	28. September 2007	SEHR GUT
		HUXLEY	9FU	Online-Shooter	Webzen	4. Quartal 2007	–
		JUICED 2	OW8	Rennspiel	Juice Games	21. September 2007	SEHR GUT
		KANE & LYNCH: DEAD MAN	J5Q	Actionspiel	IO Interactive	4. Quartal 2007	SEHR GUT
		LEGEND: HAND OF GOD	8SD	Action-Rollenspiel	Master Creating	28. September 2007	–
NEU		MERCENARIES 2	B1L	Actionspiel	Pandemic Studios	1. Quartal 2008	SEHR GUT
		MOTOGP 07	7WG	Rennspiel	Climax	28 September 2007	SEHR GUT
		NBA LIVE 08	Q3Q	Sportspiel	EA Canada	4. Oktober 2007	SEHR GUT
		NEED FOR SPEED: PRO STREET	8QQ	Rennspiel	EA Canada	November 2007	SEHR GUT
		OBSCURE 2	622	Action-Adventure	Hydravision	27. September 2007	GUT
		OVERCLOCKED	A32	Adventure	House of Tales	12. Oktober 2007	SEHR GUT
		QUAKE WARS	6JL	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	28. September 2007	SEHR GUT
NEU		RACE 07	Q24	Rennsimulation	Simbin	1. Oktober 2007	SEHR GUT
		REPROBATES	V0A	Adventure	Future Games	September 2007	GUT
		SACRED 2	V0E	Action-Rollenspiel	Ascaron	1. Quartal 2008	SEHR GUT
		SIM CITY: SOCIETIES	2C4	Wirtschaftssimulation	Tilted Mill	November 2007	SEHR GUT
		SO BLONDE	KK6	Adventure	Wizarbox	2. November 2007	SEHR GUT
		SPEEDBALL 2	208	Actionspiel	Frogster	28. September 2007	–
		SPLINTER CELL 5: CONVICTION	CC9	Action-Adventure	Ubisoft	16. November 2007	SEHR GUT
		SPORE	P89	Strategiespiel	Maxis	1. Quartal 2008	SEHR GUT
NEU		STALKER: CLEAR SKY	6A3	Ego-Shooter (Addon)	GSC Game World	1. Quartal 2008	–
		STARCRAFT 2	LGN	Strategiespiel	Blizzard	ca. 2008	–
		SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE	8O7	Echzeit-Strategie (Addon)	Gas Powered Games	November 2007	–
		TABULA RASA	9E7	Online-Rollenspiel	Destinations Games	Oktober 2007	GUT
		TEAM FORTRESS 2	UU2	Taktik-Shooter	Valve Software	9. Oktober 2007	–
		THE WITCHER	9AY	Rollenspiel	CD Projekt	Oktober 2004	SEHR GUT
		TIMESHIFT	Q87	Ego-Shooter	Saber Interactive	Oktober 2007	SEHR GUT
		TURNING POINT: FALL OF LIBERTY	FK0	Ego-Shooter	Spark Unlimited	November 2007	GUT
		UNIVERSE AT WAR	3QA	Echtzeit-Strategie	Petroglyph	4. Quartal 2007	SEHR GUT
		UNREAL TOURNAMENT 3	2D2	Ego-Shooter	Epic Games	4. Quartal 2007	SEHR GUT
		WARHAMMER ONLINE	YQ9	Online-Rollenspiel	EA Mythic	1. Quartal 2008	SEHR GUT
NEU		WAR LEADERS	Q27	Echtzeit-Strategie	Enigma Software	4. Quartal 2007	SEHR GUT
NEU		WOW: WRATH OF THE LICH KING	1Y1	Online-Rollenspiel (Addon)	Blizzard	2008	–

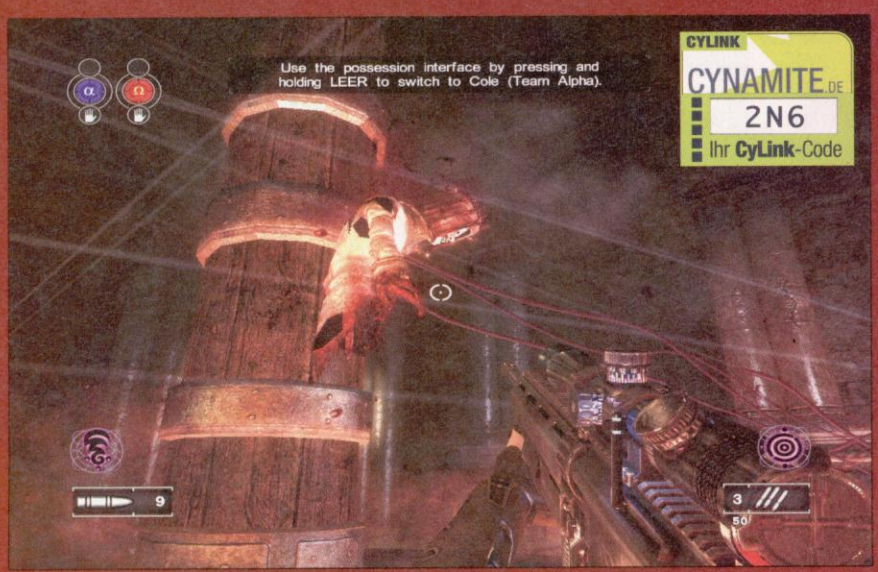
Legende: NEU Neuzugang | Angesehen | Angespielt

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

Clive Barker's Jericho

Anstatt brav über die Stadtmauer zu klettern, tröteten die Israeliten das biblische Jericho mit Blechbläsern über den Haufen. Im Barker'schen Jericho hilft Getröte wenig – da braucht's dicke Knarren und paranormalen Schnickschnack.

Bei Clive Barker bekommen Horror-Kenner ähnlich feuchte Augen wie Dieter Bohlen bei untalentierten Hupfdolen. Der englische Schriftsteller gehört zusammen mit Stephen King zu den bedeutendsten Horror-Autoren der Gegenwart, wildert aber gerne mal in fremden Genres – ob Film (**Hellraiser**), Comic (**Razorline**) oder eben Spiel (**Clive Barker's Undying**; siehe Extrakasten). Für **Jericho** legt sich Barker besonders in Zeug: Er ersann nicht nur Story und thematischen Hintergrund, sondern beteiligt sich auch aktiv am Monsterdesign. Prima, ruft da der Horror-Kenner, jetzt müsste er nur noch programmieren können, der Clive. Kann er aber nicht. Also muss Mercury Steam ran – und ob die auch ein tolles Spiel machen, haben wir anhand der Preview-Version genauer überprüft.



Wilhelminas **Tentakel-Angriff** hält Gegner kurz fest – jetzt können wir sie vom Himmel schießen.

Wer ist hier der Boss?

Sechs Level stehen uns insgesamt zur Auswahl und der erste beginnt recht viel versprechend – wir stürzen nämlich gleich mal ab. Nicht auf den Desktop, sondern in ein Loch. Weil das kein rechter Ort für den Anführer einer paranormalen Eingreiftruppe ist, befreien wir uns aus dieser misslichen Lage, indem wir zum richtigen Zeitpunkt die Pfeiltasten drücken. Oben wartet auch schon der Rest des siebenköpfigen **Jericho**-Teams: Ein Feuerbeschwörer, eine Realitäts-Hackerin, ein Seher, eine Telekinetikerin, eine Blutmagierin und ein Exorzist. Wen davon wir steuern, bleibt uns überlassen; per Druck auf die Leertaste dürfen wir jederzeit zwischen den **Jericho**-Mitgliedern hin- und herwechseln.

Fürs Erste bleiben wir in der Rolle von Captain Ross – dessen parapsychologische Heilfähigkeiten übrigens gefallene Kameraden wiederbeleben können. Weiter geht's durch düstere Korridore. Sehr düstere Korridore. Aber wozu

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Mercury Steam
Version	Preview
Termin	September 2007

Im Bosskampf gegen Maltheus erhalten wir unerwartete Hilfe von den **Geistern** verstorbener Kinderkreuzzügler, die der religiöse Fanatiker für seine Zwecke missbrauchte.

KI-Aussetzer: Unsere Kameradin ist wehrlos.

Noch ein unbekannter **Bossgegner.** In unserer Preview-Version bleibt die Story im Dunkeln.

haben wir eine Taschenlampe? Die knipsen wir an und ekeln uns: alles voller Blut, Körperteile, Gedärme. Kein guter Ort für ein Picknick, also schicken wir unseren Trupp weiter. Das geht locker-leicht von der Hand: Scrollen wir das Mausrad nach oben, geben wir den Befehl zum Vorrücken, scrollen wir es nach unten, lassen wir die Meute anhalten. Was auch gleich bitter nötig wird, weil wir hinter der nächsten Biegung auf das erste Monster treffen – das frisst sich da gerade durch eine Leiche.

Glaube macht Hoffnung

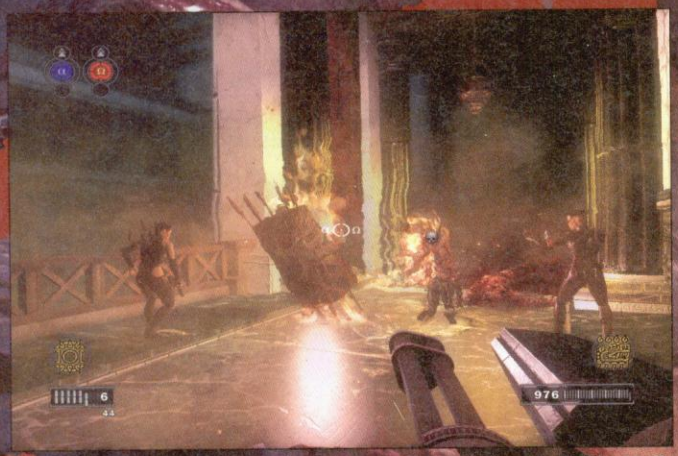
Das Kampfsystem ist denkbar einfach: Mit der linken Maustaste feuern wir unsere Primärwaffe, mit der rechten die Sekundärwumme. Jedes Teammitglied hat dabei sein eigenes Arsenal. Captain Ross zieht mit dem Sturmgewehr in die Schlacht, Father Rawlings exorziert mit seinen beiden automatischen Pistolen »Glaube« und »Hoffnung« und Blutmagierin Wilhelmina Church schwingt das »Nodachi«, ein japanisches Schwert, das uns insbesondere in engen Räumen gute Dienste erweist. Viel Spaß haben wir auch mit »Geistesblitz«, dem Scharfschützengewehr der Telekinetikerin Abigail Black – und das nicht nur wegen des herrlich zynischen Namens. Mancherorts bekommen wir es nämlich mit Gegnern zu tun, die uns aus der Ferne unter Beschuss nehmen und clever Deckung suchen; da wirkt so ein kleiner Geistesblitz plötzlich wahrlich Wunder.

Die volle Kontrolle über alle sieben **Jericho**-Soldaten haben wir allerdings nur recht selten. Meist befehligen wir nur einen Teil des Trupps, der Rest bleibt in den gescripteten Missionen automatisch als Absicherung zurück oder erkundet unterdessen die Umgebung. Eigentlich müssten sie das aber gar nicht, weil's abseits der vorgegebenen Pfade (noch) wenig zu entdecken gibt. Zwar stoßen wir bisweilen auf die obligatorischen Holzkisten, aber drin ist nie etwas – ob die lediglich der Verzierung dienen oder in der finalen Version die eigentlich ebenso obligatorischen Goodys enthalten, lässt sich momentan noch nicht sagen. Nicht minder verwunderlich: Die Hightech-Truppe hat offenbar das sonst so nützliche Kartenmaterial zuhause vergessen; eine entsprechende Funktion suchen wir jedenfalls vergeblich. Gut, wer sich in den linearen Levels verlaufen will, muss sich schon teuflisch anstrengen. Dennoch mutet das Fehlen eines solchen Standard-Features ein wenig seltsam an, auch wenn's ohne geht. ▸

DER ERSTE VERSUCH: CLIVE BARKER'S UNDYING

Es gibt Spiele, die muss man kennen, und Spiele, die muss man nicht kennen. Und dann gibt's noch solche, die man eigentlich kennen müsste und die trotzdem kein Mensch kennt. Undying ist so eins.

Entgegen des Titels erwies sich Clive Barkers erster Ausflug ins Spiele-Genre nämlich keineswegs als unsterblich – ganz im Gegenteil. Während die Presse den Horror-Shooter 2001 mit Lob und Auszeichnungen geradezu überhäufte, war er kommerziell ein staunenswerter Flop: Kümmerliche 25.000 Exemplare wurden weltweit abgesetzt. Bei Publisher EA war man ob dieser Zahl so erschrocken, dass der geplante Multiplayer-Patch ebenso eingestampft wurde wie die Konsolen-Umsetzungen und die Idee einer Fortsetzung. Fragt sich: War das ein schlechtes Omen?



Frank Delgados **Feuermagie** erweist sich gegen diese Monster als effektive Waffe – unsere Kugeln richten gegen die dicken Schilde nämlich herzlich wenig aus.

Mit Wilhelmina Church können wir uns getrost in den Nahkampf stürzen; ihr japanisches **Schwert** macht müde Monster munter.

Gruseliges Leveldesign

Sie haben's bestimmt schon zwischen den Zeilen gelesen: Das Leveldesign reißt in der uns vorliegenden Version keine Bäume aus. Hübsch ist es und gruselig auch, aber prinzipiell laufen alle der sechs Einsätze nach Schema F ab: Vorrücken, Gegner plattmachen, Story-Sequenz angucken, vorrücken, Gegner plattmachen … **Jericho** spielt sich bislang erstaunlich bieder. Allerdings nicht zu verwechseln mit »erstaunlich schlecht« – denn Spaß macht der unkomplizierte Shooter allemal. Auch und nicht zuletzt deshalb, weil man sich ganz auf das konzentrieren kann, was **Jericho** ausmacht: Eine spannende Geschichte mit beklemmender Atmosphäre und einem ungewöhnlichen, aber sehr stimmigen Szenario.

Apropos Szenario: Die Sache mit der Wüstenstadt, in der ein jahrtausende altes Übel plötzlich zum Leben erwacht, klingt eigentlich ein bisschen zu abgedroschen und klischeehaft für Clive Barker. Ist sie aber nicht. Das liegt in erster Linie daran, dass sich das Szenario trotz blutrünstiger Monster und paranormalem Schnickschnack verflixt echt anfühlt. Und daran, dass die Dialoge zwischen den **Jericho**-Mitgliedern erstklassig geschrieben sind – selten zeichnete ein PC-Spiel glaubhaftere Charaktere.

Okkulte Spezialisten

Unser Einsatztrupp untersteht übrigens dem Department für okkulte Kriegsführung – und wer so heißt, nimmt bestimmt nicht Hinz und Kunz auf. Deshalb haben die Jerichos nicht nur unterschiedliche Waffen, sondern auch individuelle paranormale Fähigkeiten. Frank Delgado beispielsweise darf auf Wunsch einen Feuergeist beschwören, der Feinde abfackelt. Simone Cole wiederum kann mittels der so genannten Endlosschleife einen Bullet-Time-Modus aktivieren, bei dem unsere Gegner ähnlich rammdösig agieren wie ein mit Valium voll gepumpter Koala. An manchen Stellen sind diese Fähigkeiten auch in das Missionsdesign integriert; so blockiert in den Abwasserkanälen ein großer Geröllhaufen unseren Weg. Kein Problem für Abigail Black, die ihn per Telekinese kurzerhand in einen kleinen Geröllhaufen verwandelt und den Weg räumt.

Team-Mitglieder, die wir nicht direkt steuern, wenden ihre Spezialfähigkeiten auch im Kampf an. Und das ziemlich inflationär. Weniger bedacht sind sie hingegen darauf, sich nicht die Rübe einschlagen zu lassen. Gerade in verwinkelten Gebieten beobachten wir immer wieder mit Erstaunen, wie sich unsere Kameraden in aller Seelenruhe verdreschen lassen, anstatt einfach ein paar Schritte zurück zu laufen. An der KI muss Mercury Steam also noch arbeiten; kein unmögliches Unterfangen angesichts des Umstandes, dass unsere Version erst zu 75% fertig gestellt war.

Templer und Nazis

Dass wir Ihnen auf diesen Seiten wenig zum eigentlichen Clou – dem von Clive Barker entworfenen Plot – erzählen, hat einen einfachen Grund: Wir würden gerne, aber wir können nicht. Mehr als ein paar Story-Häppchen geben die sechs Levels unserer Preview-Version nämlich schlicht nicht her. Wer dennoch drauf besteht: Die Templer spielen offenbar eine tragende Rolle, ebenso die Opfer der Kinderkreuzzüge, und die Nazis sind auch irgendwie involviert. Klingt nach krudem Mischmasch? Stimmt. Aber wenn jemand daraus eine spannende Geschichte stricken kann, dann ist das Clive Barker.

Jochen Gebauer

FAZIT
JOCHEN GEBAUER

Selten habe ich mich mit einer Prognose so schwer getan wie bei Jericho. Die Krux ist: Eigentlich müsste ich es gleichzeitig rügen und in den Himmel loben.
Rügen, weil das Leveldesign furchtbar bieder ist, in den Himmel loben, weil mir schon lange kein Spiel mehr untergekommen ist, das so spielend eine so dichte Atmosphäre aufbaut. Deshalb bleibt's bei Simons »gut« aus der letzten Ausgabe – mit viel Potenzial nach oben.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

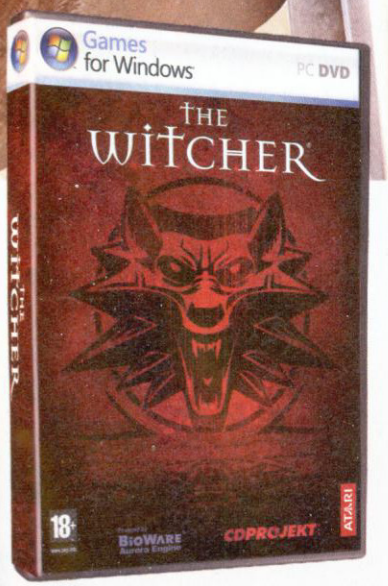
- faszinierendes Szenario
- tolle Charaktere
- unausgegorene Kameraden-KI
- dröges Leveldesign

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Scrapland (2005)

POTENZIAL GUT

THE WITCHER®



[...] Die Konkurrenz soll sich warm anziehen! [...]

PC Games 08/2007

HERBST 2007

www.thewitcher.com

©BioWare, the BioWare Aurora Engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Wiedzmin © CD Projekt Red sp z o.o, based on the novels by A. Sapkowski. All Rights Reserved. The Witcher is trademark of CD Projekt Red sp. z o.o. CD Projekt logo is a trademark of CD Projekt sp z o.o. All rights reserved. All other copyright and trademarks are the property of their respective owners.

Powered by BIOWARE™ Aurora Engine

CDPROJEKT RED

ATARI

Mit dem praktischen **Gleitdrachen** können Sie auch größere Distanzen überwinden und haben dabei alles gut im Blick.

Dieser Feind hat Sie noch nicht bemerkt. Mit dem **Buschmesser** können Sie ihn lautlos erledigen, ohne allzu viel Aufsehen zu erregen.

Far Cry 2

Inselparadies war gestern! Im Herzen Afrikas haben mächtige Warlords einen Bürgerkrieg entfacht - und Sie sind mittendrin.

Sie erwachen aus einem üblen Fiebertraum. Schweiß steht Ihnen auf der Stirn. Sie nehmen die Umgebung nur verschwommen wahr. Im Halbdunkel des heruntergekommenen Zimmers steht ein Mann. Instinktiv wissen Sie: Sie waren gekommen, um ihn zu töten. Doch weshalb? Sie können sich nicht erinnern. Der Mann gibt Ihnen eine Waffe mit einer Kugel, auf der Ihr Name steht, und lässt Sie allein mit der Dunkelheit.

Schatten der Erinnerung

Die Geschichte von **Far Cry 2** beginnt mysteriös. Sie kennen von Anfang an nur ein Ziel: den Mann zu finden, den zu töten Sie geschworen hatten, und Licht ins Dunkel Ihrer Erinnerung zu bringen. Dieser rote Faden zieht sich durch die gesamte Story des Ego-Shooters. Jack Carver hat als Protagonist übrigens ausgedient – der Held von **Far Cry** ist durch seine auf Konsole erwachten Superkräfte für die Entwickler bei Ubisoft Montreal einfach nicht mehr interessant.

An seine Stelle tritt einer von voraussichtlich zwölf frei wählbaren, grundverschiedenen Charakteren – für jeden Spielertyp findet sich ein passendes Alter Ego. Spielerisch ändert sich durch die Auswahl allerdings nichts; jede Figur erlebt die gleiche Geschichte und steuert sich auch identisch. Immerhin ist sicher gestellt, dass man sich wirklich mit dem Titelhelden identifizieren kann. Die verschmähten Charaktere werden übrigens von der KI übernommen und gehen fortan ihrem Tagesgeschäft in der Spielwelt nach, verschwinden also nicht sang- und klanglos von der Bildfläche.

Herz der Finsternis

Bei Ubisoft verabschiedet man sich von Monstern und Mutanten und verleiht **Far Cry 2** einen durch und durch realistischen Anstrich. Das Setting ist erfrischend unverbraucht: Ihren Protagonisten hat es in einen fiktiven Staat in Zentralafrika verschlagen. Die Idylle des Vorgängers ist einer unwirtlichen, aber sehr atmosphärischen Landschaft gewichen, die in vier unterschiedliche Geländetypen unterteilt ist – Dschungel, Savanne, Steppe und Wüste.

Far Cry 2 bietet eine freie, offene Spielwelt von 50 Quadratkilometern Fläche, die zum Erkunden einlädt. Zum Glück gibt es Fahrzeuge und man läuft sich nicht endlos die Hacken ab wie beim Genrekollegen **S.T.A.L.K.E.R.**: 14 Vehikel werden im Spiel vertreten sein, darunter Buggys, Jeeps, Boote und ein Gleitdrachen. Alle lassen sich bequem aus der Ego-Perspektive steuern, an Motorräder haben Sich die Entwickler allerdings nicht gewagt.

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Ubisoft Montreal
Version	Pressematerial
Termin	2. Quartal 2008

Haben Sie sich einem **Warlord** verschrieben, reagieren die Truppen des anderen nicht allzu freundlich auf Ihre Anwesenheit.

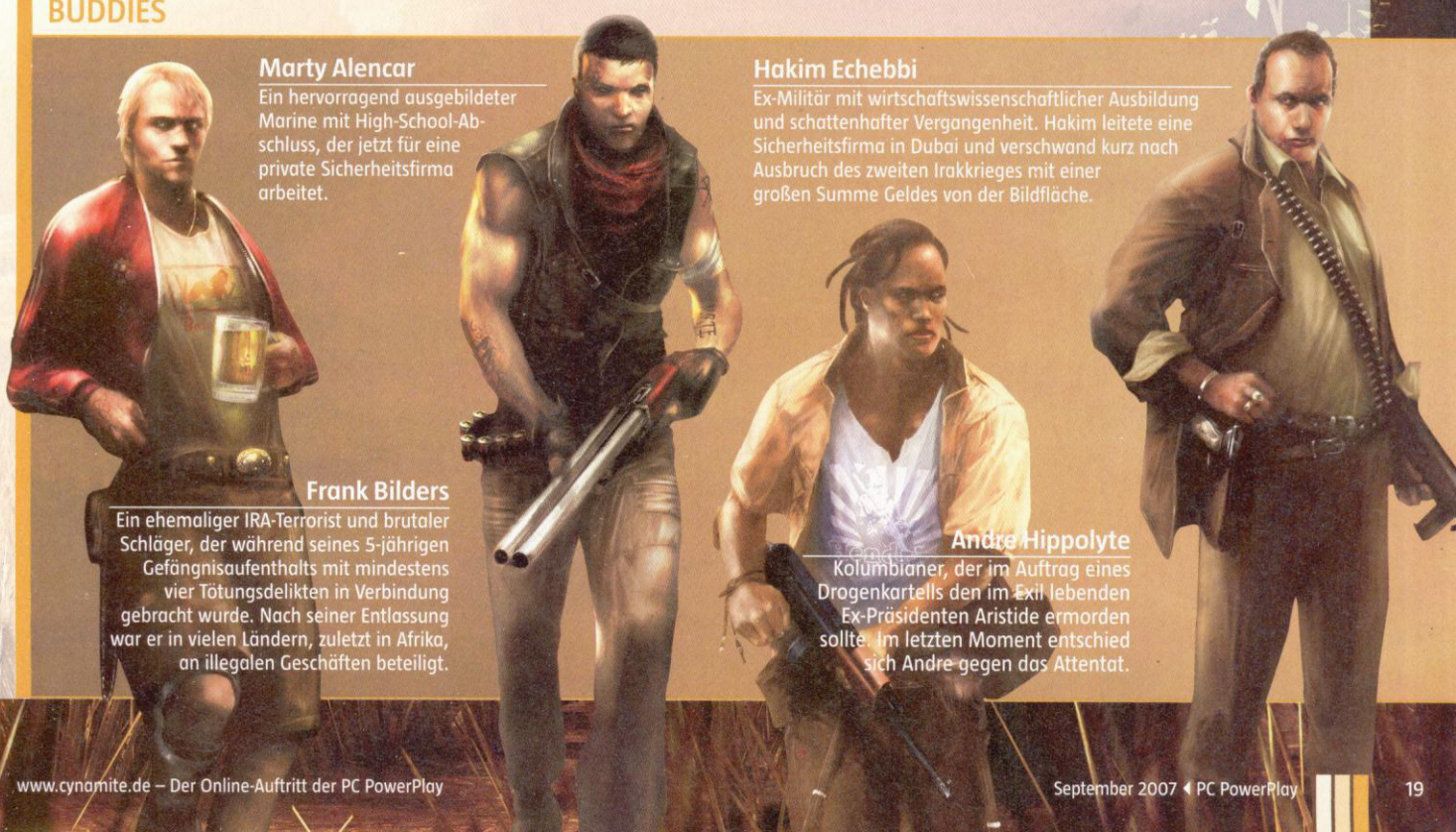
In puncto Optik ist einiges geboten, auch wenn die Grafikroutine noch nicht so umwerfend werkelt wie beim Konkurrenten **Crysis**. Dennoch: Licht- und Schatteneffekte wie auch das ganze Design sind ausgereift und erzeugen eine stimmige Atmosphäre. Besonders das dynamische Wettersystem gefällt – bei aufkeimendem Wind und dunklen Wolken am Horizont erkennen Sie schon früh, dass ein Sturm heranzieht.

Überlebenskünstler

Vor diesem aufwändig gestalteten Hintergrund fechten zwei dominierende Clans, die von machtgierigen Warlords angeführt werden, einen blutigen Bürgerkrieg aus. Es geht um Einfluss, Drogen und Waffen – ein perfektes Szenario für Söldner, Glücksritter und Abenteurer. Mit Ihrem Helden sind Sie mittendrin in den Wirren der Auseinandersetzung.

Ihr zentraler Anlaufpunkt ist "Mike's Place", eine heruntergekommene Bar, die eine bunte Mischung von Charakteren beherbergt. Diese so genannten Buddies können entweder als Auftraggeber, unerwartete Verbündete oder auch mal als Konkurrenten fungieren. Eine kleine Auswahl an "Buddies" sehen Sie im Kasten. Um an Bares zu kommen und sich einen Namen in der ▸

BUDDIES



Marty Alencar

Ein hervorragend ausgebildeter Marine mit High-School-Abschluss, der jetzt für eine private Sicherheitsfirma arbeitet.

Hakim Echebbi

Ex-Militär mit wirtschaftswissenschaftlicher Ausbildung und schattenhafter Vergangenheit. Hakim leitete eine Sicherheitsfirma in Dubai und verschwand kurz nach Ausbruch des zweiten Irakkrieges mit einer großen Summe Geldes von der Bildfläche.

Frank Bilders

Ein ehemaliger IRA-Terrorist und brutaler Schläger, der während seines 5-jährigen Gefängnisaufenthalts mit mindestens vier Tötungsdelikten in Verbindung gebracht wurde. Nach seiner Entlassung war er in vielen Ländern, zuletzt in Afrika, an illegalen Geschäften beteiligt.

Andre Hippolyte

Kolumbianer, der im Auftrag eines Drogenkartells den im Exil lebenden Ex-Präsidenten Aristide ermorden sollte. Im letzten Moment entschied sich Andre gegen das Attentat.

Durch dichten **Dschungel** schlägt man sich am besten mit der Machete.

Explosive Fässer dürfen in keinem Shooter fehlen - ebenso wenig wie **Idioten**, die dahinter Deckung suchen.

FEUER FREI

Der Flammenwerfer leistet gute Dienste: Einmal entfachte Feuer breiten sich aus und brennen weiter, bis die Flammen keine Nahrung mehr finden oder durch Regen oder sehr starken Wind gelöscht werden. Natürliche Barrieren wie Flüsse oder Felsmassive verweisen allzu eifrige Pyromanen in die Schranken.

Welt von **Far Cry 2** zu machen, können Sie sich unter anderem als Drogenkurier verdingen, Waffenlieferungen organisieren oder in Kampfeinsätzen zeigen, was in Ihnen steckt. Die Warlords senden nämlich regelmäßig Söldner wie Ihren Protagonisten aus, um die Nachschubvorräte des Feindes zu zerstören oder ihn anderweitig zu schwächen. Haben Sie Erfolg, macht sich das bemerkbar – demoralisierte Gegner etwa ergreifen schneller die Flucht. Das Verhalten von Clan-Mitgliedern hängt prinzipiell von drei Faktoren ab: Wie steht's um die Ausrüstung der Kämpfer, wie viel Verstärkung ist zu erwarten und wie sieht die allgemeine Moral aus? Jeder Faktor lässt sich durch gezielte Aktionen Ihrerseits beeinflussen. Schwächen Sie den Gegner, erhöht das die Reputation bei Ihrem Auftraggeber – und macht Sie reichlich unbeliebt beim konkurrierenden Clan.

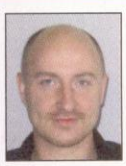
Schießprügel-Lochfraß

Auch in puncto bewaffnete Auseinandersetzung ist Realismus das oberste Gebot. Benutzen Sie dieselbe Wumme immer und immer wieder, versagt sie über kurz oder lang ihren Dienst – dann gilt es, die Bleispritze gegen eine neue einzutauschen. Bei abgenutzten Waffen leidet die Zielgenauigkeit oder es kommt zur gefürchteten Ladehemmung.

Für die Schadensanzeige haben sich die Entwickler bei Ubisoft Montreal auch etwas Hübsches einfallen lassen: Detoniert etwa eine Granate in Ihrer Nähe und Sie segnen nicht sofort das Zeitliche, darf Ihr Protagonist in einer kurzen Filmsequenz einzelne Splitter aus seinem Fleisch ziehen. Über 60 dieser besonderen Verletzungen gibt es, die dem Geschehen einen sehr realistischen Anstrich verleihen. Außerdem zeigen Sie dem Spieler an: Das wäre fast ins Auge gegangen! Eine konventionelle Lebensenergie-Anzeige gibt's nicht, Ihre Figur regeneriert sich, wenn Sie lange genug keinen Schaden genommen haben.

Alexander Bidell

FAZIT
ALEXANDER BIDELL



Was es bisher von Far Cry 2 zu sehen gibt, ist durchaus vielversprechend. Die liebevoll gestalteten Charaktere, die die Spielwelt bevölkern, lassen den fiktiven afrikanischen Staat sehr lebendig rüberkommen. Viele Details wie die kleinen Verletzungen, das dynamische Wettersystem sowie sich selbständig ausbreitende Feuer tragen ebenfalls zur Atmosphäre bei.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

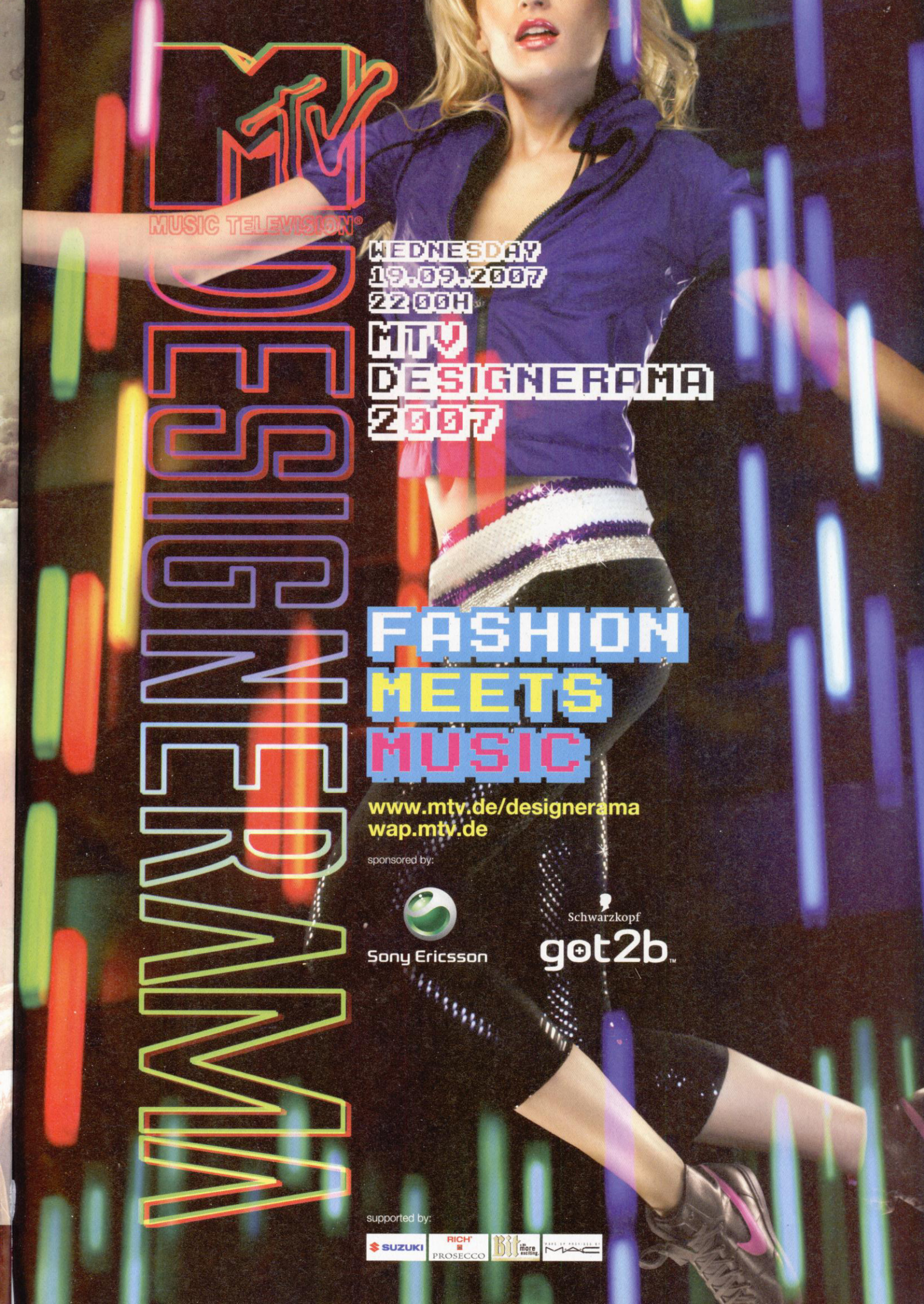
- Atmosphärische Spielwelt
- Tolle Wetter- und Feuereffekte
- 50 km² frei erkundbare Landschaft
- Starke Gewichtung auf Charaktere

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Splinter Cell: Chaos Theory
(2002)

Rainbow Six Vegas
(01/2007: **82**)

POTENZIAL **SEHR GUT**


MTV
MUSIC TELEVISION
DESIGNERAMA
WEDNESDAY
19.09.2007
22:00H
MTV
DESIGNERAMA
2007
FASHION
MEETS
MUSIC
www.mtv.de/designerama
wap.mtv.de
sponsored by:
Sony Ericsson
Schwarzkopf
got2b
supported by:
SUZUKI
RICH
PROSECCO
Bit
more exciting.
MAC

Dumm gelaufen: Sklavenhändler Talal lockt uns in eine Falle und hetzt seine Wachen auf uns. Wir wehren uns mit einem gemeinen **Spezialangriff**.

In Jerusalem ist mächtig was los. Damit wir uns einen Weg durch die Menschenmenge bahnen können, müssen wir bummelnde **Zivilisten** zur Seite schieben.

Assassin's Creed

Knarren für Penner, Messer für Männer: Wir streiften mit Ubisofts Meuchelmörder Altair durchs kreuzzügerische Jerusalem und gingen den mysteriösen Science-Fiction-Elementen der Assassinen-Geschichte auf den Grund.

Um die Story von **Assassin's Creed** macht Ubisoft Montreal momentan ein ähnliches Geheimnis wie Haribo um die Rezeptur seiner Gummibärchen. Bekannt ist, dass uns das Meuchelmörder-Epos ins heilige Land des dritten Kreuzzuges führt, wo der mysteriöse Altair vor den Trümmern einer viel versprechenden Attentäter-Karriere steht. Nachdem ihm sein Gesellenstück – der Mord am Anführer des Templer-Ordens – gründlich misslang, degradiert ihn die Assassinen-Gilde kurzerhand zum Depp vom Dienst, und wir müssen ihn langsam wieder an die Spitze der Totschläger führen. Weniger bekannt ist, welche Rolle die dezenten, aber offensichtlichen Science-Fiction-Anleihen dabei spielen. So enthielt die auf der E3 vorgestellte Version eine futuristische Lebensenergie-Anzeige und Gegner, die beim Anvisieren als computergenerierte Raster aufleuchten. Wenigstens eine der gängigen Internet-Theorien hat Produzentin Jade Raymond inzwischen ausgeschlossen: Altair ist kein Zeitreisender. Weitere Infos zu diesem Thema finden Sie auf unserem Online-Portal Cynamite.de.

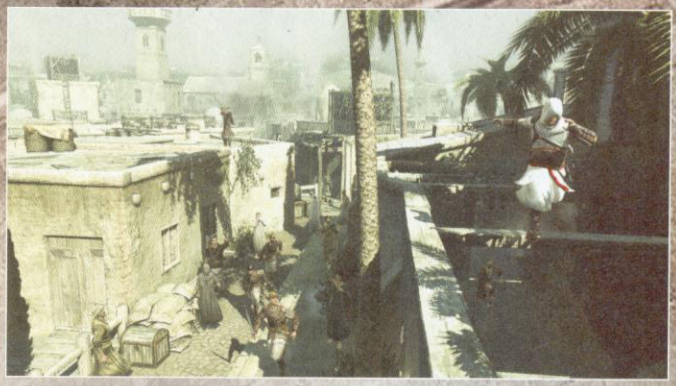
Der **Glaubenssprung** lässt Meuchelmörder Altair auch Stürze aus gewaltigen Höhen unbeschadet überstehen. Vorausgesetzt, es fährt niemand den Heuwagen beiseite.

CYLINK
CYNAMITE.DE
A48
Ihr CyLink-Code

FAKTEN

Genre	Actionspiel
Entwickler	Ubisoft Montreal
Version	Alpha
Termin	November 2007

In einer anderen Mission **galoppieren** wir hoch zu Ross durch eindrucksvolle Landschaften. Langweilig sind dabei nur die Bodentexturen.



Stiften gehen mit Stil: Haben uns die **Wachen** beim Meucheln erwischt, müssen wir sie abhängen, bevor wir in der Menschenmasse untertauchen können.

Sprunghafter Mörder

Wir hocken auf einem schmalen Holzvorsprung über den Dächern Jerusalems. Oben: ein strahlend blauer Himmel. Unten: Ein Bursche namens Talal, den wir unauffällig um die Ecke bringen müssen. Problem: Unten ist wirklich sehr weit unten. Da trifft es sich prima, dass vor unserer Nase eine kleine Vogelschar ihr Liedlein trällert – die signalisiert uns nämlich, dass wir ein dieser Stelle einen eindrucksvollen Glaubenssprung hinlegen dürfen. Per Tastendruck stürzen wir uns also latent suizidal in die Tiefe und landen mit einem eindrucksvollen Kopfsprung im Heuwagen. Nachdem wir uns vergewissert haben, dass noch alle Körperteile da sind, wo sie hingehören, machen wir uns auf die Suche nach Talal.

Dabei hilft uns ein Radar am unteren Bildschirm, das jederzeit über den Aufenthaltsort der Zielperson informiert. Weniger hilfreich sind da schon die Zivilisten, von denen es in Jerusalem raue Massen gibt. Die sind zwar durch die Bank weg sehr hübsch modelliert und verleihen dem Szenario einen verblüffend authentischen Touch, stehen aber auch sehr gerne im Weg herum und müssen sanft, aber bestimmt zur Seite geschoben werden.

Reingelegt

In Talals Quartier angekommen, spazieren wir schnurstracks in eine Falle. Der olle Sklavenhändler hat nämlich spitz bekommen, dass wir ihm an die Kehle wollen und hetzt uns seine Wach- und Schließgesellschaft auf den Hals. In den Kämpfen stehen uns neben diversen Waffen – vom Schwert über unseren patentierten Assassinen-Dolch bis hin zu den Fäusten – auch verschiedene Angriffsweisen zur Verfügung. Wir können altmodisch-bieder zuschlagen, per Spezialattacke besonders viel Schaden anrichten oder unsere Gegner kurzerhand durch die Gegend werfen, wo sie, der ausgeklügelten Physik-Engine sei Dank, nicht nur das komplette Mobiliar zerlegen, sondern auch gleich noch ihre Kumpels über den Haufen purzeln.

Blöderweise gibt Talal in diesem Tohuwabohu Fersengeld. Also nix wie raus und hinterher. Mit Sanftsein ist nun Essig; tranfunzlig bummelnde Zivilisten werden rabiat beiseite gestoßen. Ein paar Straßen und Dächer weiter haben wir den Schlingel endlich gestellt und knipsen ihn stilvoll aus.

Das wiederum findet die Stadtwache ziemlich grenzwertig, um nicht zu sagen illegal. Also hetzen wir weiter, diesmal nicht auf der Jagd, sondern auf der Flucht. Ähnlich wie in **Splinter Cell: Conviction** können wir dabei in der Menschenmenge untertauchen. Haben wir erst mal genug Platz zwischen uns und unsere Häscher gebracht, lümmeln wir uns zum Beispiel mit unschuldiger Miene auf einer Bank oder kriechen zurück in den Heuwagen. Eine Farbanzeige am oberen Bildschirmrand verrät uns dabei, wann die Gelegenheit zum Untertauchen günstig ist.

Jochen Gebauer

Talal gibt Fersengeld. In den **Verfolgungssequenzen** dürfen wir mit Zivilisten nicht zimperlich umspringen, sonst entwischt das Ziel auf Nimmerwiedersehen.

FAZIT JOCHEN GEBAUER

Ich muss gestehen, dass mich der angedeutete Science-Fiction-Twist neugierig macht. So ging's mir allerdings auch bei Lost, bevor die Serie in einem kruden Genre-Mischmasch ihr Gesicht verlor. Spielerisch macht Assassin's Creed jedenfalls jetzt schon einen vorzüglichen Eindruck. Wenn die Story hält, was sie verspricht, könnte Altair dem armen Sam Fisher schneller den Rang ablaufen, als der Conviction sagen kann.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

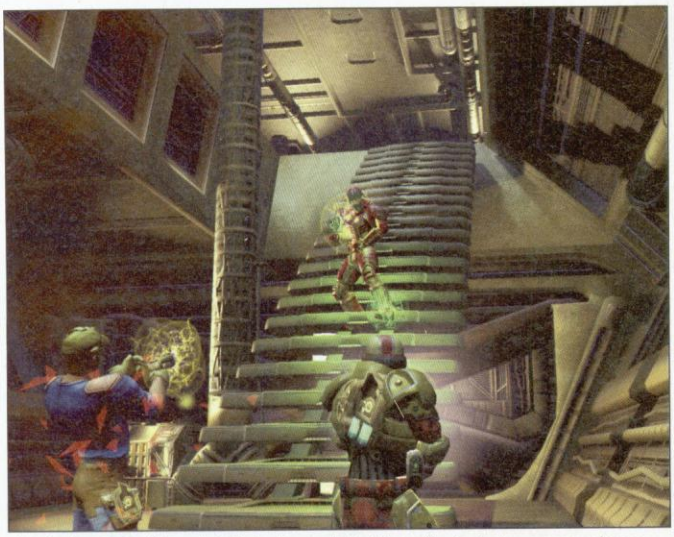
- unverbrauchtes Szenario
- spannende Geschichte
- realistisches Mittendrin-Gefühl
- Zivilisten ähneln sich gelegentlich

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

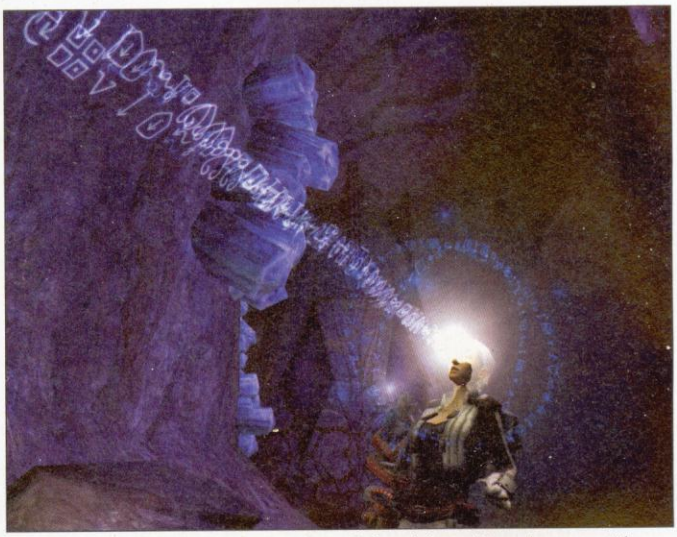
Splinter Cell: Chaos Theory (2002)

Rainbow Six Vegas (01/2007: **82**)

POTENZIAL SEHR GUT



Klassisches **PvP** gibt es in Tabula Rasa nicht. Wer will, darf aber gerne seinem Kumpel eins überbraten – vorausgesetzt, der stimmt dem Scharmützel zu.



Welche **Spezialfähigkeiten** wir einsetzen dürfen, richtet sich nach unserer Klasse. Die wählen wir nicht zu Beginn aus, sondern erst im Laufe des Spiels.

Tabula Rasa

CYLINK
CYNAMITE.DE
9E7
Ihr CyLink-Code

Sieben Jahre war Ultima-Erfinder Richard Garriott von der Bildfläche verschwunden. Jetzt meldet er sich mit Tabula Rasa zurück. Erfolgreiches Comeback oder Axel Schulz?

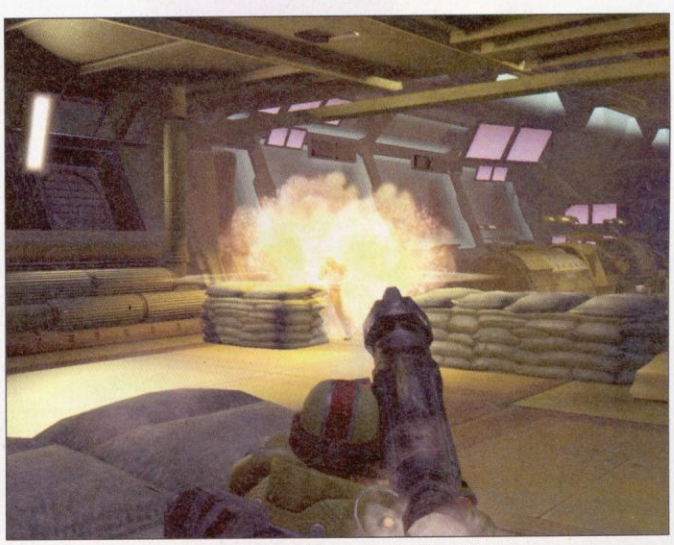
Tabula Rasa stammt aus dem Lateinischen und bedeutet sinngemäß »unbeschriebene Tafel«. So weit, so verwirrend. Licht ins Dunkel des kryptischen Spieletitels bringt der englische Philosoph John Locke. Der beschrieb mit dem Begriff den menschlichen Verstand bei der Geburt: ein »unbeschriebenes Blatt«. In dieser Tradition will Garriott auch sein **Tabula Rasa** verstanden wissen. Ein neues Kapitel soll es aufschlagen im Buch der Online-Rollenspiele, die sich laut Garriott seit **Ultima Online** und **Everquest** nicht weiterentwickelt hätten – jedenfalls nicht nennenswert. Kurz: Eine kleine Genre-Revolution mit Ansage.

Anspruch und Wirklichkeit

Umso erstaunter sind wir, dass das, was sich da auf unserem Bildschirm abspielt, nicht sonderlich revolutionär aussieht. Und wirklich revolutionär spielen tut es sich auch nicht. Bei der Charaktererschaffung legen wir Geschlecht und Aussehen fest, dann landen wir im Tutorial-Gebiet, wo uns ein NPC durch die Grundlagen der Steuerung führt. Die sind denkbar einfach: **Tabula Rasa** steuert sich wie ein WASD-typischer Ego-Shooter. Gut so, schließlich soll sich **Tabula Rasa** in den Kämpfen ja auch wie einer spielen.

Tut's aber nicht. Zumindest nicht so richtig. Schon bei unserem ersten Kampfeinsatz machen wir nämlich Bekanntschaft mit der Zielautomatik. Wenn wir das Fadenkreuz über einen Gegner bewegen und die Tab-Taste drücken, nehmen wir ihn kurzerhand ins Visier und treffen von nun mit schlafwandlerischer Leichtigkeit. Was sich flotter und actionreicher spielen sollte als andere Online-Rollenspiele, spielt sich

Gestatten, **Logos**: Diese runden Dinger haben die netten Aliens durchs All verstreut, damit wir den bösen Aliens in den Allerwertesten treten können.



An der **Gegner-KI** müssen die Entwickler noch arbeiten. Nicht immer nutzen unsere Feinde die vorhandene Deckung so konsequent.

Was der Screenshot nicht zeigt: Die automatische **Zielfunktion**, die uns gelegentlich das Mitspielen abnimmt. Und den Gegner verdeckt.

Im ersten größeren Gebiet treffen wir auf diese einheimischen **Wald-Aliens**. Die haben auch so ihre Sorgen mit den Bane und helfen uns gerne aus der Patsche.

letztlich nicht minder fade. Ob wir nun im Sekundentakt die linke Maustaste bearbeiten oder – wie in **World of WarCraft** – die Zifferntasten, macht spielerisch jedenfalls keinen nennenswerten Unterschied.

Alles nur geklont

Auch das Missionsdesign unterscheidet sich nicht wesentlich von anderen Online-Rollenspielen. Dort ein paar Kontrollpunkte ablatschen, da mit einem gewissen NPC quatschen, hier acht Monster umlegen... wer **Everquest** oder **WoW** kennt, kennt auch die Aufträge in **Tabula Rasa** – und zwar aus dem Effeff. Beta-Spieler müssen diese Quests übrigens bewerten, bevor sie sie abschließen können. Wir ertappen uns dabei immer wieder, dass unser Mauszeiger über »boring« kreist.

Erfreulich untypisch sind hingegen die Klassen. Die gibt's nämlich nicht. Besser: Die gibt's schon, aber anstatt zu Beginn eine zu wählen (und die bis zum Sankt Nimmerleinstag am Hals zu haben), starten wir als Rekrut und hangeln uns im Spielverlauf durch einen Klassen-Baum mit Ästen. So können wir uns vom Soldat über den Waldläufer bis hin zum Sniper entwickeln. Und damit wir später nicht denken, nee, das war keine so gute Idee mit dem Waldläufer, dürfen wir unseren Charakter an diesen Stellen klonen und können dadurch problemlos einen anderen Weg einschlagen, wenn wir nach ein paar Stunden feststellen, dass wir unsere Wahl nicht mögen. Vorbildlich!

Kein Gruppenzwang

Wenig erzählen können wir mangels Gelegenheit über das Gruppenspiel. **Tabula Rasa** ist zumindest in den ersten Spielstunden der Traum eines Solo-Abenteurers: Jede Mission lässt sich prima alleine bewältigen, der Schwierigkeitsgrad ist äußerst moderat. Tausend Tode sterben wir in **Tabula Rasa** auch nicht. Genauer gesagt sterben wir während des gesamten Beta-Testes gar keinen. Es scheint also wie gemacht für Solo-Rollenspieler und Genre-Einsteiger, denen andere MMORPGs zu schwierig oder unfair waren. Wem die Interaktion mit den Mitspielern am Herzen liegt, der sei gewarnt: Nur zu bestimmten Storyline-Punkten ist laut Garriott das Gruppenspiel nötig. Von denen haben wir nach zwölf Stunden aber noch keinen gesehen.

Die Hintergrundgeschichte um böse Aliens (die Bane), nette Aliens (die Eloh) und arme Menschen, die versuchen, mit Hilfe der netten Aliens den bösen eins auf die Schnute zu geben, ist gut in die einzelnen Quests integriert und erzeugt durchaus Spannung. Ob sie letztlich an die Qualität der **Ultima**-Reihe herankommt, lässt sich momentan freilich noch nicht beurteilen.

Bildlich gesprochen

Abschließend noch ein paar Worte zu den Screenshots: Gerne hätten wir Ihnen das Interface gezeigt. Oder unterschiedliche Gegner. Oder die sehr übersichtliche Karte. Leider hat Publisher NCSoft das Erstellen eigener Screenshots während der Beta untersagt, so dass wir Ihnen hier nur die offiziell freigegebenen Bilder präsentieren können. Die vermitteln zumindest einen adäquaten Eindruck über die optische Qualität von **Tabula Rasa**: Nicht potthässlich, aber auch nicht besonders hübsch. Gleiches gilt für Sound und Musik.

Jochen Gebauer

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Destination Games
Version	Beta
Termin	Oktober 2007

FAZIT
JOCHEN GEBAUER

Ich muss gestehen, ich hatte mir mehr erhofft. Und auch erwartet. Tabula Rasa ist beileibe nicht schlecht, aber eben auch weit von Garriotts früheren Geniestreichen entfernt. Wohlgemerkt: Das alles bezieht sich nur auf die ersten 10 bis 12 Spielstunden. Für ein seriöses, endgültiges Urteil ist das bei einem Online-Rollenspiel natürlich viel zu früh. Ich hoffe also weiter. Auf die nächsten Stunden. Und die Testversion.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

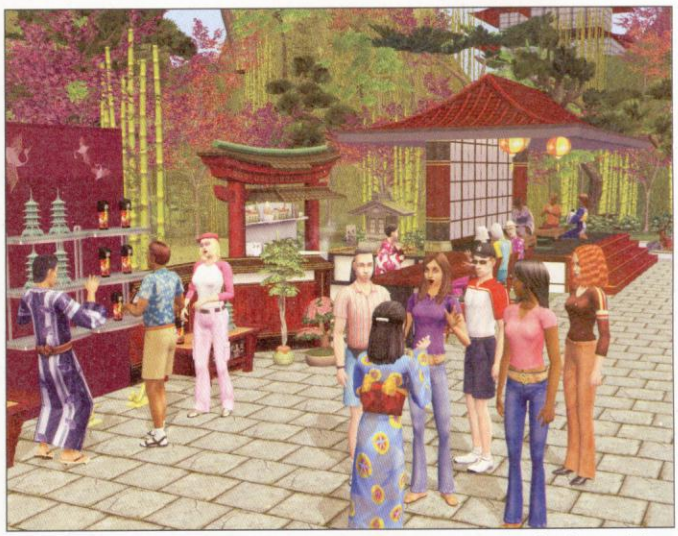
- spannende Hintergrundgeschichte
- motivierendes Klassensystem
- dröge 0815-Quests
- Kampfsystem verschenkt viel Potenzial

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Keine (neu gegründetes Team)

POTENZIAL GUT

Die Sims machen Urlaub in abwechslungsreichen Gegenden. Sie Campen zum Beispiel in einer idyllischen **Berglandschaft** ...



... oder shoppen auf einem asiatischen **Markt**. Souvenirs und gefundene Schätze können den Lieben daheim vorgeführt werden.

Die Sims 2: Gute Reise

Die Sims dürfen sich erholen, im Wasser plantschen, Äxte schmeißen – ein toller Urlaub ist garantiert.

AUF DVD VIDEO

CYLINK CYNAMITE.DE 0K9 Ihr CyLink-Code

Die Sims sind zu sehr mit sich selbst beschäftigt – all diese Aufgaben, die sie erfüllen müssen: Kochen, Putzen, Arbeiten! Wie wär's denn, wenn das jemand anderes erledigen würde? Nein, jetzt gibt's nicht **Die Sims: Putzfrauenalarm**; stattdessen schicken wir die Sims in den verdienten Urlaub. Die Reise geht entweder ins Gebirge, an den Strand oder in asiatische Gefilde. Denn da müssen sie sich nicht um Abwasch und Sauberkeit ihrer Hotelzimmer sorgen.

Keine Raketenwissenschaften

Der Urlaub im **Sims 2**-Addon **Gute Reise** ist nicht schwer zu buchen. Einzige Vorraussetzung: Unser Sim muss Besitzer eines gut gefüllten Bankkontos sein. Um die erholsamen Tage zu planen, müssen wir nur am heimischen Rechner sitzen, Anzahl der Urlaubstage eingeben und noch einen Reisepartner für unseren Sim suchen. Dann kann die Reise losgehen.

Fotografisches Gedächtnis

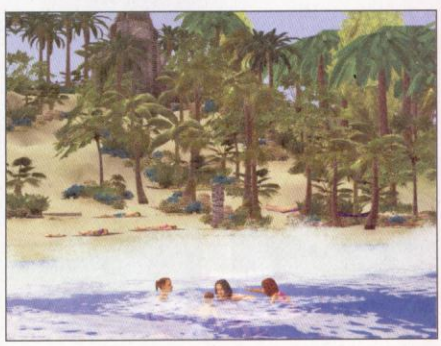
Die hübschen Urlaubsgebiete bieten nicht nur Hotels und Souvenirshops: Im Gebirge lernt man Axtwerfen und Holzstammlaufen, in der Südsee gibt's Schätze und ein riesiges Piratenschiff zu entdecken. Von all diesen Aktivitäten behalten unsere Sims Erinnerungen, die sie zu Hause mit ihren Freunden teilen. Andenken wie Muscheln oder Knochen landen im Inventar der Sims, und können sogar verkauft werden. So leisten wir uns das Abendessen. Oder Ausflüge in die örtliche Umgebung, die für uns allerdings eher langweilig sind – denn wir erfahren nur per Textbildschirm, was passiert.

Susanne Braun

FAKTEN

Genre	Strategielspiel (Addon)
Entwickler	Maxis
Version	Alpha
Termin	6. September 2007

Auch im Urlaub haben die Sims **Grundbedürfnisse**.



Während die Sims auf Reisen sind, hält die **Zeit** an.

FAZIT SUSANNE BRAUN

Es gibt gute Sims-2-Addons, und es gibt nicht so gute. Allein die schiere Fülle an Unterhaltungsmöglichkeiten macht Gute Reise zu einer der besseren Erweiterungen. Toll finde ich die Idee mit dem Sammeln der Erinnerungen. Blöd allerdings, dass Ausflüge nur betextet werden. Eine Zwischensequenz hätte mir besser gefallen – und bewiesen, dass Die Sims nicht nur am Fließband entstehen.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- hübsche Urlaubsgegenden
- abwechslungsreiche Aktivitäten
- Urlaub von Putzen, Arbeiten und Kochen
- Ausflüge sind lahm präsentiert

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Die Sims 2: Vier Jahreszeiten (03/2007: **78**)

Die Sims Tiergeschichten (07/2007: **80**)

POTENZIAL GUT

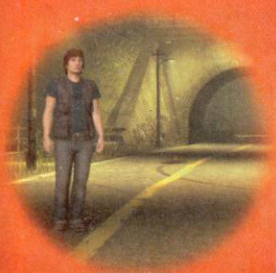
REPROBATES_

INSEL DER VERDAMMTEN

DAS NEUE ADVENTURE DER MACHER VON BLACK MIRROR UND NIBIRU

AB 14.09.
UEBERALL
ERHAELTLICH

MANCHMAL IST DER TOD
DIE EINZIGE CHANCE ZU UEBERLEBEN



- KLASSISCHES POINT + CLICK ADVENTURE
- AUSSERGEWOEHNLICHE GESCHICHTE UM NAHTODERFAHRUNGEN
- REALISTISCHE 3D-CHARAKTERE MIT AUFWAENDIGEN GESICHTSANIMATIONEN

PC DVD ROM

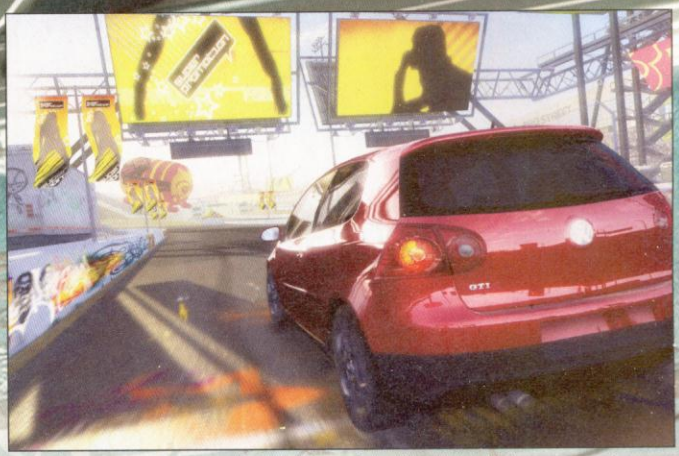
WWW.REPROBATES-GAME.DE

FUTURE GAMES

ANACONDA
WWW.ANACONDA-GAMES.COM

Reprobates_ © 2007 dtp entertainment. © © 2007 future games. All rights reserved.
Anaconda and its logo are a registered trademark of dtp entertainment AG. Future Games and its logo are registered trademarks. Dieses Produkt ist durch technische Maßnahmen kopiergeschützt.

Das **Fahrverhalten** bei Pro Street ist gegenüber den Vorgängern realistischer geworden. Das Heck bricht bei schiefen Landungen schnell aus.



Insgesamt stehen **über 50 Karossen im Fuhrpark** – mehr als je zuvor in einem Need for Speed. Die fünfte Generation Golf GTI ist auch dabei.

Need for Speed Pro Street

Wie drastisch fallen die Änderungen aus? Wird Pro Street eine Tuning-Simulation? Wir haben für Sie noch mehr Fahreindrücke gesammelt.

AUF DVD VIDEO
CYLINK CYNAMITE.DE 8QQ Ihr CyLink-Code

In München hatten wir die Gelegenheit, den jüngsten Spross der **Need for Speed**-Familie näher kennen zu lernen. Und tatsächlich: Nach 20 Monaten Entwicklungszeit hat Söhnchen **Pro Street** bereits viele Gepflogenheiten von Papa **Carbon** und Großvater **Most Wanted** abgelegt.

Ärger mit dem Gesetz

Konflikte mit der Polizei und illegale Straßenrennen gibt es nun nicht mehr. Stattdessen sorgt sich der solidarische Streetracer nun um seine Mitmenschen und die Fahrerlaubnis. Die Renn-Events werden bei **Pro Street** nämlich deshalb auf abgesperrten Kursen ausgetragen. Wir beginnen mit der Speed Challenge. Klingt neu, ist aber vom Prinzip her mit den Radarfallen-Rennen des Vorgängers zu vergleichen. Um zu gewinnen durchfahren wir mehrere Checkpoints mit möglichst hohem Tempo, die gemessenen Geschwindigkeiten werden addiert. Die Boliden starten nacheinander, mit wenigen Sekunden Verzögerung. Es geht los. Sofort wird unser Mazda RX-7 von seinen 650 Pferden in Richtung Horizont gezogen und erreicht in etwa fünf Sekunden Tempo 100. Die Rede ist von Meilen, nicht von Kilometern pro Stunde.

Fahr, fahr away

Ja, das Fahrverhalten hat sich geändert. Insbesondere bei Kurvengeschwindigkeiten von über 160 Meilen pro Stunde brauchen wir Fingerspitzengefühl, um den Flitzer auf Kurs zu halten. Eine »echte« Simulation à la **GTR 2** ist **Pro Street** aber nicht, dafür ist das Fahrverhalten zu weit von der Realität entfernt.

Sascha Adermann

FAKTEN

Genre	Rennspiel
Entwickler	EA Canada
Version	Pre-Alpha (Xbox360)
Termin	November

FAZIT
SASCHA ADERMANN

Pro Street versucht einen schwierigen Spagat. Das Fahrverhalten ist einsteigerfreundlich und anspruchsvoll zugleich, die Kontrolle über die schnellen Kisten fällt weder zu schwer noch zu leicht. Das Fahrgefühl erinnert mich deshalb an DTM Race Driver 3. Das erweiterte Autosculpt-Feature und den dazugehörigen Windkanal konnten wir jedoch nicht unter die Lupe nehmen.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- deutlicher Unterschied zu den Vorgängern
- die Rauchentwicklung ist hübsch anzusehen
- Fahrzeugphysik anspruchsvoller als früher...
- ... aber auch nicht wirklich realistisch

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

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

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

POTENZIAL SEHR GUT

Bei Pro Street gibt es noch **kein Rauchverbot**.

Ein schickes, schnelles, silbernes **Evo-9-Ungetüm**.

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

PIMP DEIN HANDY!

Videos :: Games :: Wallpaper :: Sounds :: uvm..

HANDY UHREN

TOP WALLPAPER

EROTIK WALLPAPER

Das erste Produkt **KOSTENLOS**

Sende **PPR** + die Bestellnummer per SMS an

Bei jeder weiteren Lieferung sparst Du 40% in unserem Sparabo

87555**

EROTIK VIDEOS

Kein ABO

Einmalige Bestellung

Sende eine SMS mit **POA** + Bestellnummer an

87555*

Telefonische Bestellung 0900-510 305 581 1,99€/Min

914***

0900-560330***

*4,99€ incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. (***AU: Max 4€/Produkt, CH: 6Fr/Produkt). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP POA + Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343

PERSONAL PICS

SMS mit POA + Bestellnummer und einem Namen an 86688* wie z.B.: POA 43245 Dennis

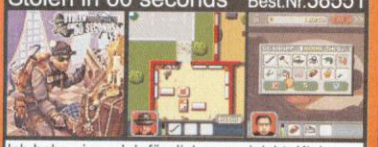
TOP STARS ALS WALLPAPER

HANDYGAMES

Emanuelle Massage Best.Nr.38550

Verwöhne Emanuelle mit erotischen Massagetechniken. Sie wird dich auch verwöhnen!

Stolen in 60 seconds Best.Nr.38551



Ich habe einen Job für dich, ganz leicht. Kleiner Einbruch bei einem Juwelier, keine große Sache. Auch den Antiquitätenhändler mußt Du besuchen...

Pink Bay Flowers "Fernanda" Best.Nr.38306

Erwische alle fallenden Blumen und lasse die rassige Brasilianerin für Dich strippen.

AT&T Williams Pitstop Best.Nr.38541

Als Kopf des Boxenteams sorgst Du dafür, dass alles klappt. Es kommt nur auf Geschwindigkeit an! Gutes Team - und der Fahrer gewinnt!

PeepTRIS Best.Nr.38547

PeepTRIS - Die Sexy Variante vonTetris. Spiele dich durch die Level und erobere Traumfrauen.

Amore Splash 3D Best.Nr.38284

Leite zwei heisse Girls durch das gefährliche 3D-Labyrinth der Sinne. Sie werden Dir danken.

Kamasutra 69 Best.Nr.38194

Das Lehrbuch für den Sex Fanatiker. Lerne viele neue Stellungen. Viel Spass dabei!

Mahjong Mountain Best.Nr.38546

Auf dem Berg sitzt ein alter, weiser Mann. Er wartet auf einen mutigen Entdecker, der würdig ist, die "Steine der Weisheit" zu überwinden. Versuche es!

Viele weitere Spiele und was läuft auf welchem Handy auf

WWW.HANDYSPIEL.DE

Wir haben in einem Goblin-Lager mal ein bisschen aufgeräumt und sehen uns nun zur Belohnung die herumstehenden **Schatztruhen** etwas genauer an.

Der sattsam bekannte **Ausrüstungsbildschirm** nach Diablo-Art. Das hier noch arg kleine Inventar soll in der Verkaufsversion drei Mal so viel Platz bieten.

Legend – Hand of God

Mögen Sie bei einem Action-Rollenspiel lieber kämpfen oder Quests lösen? Hier müssen Sie sich nicht für eines entscheiden – Legend hat von beidem reichlich.

Schon der erste Titel der Hamburger Entwickler Master Creating war ein Action-Rollenspiel. **Restricted Area** platzierte man im männlichen Lieblings-Computer-Rollenspiel-Szenario No. 1: düstere Endzeit-Metropole mit Cyberpunk-Bevölkerung und Sci-Fi-Touch. Und auch beim aktuellen Nachfolger **Legend – Hand of God** will man kein Klischee auslassen und lässt es im männlichen Lieblings-Computer-Rollenspiel-Szenario No. 2 stattfinden: ewig dunkle Mittelalterwelt mit starkem Fantasy-Einschlag.

FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Master Creating
Version	Beta
Termin	28. September 2007

Rollenspiel vom Reißbrett

Überhaupt wirkt **Legend** von Beginn an wie das prototypische Reißbrett-Rollenspiel. Das ist nicht unbedingt negativ gemeint, schließlich findet man sich dadurch auch ohne Handbuchstudium sofort zurecht und kann ohne großes Geplänkel oder Tutorial-Bedürfnisse gleich ordentlich loslegen. Gleiches gilt für die Hintergrundgeschichte: Die vom unverzichtbaren letzten Überlebenden eines großen Monster-Massakers dargebrachte Story mit ihrem »die Welt steht am Abgrund, du bist als einsamer Held unsere letzte Hoffnung« lenkt nicht unnötig von der eigentlichen Action ab.

Wir beackern einen **Troll**. Bei großen Feinden kann man gezielt Körperstellen angreifen, auf richtige Mega-Monster darf unser Held sogar draufsteigen.

Diese richtige **3D-Ansicht** gibt es nur beim Ableben unseres Helden, ansonsten spielt man durchwegs in einer etwas altmodischen Iso-Perspektive.

Kindermund tut selten Gutes kund: Hinter der »spannenden Geschichte« der kleinen Minka versteckt sich ein kniffliger und höchst gefährlicher Auftrag.

Auch finstere Dungeons dürfen natürlich nicht fehlen. Hier ist unsere ansonsten eher nervige **Elfenbegleitung** als lebende Fackel von großem Nutzen.

Auftragsannahme rund um die Uhr

Derart mit einem existenziellen Sinn ausgestattet, machen wir uns auf die Socken und wandern in die weite Fantasy-Welt hinein. Wir sollen uns auf die Suche nach einer Art verlorenen Artefakt begeben. Es allein kann das Reich noch retten und stellt die übergeordnete Hauptquest von **Legend** dar. Bevor wir uns aber überhaupt großartig über die prinzipielle Vorgehensweise Gedanken machen können, hat uns schon der Heldenalltag eingeholt. Alle paar Hundert Meter wartet nämlich ein Bewohner der **Legend**-Welt mit kleineren Nebenaufträgen auf uns, die uns erst mal voll in Beschlag nehmen. Wir sollen zum Beispiel verlorene Kinder suchen, einem Händler sein kaputtes Wagenrad austauschen oder ebenso bösartigem wie untotem Landadel unschädlich machen.

Mittelalter-Marathon

Der jeweilige Weg dorthin ist nicht nur sprichwörtlich weit und beschwerlich, sondern führt uns auch in alle Himmelsrichtungen. Zwar dienen Runensteine als eine Art mittelalterliche Teleporter; dennoch ist unser Held in **Legend** sehr viel unterwegs. Die Wanderschaft vertreibt man sich dabei am besten mit dem bewährten Action-Rollenspiel-Hausmittelchen: allerlei Gesindel, Getier und seltsame Geschöpfe vertrimmen, und zwar bevorzugt Dutzendweise.

Die **Legend**-Feindschaft tritt am liebsten in Rudeln auf oder haust gruppenweise in kleineren Zeltlagern. Da die eher bodenständigen Kämpfe schon aufgrund ihrer schieren Quantität irgendwann zur langweiligen Routine werden, sind sie zum Teil auf »freiwilliger Basis« gehalten: Wenn man die Gegner einfach sprichwörtlich links liegen lässt, behelligen sie einen zumeist auch nicht weiter.

Bitte nichts liegen lassen

In der Regel will man ihnen aber schon an den Kragen, denn – wie gesagt, wir sind hier bei einem lehrbuchmäßigen Action-Rolli – die Gegnerschar hinterlässt bei ihrem Ableben für uns überlebenswichtige Dinge. Etwa jede Menge Erfahrungspunkte, noch mehr Gold und noch viel mehr Krimskrams zum auf- und einsammeln. Wollen wir also nicht nur baldmöglichst im Level aufsteigen, sondern uns auch waffentechnisch verbessern und ein paar Tränke auf Vorrat halten, sollten wir möglichst viel von dem Gesocks umhauen. Vieles von dem Kram ist auf Anhieb nicht wirklich brauchbar. Allerdings lässt es sich bei den Händlern zu noch mehr Gold und das wiederum (zum Beispiel bei Schmieden) in wirklich vernünftige Waffen und Rüstungen eintauschen.

Bedienungs-Blizzard

Das komplette Handling unseres Helden, vom Anlegen der Ausrüstung bis hin zur Verteilung der Fähigkeitspunkte, lässt sich schlicht mit dem Wort »Blizzard« umschreiben. Von deren Perfektion bis ins Detail ist man bei **Legend** aber weit entfernt. Die eintönigen Kämpfe nerven mitunter ebenso wie die Gewaltmärsche. Nach einem Ableben oder Ladevorgang tritt einem die zuvor dahingemetzelte Monsterschar wieder putzmunter entgegen. Zudem hatte unsere Betaversion trotz der nicht unbedingt überragenden Grafik arge Performance-Probleme.

Seine durchaus vorhandene Attraktivität bezieht es aus den üblichen Tugenden des Genres: Es befriedigt den Sammeltrieb, spielt sich locker-leicht und ist ein ziemlicher Zeitfresser. Ob es zu mehr als einem Vertreter gehobenen Durchschnitt reicht, hängt nicht unerheblich vom noch nötigen Feintuning ab. Es gibt noch einiges zu tun, bis zum Release Ende September ist aber nicht mehr viel Zeit. Wenn Master Creating alles wie gewünscht hinbekommt, dürfte es für **Legend – Hand of God** zumindest für eine attraktive Außenseiterrolle reichen.

Mikkl Galuschka

FAZIT
MIKKL GALUSCHKA

So ganz ausgereift wirkt das Konzept noch nicht, zudem fehlt Legend das eigenständige Flair. Beim Antesten der Betaversion hielten sich so die freudigen und enttäuschenden Momente die Waage. Eines muss man dem Spiel allerdings lassen: Wie jedes halbwegs gelungene Action-Rollenspiel kann es sich zum echten Zeitfresser mausern und erzeugt einen gewissen kann-nicht-aufhören-Effekt.

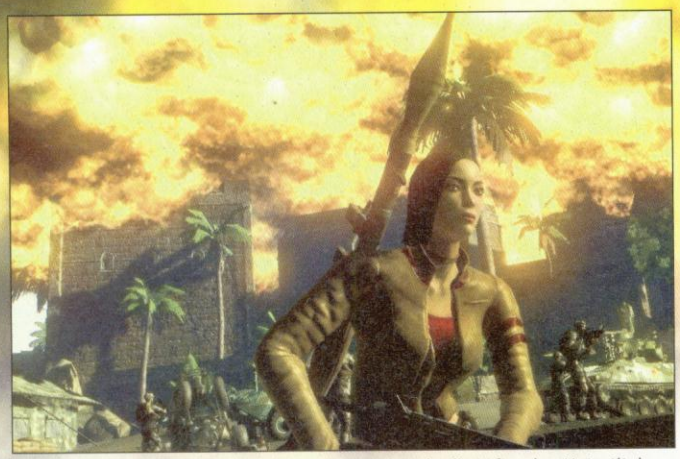
AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- großes Spielareal, viele Quests
- einfache Steuerung
- ermüdende Kämpfe
- lange Laufwege

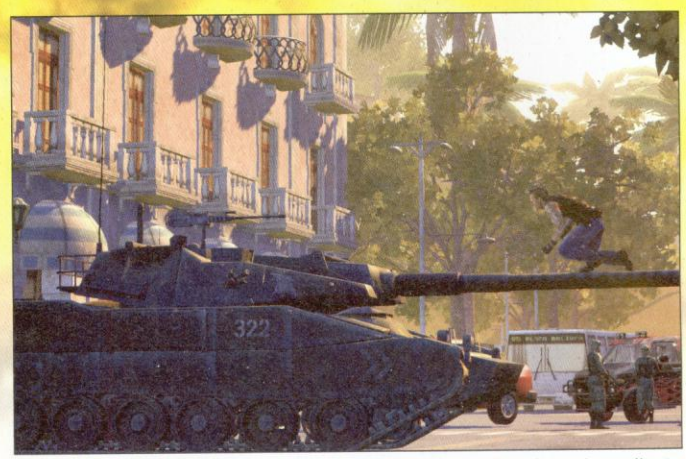
BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Restricted Area
(2004)

POTENZIAL GUT



Bei **Luftangriffen** fliegen ganze Gebäudekomplexe in die Luft – den Untertitel »World in Flames« trägt Mercenaries 2 jedenfalls völlig zu Recht.



Kanonenrohrakt: Wenn die **Panzerbesatzung** gerade unaufmerksam ist, gelingt auch dieser etwas unkonventionelle Zugang zur ersehnten Beute.

Mercenaries 2

AUF DVD VIDEO

CYLINK CYNAMITE.DE B1L Ihr CyLink-Code

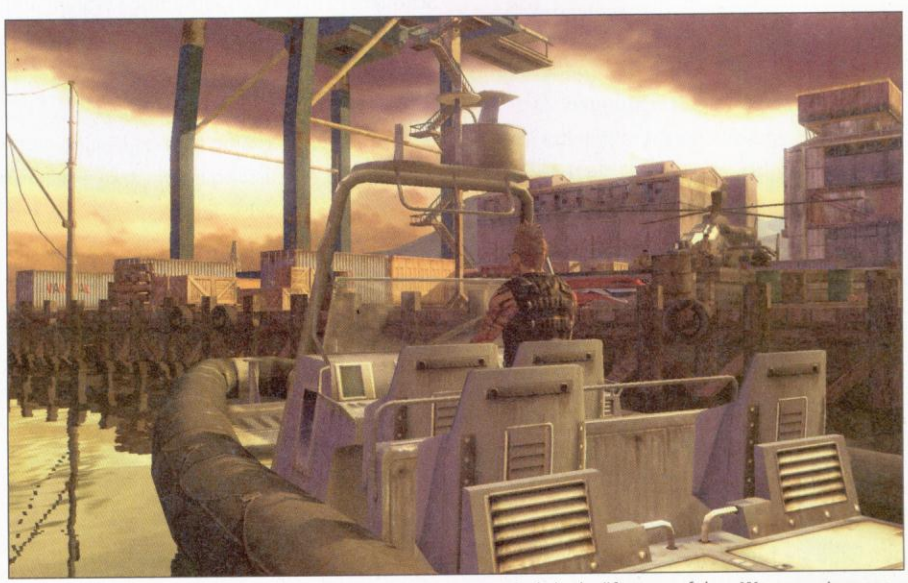
Bei diesem Actionkracher bleibt kein Auge trocken – und kein Gebäude lange stehen! Abseits ausgelatschter PC-Actionpfade inszeniert dieses Söldner-Spektakel eine explosive Zerstörungsorgie.

Wenn einem als PC-Zockel ein Spiel mit einer »2« im Titel völlig unbekannt ist, hat das meist einen guten Grund. Entweder, weil selbst Vollschrott heutzutage einen Nachfolger bekommt. Oder, weil der erste Teil schlicht nur für Konsolen auf den Markt kam. So ist es auch bei **Mercenaries 2**, einem rabiaten Actionkracher.

Von Vollschrott kann dagegen keine Rede sein: Das erste **Mercenaries** heimste sehr hohe Wertungen ein. Ein Millionenseller war es dagegen weniger, was irgendwie typisch für Entwickler Pandemic ist. Viele ihrer Titel wie **Battlefield 2** oder **Full Spectrum Warrior** waren zwar von 1A-Qualität, aber nicht Nummer 1 in den Verkaufshitparaden. Ob **Mercenaries 2** das Blatt wenden kann? Es setzt sich genremäßig zumindest mutig in eine kleine Lücke und passt in keine der vielen Schubladen. Als geradlinige Ballerorgie ist es weder Ego-Shooter noch Action-Adventure, aber auch kein **GTA**-Klon.

Kawumm in der Karibik

Mancherlei Aspekt erinnert zunächst tatsächlich stark an Rockstars Gangster-Epos. Sie sind nicht in einzelnen Levels, sondern in einem geschlossenen Gebiet von ca. 65 Quadratkilometern Größe unterwegs. Und zwar im südamerikanischen Venezuela, wo Sie im karibischen



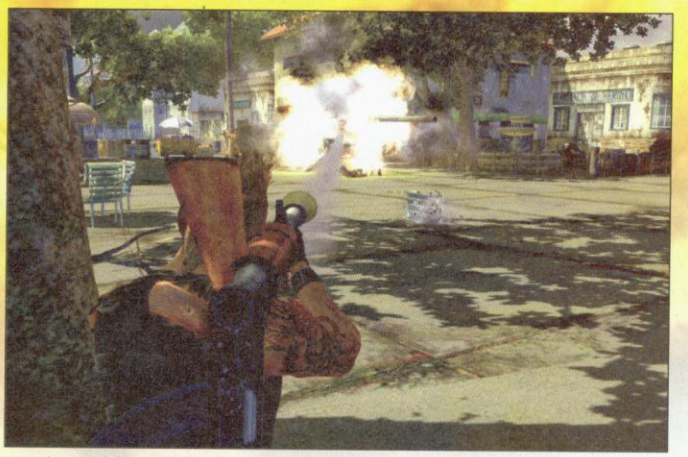
Im Vorgänger waren die Söldner noch Nichtschwimmer, nun sind sie desöfteren auf dem **Wasser** unterwegs.

FAKTEN

Genre	Actionspiel
Entwickler	Pandemic Studios
Version	Präsentation
Termin	1. Quartal 2008

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

Dieses Bild zeigt nur einen kleinen **Ausschnitt** des insgesamt acht mal acht Kilometer großen Areals, in dem Ihr Söldner seine Aufträge ausführt.



Vor einem idyllischen Straßencafé geben wir dem feindlichen Panzer saures. Die **Panzerfaust** gehört dabei noch zu den harmloseren Waffen im Spiel.

Ambiente als Söldner arbeiten. Sie holen sich permanent neue Aufträge ein und erledigen diese dann möglichst gewissenhaft. Wie Sie das machen, bleibt weitgehend Ihre eigene Sache: Sie können sich innerhalb des Gebietes frei bewegen und sind selten an bestimmte Vorgehensweise gebunden.

Für ein Spiel dieser Machart gerieten Story und Protagonisten – sie haben die Wahl zwischen drei Charakteren – erstaunlich detailliert und tiefschürfend. Ausgangspunkt ist der ebenso schwerreiche wie skrupellose Unternehmer Ramon Solano, der sich gewaltsam die Ölreserven des Landes unter den Nagel gerissen hat. Auch Sie wurden von ihm beauftragt, sollen als Entlohnung jedoch statt grünen Dollarscheinen auf einmal blaue Bohnen verpasst bekommen. Sie können in letzter Sekunde entkommen und schwören Rache. Da trifft es sich ganz gut, dass Solano eine schwere Krise heraufbeschworen hat und Sie in Venezuela als Söldner erst mal mehr als genug Arbeit haben.

Alles muss weg

Von wem Sie ihren nächsten Job bekommen und gegen wen er sich richtet, ist Ihnen relativ egal. Um eventuelle Verwirrungen zu vermeiden, erkennen Sie Ihre jeweiligen Feinde zur Not daran, dass sich das Fadenkreuz rot einfärbt. Zur bereits erwähnten spielerischen Freiheit gehört ein gewaltiges Arsenal an Waffen, Fahrzeugen und allen möglichen Hilfsmitteln. Dabei gilt: je spektakulärer, desto besser. Denn wie bei einem guten Stück Hollywood-Actionkino fliegt jede Menge in die Luft. Fast alles im Spielgebiet ist zerstörbar, und bei Ihren Missionen werden Sie diesen Umstand regelmäßig weidlich ausnutzen. Immer wieder müssen Sie ganze Gebäudekomplexe bis hin zu kompletten Ölbohrplattformen einreißen und bedienen sich dafür Panzer, Hubschrauber oder auch mal eines ganz klassischen C4-Sprengstoffs. Höhepunkt der Plattmach-Orgie sind die mitunter anforderbaren Luftschläge, die ganze Abschnitte dem Erdboden gleich machen.

Kaperspielchen

Ihr gewünschtes Vehikel müssen Sie sich meist gewaltsam beschaffen. Bevor Sie es selbst steuern dürfen, ist allerdings erst ein Minispiel dran. Nur bei erfolgreicher Bewältigung gilt der Kaperversuch als geglückt. Haben Sie eines der 140 Fahr- und Flugzeuge liebgewonnen, dürfen Sie es in eine Art Privatgarage verfrachten.

Technisch erreicht **Mercenaries 2** höchste Standards. Das Südamerika-Flair wird wunderschön eingefangen, Grafik und Sound bewegen sich auf tollem Niveau. Davon können Sie auch in unserem DVD-Video überzeugen, das wie die Screenshots von der Xbox360-Version stammt.

Mikkl Galuschka

Das »**Warzenschwein**« A-10 Thunderbolt ist eines von rund 140 Vehikeln, das sie kapern und steuern können.

FAZIT
MIKKL GALUSCHKA

Diese Art von Action ist auf dem PC seit jeher eher selten anzutreffen und damit als erfrischende Abwechslung höchst willkommen. Erst recht, wenn sie so imposant und effektvoll in Szene gesetzt wird wie von den Pandemic Studios. Die Handlungsfreiheit sorgt für zusätzliche Würze und verleiht der ansonsten geradlinigen Ballerei die nötige Abwechslung.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- große Handlungsfreiheit
- beeindruckendes Waffen- und Fahrzeugarsenal
- effektvoll in Szene gesetzt
- stimmiges Karibikflair

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Star Wars Battlefront (2004)

Full Spectrum Warrior (01/2005: **86**)

POTENZIAL **SEHR GUT**

Die neu hinzu gekommenen **Radical-Sportwagen** rasen durch Vara, dem Sitz des SimBin-Hauptquartiers. Das Dorf gibt es wirklich, die Rennstrecke nur im Spiel.

Eine echte Neuheit bei einem SimBin-Spiel sind Formelwägen. Inklusive der neckischen **Helmperspektive** mit authentisch eingeschränktem Sichtfeld.

Race 07

AUF DVD VIDEO

SimBin erweitert seine Zielgruppe: Bei der neuesten Version der Tourenwagen-Sim dürfen sowohl Gamepad-Akrobaten als auch Anhänger schwer beherrschbarer Formel-Rennwägen ans Steuer.

SimBin ist seit jeher einer der letzten komplett unabhängigen Entwickler. Während sich die Schweden jedoch bei den früheren Projekten wie **GTR** (10tacle) und **Race** (Eidos) frühzeitig an einen Publisher banden, wird das aktuelle Projekt **Race 07** bis zuletzt komplett in Eigenregie produziert und auch organisiert. Warum dieser Vortrag? Die Situation hat direkten Einfluss auf das Spieldesign selbst. Um den Titel für potenzielle Partner möglichst attraktiv zu machen, soll **Race 07** breitere Publikumsschichten als bisher ansprechen, ohne dabei zum simplen Arcade-Racer zu verkommen.

Heimatrennen

Bei einem Redaktionsbesuch führten Magnus Ling (Vice President) und Diego Sartori (Creative Director) nicht nur die neueste Version vor, sondern plauderten auch ungezwungen aus dem Nähkästchen. Die Hauptunterschiede zum aktuellen **Race** liegen bei den neuen Fahrzeugen und Strecken. Neben zwei Formel-Klassen (F3000 und Formel BMW) sind vor allem die sehr viel Fahrspaß vermittelnden Radical-Sportwagen zu nennen. Neben den an die laufende 2007er-Saison angepassten Fahrzeugstärken und WTCC-Kursen erlaubten sich die Entwickler einen netten Gimmick: Sie bauten die Straßen ihres Hauptsitzes Vara, einer lauschigen 5.000-Seelen-Gemeinde, mit ins Spiel ein. Ein »real fantasy track« sozusagen.

Der spielerische Kern blieb weitgehend unverändert; SimBin betreibt vor allem viel Feinschliff. Im Cockpit ist es nun nicht mehr so arg dunkel. Außerdem dürfen jetzt gemischte Wagenklassen an den Start gehen, per Fahrzeugfilter kann man selbst die für alle Modi zugelassenen Vehikel bestimmen. Der Pro-Modus ohne Fahrhilfen spricht nach wie vor echte Simulanten an. Eine neue, rasante »Actioncam«-Perspektive, verbesserte Gamepad-Unterstützung und eine weltweites Ranglistensystem sollen die Zielgruppe Richtung Arcade ausweiten.

Gedrosselter Motor

Dass **Race 07** etliche kleine Makel des Vorgängers nicht beseitigen wird, liegt laut Sartori vor allem an der von ISI (rFactor) zugekauften gMotor2-Engine. Die Lizenz sehe diverse Updates und Erweiterungen nicht vor, außerdem sei der Code schlecht dokumentiert. Das mache es im Rahmen eines vertretbaren Aufwandes unmöglich, manche Mängel – wie etwa das Cutting-Problem oder die per Dedicated Server nicht einstellbaren Strafgewichte – zu beheben.

Was manchen ebenfalls sauer aufstoßen wird: Wer Online fahren will, muss wie bisher das Spiel zwingend über Valves Internet-Service **Steam** laufen lassen, selbst wenn er die normale DVD-Version im Laden gekauft hat.

Mikkl Galuschka

FAKTEN

Genre	Rennsimulation
Entwickler	SimBin
Version	Beta
Termin	September 2007

FAZIT
MIKKL GALUSCHKA

Sie wollen eine echte Rennsimulation fahren, die Einstiegshürden sollen aber möglichst niedrig sein? Spätestens mit der 07er-Version ist Race hierfür das ideale Spiel. Einerseits wird das Ambiente zunehmend arcadiger, andererseits sind die Formelwägen nur was für echte Profis. Das soll aber nicht die leichte Enttäuschung übertünchen, dass in Race 07 grundsätzlich wenig Neues steckt.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- sehr viele Fahrzeugmodelle
- bewährt gute Fahrphysik
- teilweise exzellente Grafik
- nichts wirklich Neues

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

GTR 2
(09/2006: **92**)

Race
(12/2006: **85**)

POTENZIAL SEHR GUT

MEDAL OF HONOR
AIRBORNE
HELDEN SPRINGEN.
FEINDE FALLEN.
Unser Krieg beginnt hier.
Die Hölle unter uns wird uns auseinanderreißen.
In diesem Chaos muss jeder von uns seine
Entscheidung treffen.
Der Kirchturm?
Das Dach des Pförtnerhauses?
Oder die Mitte des feindlichen Lagers?
Wir entscheiden über unser Schicksal.
Der erste Schritt ist der schwierigste.
electronic-arts.de
PC DVD ROM
EA mobile
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
Bald erhältlich.
EA
© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, and Medal of Honor Airborne are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION", and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All othet trademarks are the property of their respective owners.

Der Rundenmodus: Mithilfe einer **Strategiekarte** platzieren Sie Ihre Armeen, schließen Bündnisse, kümmern sich um die Forschung und planen Ihren Feldzug.

Der Echtzeitmodus: Jetzt geht's um die Wurst. Bestimmte Einheiten wie die **Fallschirmspringer** im Hintergrund fordern Sie als tatkräftige Verstärkung an.

War Leaders

CYLINK
CYNAMITE.DE
Q27
Ihr **CyLink**-Code

AUF DVD
VIDEO

Kein Szenario ist ausgelutschter als der Zweite Weltkrieg. Dank hoher Komplexität und taktischer Vielfalt schafft War Leaders es trotzdem, dass wir uns einmal mehr in dem globalen Konflikt verlieren.

»Wir richten uns mit dem Spiel ganz klar an Core-Gamer«, verrät uns Martin Krämer von der Games Company beim Redaktionsbesuch, und wir glauben es ihm aufs Wort: Das Taktik-treiben in **War Leaders: Clash of Nations** dürfte Strategie-Fans, für die Titel wie **Command & Conquer 3** oder **Company of Heroes** das Maß der Dinge sind, schlicht überfordern. Mal einige Zahlenspiele: 250 Einheiten, 20 Nationen, 41 Karten, 7 Fraktionen, 3 Ausgangssituationen, aktive wie passive Truppen, Terraforming, einstellbare Truppengeschwindigkeit, Spezialfiguren wie Generäle ... bei **War Leaders** wird der Zweite Weltkrieg nicht auf ein paar entscheidende Schlachten reduziert, sondern als komplexes und vor allem globales Ereignis präsentiert. Was er historisch natürlich auch war.

FAKTEN

Genre	Strategiespiel
Entwickler	Enigma Software
Version	Alpha
Termin	Weihnachten 2007

Realismus oder Fiktion

Zeitlich erstreckt sich das Spiel auf die Jahre 1939 bis 1959. Insgesamt 20 Nationen liegen miteinander im Clinch, sieben Fraktionen dürfen Sie steuern. Das Spiel beginnt mit einer voll dreh- und zoombaren Weltkugel. Auf der finden wir insgesamt 41 Sektoren, von denen jede eine Echtzeit-Map repräsentiert.

Das Bombardement im Hintergrund wirkt sich auf das **Terrain** aus. Die Krater können Sie etwa nutzen, um Ihren Gegnern den Weg abzuschneiden.

Flieger und Boote sind in der Regel passiv. Das heißt, Sie können diese Einheiten zwar in die Schlacht schicken, sie aber nicht direkt steuern.

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

Geschütze und Fahrzeuge haben unterschiedliche **Trefferzonen**. Merke: Panzer oder stationäre Wummen nie von vorne angreifen!

Der **General** gehört zu den schlauesten Einheiten. Er kann einen Teil Ihrer Einheiten übernehmen und ermöglicht Hinterhalte und Angriffe von zwei Fronten.

Die Ausgangssituation dürfen Sie bestimmen: Entweder setzen Sie auf historische Genauigkeit. Das bedeutet, dass der Eintritt Ihrer Spielnation in die Schlacht sich nach den geschichtlich verbrieften Ereignissen richtet. Außerdem entsprechen die Bündnisse den damaligen Gegebenheiten. In Startsituation Nummer zwei beginnen alle Nationen am gleichen Tag, nämlich am 1. September 1939. Die letzte Option dürfte besonders Fans von alternativen Szenarien gefallen: Alle Nationen beginnen am 1. September 1939, allerdings stehen keinerlei Bündnisse fest. So dürfen Sie vollkommen frei entscheiden, welche Allianzen Sie formen und welchen Bündnissen Sie beitreten wollen.

Für welches Szenario Sie sich auch immer entscheiden, die Spielmechanik bleibt in jedem Fall gleich. In der Weltkarten-Ansicht, die ein wenig an das Brettspiel **Risiko** erinnert, treiben Sie Handel und scheffeln Geld und Öl. Die Dollar-Noten und das schwarze Gold verschaffen Ihnen schließlich Zugang zur Kriegsforschung, frischen Einheiten und decken die Bewegungskosten Ihrer Truppen. Wer fleißig die Schulbank drückt, bringt es gar zur Atombombe, muss allerdings für die dafür benötigten Rohstoffe wie Uran ein kleines Vermögen investieren.

Und ... Action!

Wenn Sie mit Ihren Aktionen zufrieden sind, dann endet Ihr Zug, und die Gegner sind dran. Sobald sich zwei verfeindete Fraktionen auf einem umkämpften Gebiet treffen, geht's ans Eingemachte. Sofern Sie die Drecksarbeit nicht selbst erledigen wollen, würfelt Kamerad PC das Ergebnis anhand der Truppenstärken aus. Der echte War Leader nimmt die Sache natürlich selbst in die Hand, und zwar in Echtzeit. Natürlich komplett ohne Basenbau und dergleichen, das haben Sie ja bereits im Rundenpart erledigt.

Auf den berühmten Kriegsnebel haben die Entwickler verzichtet, das heißt, Sie haben Ihre Gegner stets im Blick. Anders als bei vielen Genrekollegen wird das Terrain aktiv in die Schlacht miteinbezogen. Das erlaubt strategische Leckerbissen. Ein Beispiel: Sie fordern passive Unterstützung aus der Luft oder zur See an, und bombardieren das Gelände in Flussnähe. Sobald der dadurch entstehende Graben den Wasserstrom trifft, wird er automatisch geflutet. Die Folge: Die wasserscheuen Fußtruppen des Gegners dürfen sich nun einen anderen Weg suchen.

Mein Freund, der General

Neben einigen Spezialeinheiten (ca. fünf pro Fraktion) steht der übliche, historisch korrekte Fundus an Artillerie und Infanterie bereit, mit unterschiedlichen Formationen, Geschwindigkeiten etc. Eine Sonderfunktion nimmt die Einheit »General« ein, die zeitweise einen Teil Ihrer Truppen »übernehmen« kann. Mit seiner KI-Hilfe sind so Kämpfe an zwei Fronten möglich.

Die neuen Features werden mit vielen altbekannten angereichert: Besetzbare Gebäude, Fallschirmspringer, unterschiedliche Trefferzonen (ein gezielter Schuss in die ungeschützte Seite eines Panzers macht deutlich mehr Schaden als der frontale Angriff) dürfen in einem Strategiespiel dieser Komplexität nicht fehlen.

Grafisch bewegt sich **War Leaders** über dem Durchschnitt, kann aber nicht ganz mit Schwergewichten wie **Company of Heroes** oder **Command & Conquer 3** mithalten. Der dynamische Tag-/Nachtwechsel und das Wettersystem erfreuen hingegen das Auge. Allerdings war die angespielte Version auch noch nicht fertig, einige Bugs wollen ausgemerzt, die Grafik noch mal poliert werden. Neben der historischen Kampagne stehen auch eine Möglichkeit für Skirmish-Duelle sowie ein Multiplayer-Modus bereit. Der eignet sich für bis zu vier Spieler und bietet die Spielarten Deathmatch, Capture-the-Flag sowie einen Kooperationsmodus.

Simon Fistrich

CYNAMITE.DE my entertainment network
Screenshot-Galerie auf www.cynamite.de

FAZIT SIMON FISTRICH

War Leaders verspricht ein Fest für Anhänger komplexer Strategiespiele im allgemeinen und Fans der ähnlich gestrickten Total-War-Reihe im besonderen zu werden. Sofern die Entwickler grobe KI-Schnitzer vermeiden, sollte dieser Mix aus Runden-Strategie und Echtzeit-Action voll aufgehen. Gelegenheitsspieler werden von der schieren Masse an Features allerdings erschlagen.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- enorme taktische Möglichkeiten
- Terraforming als Spielelement
- variable historische Genauigkeit
- kann Einsteiger überfordern

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

–

POTENZIAL **SEHR GUT**

Sim City Societies

Schon als Sim City Societies angekündigt wurde, protestierten die Fans lauthals gegen Tilted Mill, die den neuesten Teil der Stadtsimulation mit Hilfe von Maxis entwickeln. Hier erfahren Sie, ob sich der Aufruhr lohnt – oder ob die bunten Sims nicht doch Ihr Herz erobern werden!

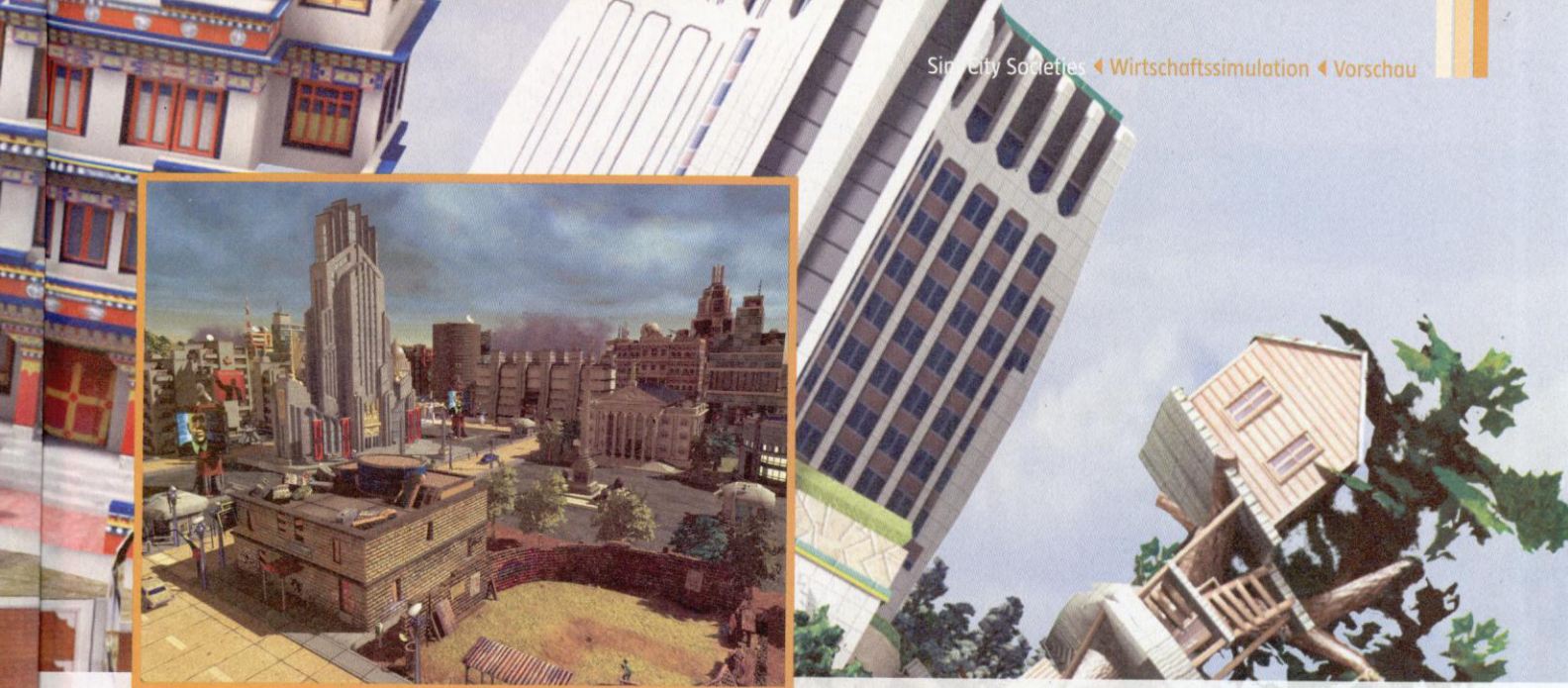
FAKTEN

Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler	Tilted Mill
Version	Pre-Alpha
Termin	November 2007

TRAILER

CYLINK
CYNAMITE.DE
2C4
Ihr CyLink-Code

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



Big Brother is watching you: Entwickelt sich eine Stadt in Richtung **Gehorsam** und Autorität, dann lässt sich das sehr schnell am düsteren Aussehen erkennen.

Haben Sie schon einmal **Sim City 4** gespielt? Ja? Dann vergessen Sie sofort alles, was damit zu tun hat. Und wenn Sie noch nicht zum erfolgreichen Stadtvater geworden sind, ist's umso besser. Zumindest sagt man uns das gleich, als wir in Redwood City nahe San Francisco in einen Konferenzraum im Hauptquartier des Spieleherstellers Electronic Arts treten.

Zwar ist der Name Programm, in **Sim City Societies** kümmern Sie sich wieder primär um die Bewohner Ihrer Stadt. Doch das Mikromanagement, zu dem nicht nur das Verlegen der Wasserrohre zählt, sondern auch die Versorgung der Sims genannten Einwohner mit Arbeit, Bildung, Unterhaltung wurde von Entwickler Tilted Mill eindeutig entschlackt. Damit auch die Einsteiger Spaß am neuesten Teil der Stadtsimulation haben, versichert uns Produzentin Rachel Bernstein, die uns **Sim City Societies** begeistert vorführt. Skeptisch, ob sich die Sim-Profis mit Einsteigerfreundlichkeit abfinden können, haben wir **Sim City Societies** mehrere Stunden gespielt, und berichten hier von unseren Erfahrungen.

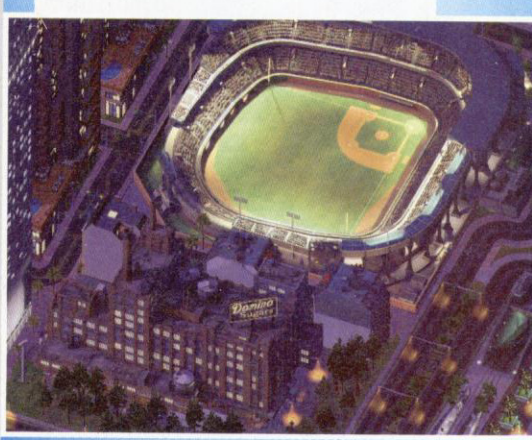
Rush Hour im Simsland

Zu Beginn einer neuen Runde **Sim City Societies** suchen wir uns ein Stück Land aus. Wir können allerlei Parameter wie Wasser- und Landfläche verstellen, und uns so unsere Traumkarte zusammenbasteln. Entweder Sandwüste oder Küstenlandschaft, egal ob schwüle Tropengegend oder sibirische Tundra; alles ist mög- ▸

DAS IST SIM CITY 4

Sim City 4 erschien 2002 und erfreut die anspruchsvolle Städtebauer-Gemeinde seither mit einer recht komplexen Stadtsimulation, die vor allem in Sachen Mikromanagement glänzt. Mit dem Einteilen der verschiedenen Baugebiete (Wohnen, Industrie, Gewerbe) ist's aber lang noch nicht getan – vor allem die Bedürfniserfüllung der Sims nimmt die meiste Zeit in Anspruch. Die Sims wollen Bildung? Dann sollte die Schule nicht nur in einem Wohngebiet gebaut werden, sondern zusätzlich auch noch in einer Gegend, in der nicht allzu viele ältere Sims unterwegs sind. Einen besonderen Spaß haben Perfektionisten mit dem eigenhändigen Verlegen der Wasserleitungen, die den Fortschritt einer Siedlung erst möglich machen.

Auch solch kunterbunt zusammengewürfelte Städte funktionieren, wenn wir die **Bürger** glücklich machen.



Die **Infofenster** zu den Gebäuden verraten auf dem ersten Blick, welche Fähigkeiten die Bauten haben.

lich. Zusätzlich können wir aus bisher zehn Zielen wählen, die uns vorgeben, in welche soziale Richtung sich unsere Metropole entwickeln soll. Oder wir starten einfach in ein Endlosspiel.

Die weiteren Schritte sind einfach: Mit ein paar Klicks auf den staubigen Wüstenboden, den wir uns ausgesucht haben, bauen wir ein paar Straßen – jawohl, Straßen müssen wir wieder selbst bauen – und treffen die Wahl, ob's Asphaltstraßen oder Feldwege sein sollen. Denn die Sims sind mit ihren flotten Flitzern und Pferdekutschen auf befestigten Straßen erheblich schneller unterwegs. Die mitunter hässlichen Asphaltbänder passen aber eventuell nicht ins Stadtbild.

Richtungsweisend

Moment, Pferdekutschen? Überall die futuristischen Gebäude, während die Leute in mittelalterlichen Wägelchen über die Piste düsen? Aber klar! Es gibt sechs »Gesinnungen«, in die sich eine Stadt – und die Bevölkerung mit ihr – entwickeln kann. Dazu gehören Industrie, Wohlstand, Spiritualität, Gehorsam, Kreativität und Wissen. Jede Gesinnungsrichtung hat ihre eigenen Wohn-, Arbeits- und Unterhaltungsgebäude – so bietet sich uns schon nach nur wenigen Minuten ein buntes Stadtbild. Und die Bewohner fahren natürlich auch ein entsprechendes Vehikel. In einer reichen Gegend brausen schicke Sportflitzer durch die Kurven, in einer durch und durch futuristischen Landschaft gibt's ebenso visionäre Vehikel. Da macht das Zuschauen gleich doppelt so viel Spaß, denn Abwechslung ist garantiert.

Produktive Hütte

Die soziale Ausrichtung der Gebäude beeinflusst nicht nur das Umfeld der

ZU BESUCH BEI ELECTRONIC ARTS

In Redwood City bei San Francisco residiert die amerikanische Spieleschmiede **Electronic Arts** an ihrem eigenen Campus. Produzentin Rachel Bernstein hat sich die Zeit genommen, unseren Besuch in der **Sim City Societies**-Welt zu begleiten. Das EA-Hauptquartier ist ein Mikrokosmos für sich – in den selbst Starbucks Einzug gehalten hat. Kurios für deutsche Verhältnisse, in den Staaten total normal: den EA-Mitarbeitern stehen eine Sporthalle, ein Fitnessraum, Tennisplätze, Ärzte und mehrere Kantinen mit gesundem Essen zu freien Verfügung. Mitbringsel für Daheim gibt's im EA Shop.

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

WIE GEHT'S MEINER STADT?

Entwickelt sich unsere Stadt sehr in eine **autoritäre und industrielle** Richtung, lässt sich das vor allem sehr gut am Himmel erkennen. Denn viele Industrieanlagen stoßen viel Rauch aus – graue Abgaswolken vernebeln den hübschen, blauen Himmel und tauchen die Stadt in Zwielicht. Zusätzlich verwahrlosen Straßen, sterben Bäume ab, zieren hässliche Graffiti die Wände der Häuser.

Das genaue Gegenteil ist eine **romantische oder spirituelle** Stadt. Da es hier vornehmlich umweltschonende Betriebe gibt, und die Sims teilweise sogar mit der Pferdekutsche unterwegs sind, belasten auch kaum Abgase die Luft. Deswegen leuchtet ein Abendhimmel in den buntesten Farben, die Straßen entwickeln sich sogar zu Kopfsteinpflasterstraßen und Blumenkübel verschönern die Nachbarschaft.

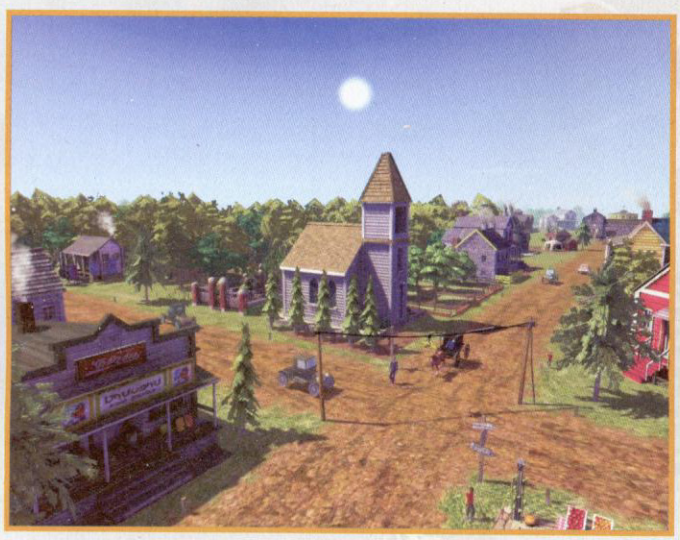
Stadt, sondern trägt auch zur Produktion von Rohstoffen bei. Um Gebäude zu bauen, brauchen wir nicht nur Simoleons, die Sims-Währung, sondern auch die unterschiedlichen Gesinnungen.

Die Gebäude produzieren oder verbrauchen eine bestimmte Menge einer der sechs Ausrichtungen. Ein Beispiel: Wir wollen ein spirituelles Wohnhaus bauen. Das kostet allerdings zwei Spiritualitätspunkte. Haben wir die nicht, können wir auch die Wohnungen nicht errichten. Also schauen wir im übersichtlichen Baumenü nach, welche Gebäude Spiritualität produzieren. Wir entscheiden uns für eine Mission, die Kirche der Kolonialzeit. Die produziert sogar neun Punkte Spiritualität – da können wir gleich noch ein paar Wohnhütten bauen. Noch zieht dort aber keiner ein, denn erst muss Strom her. Den bekommen wir entweder von umweltfreundlichen Windkraftanlagen – oder dreckigen Kohlekraftwerken.

Ich will Spass!

Sobald ein Sim in unsere Stadt zieht, will er auch arbeiten. Arbeitsstätten gehören zur zweiten Gebäudeart, die wir in **Sim City Societies** errichten. Anders als in **Sim City 4** sind wir dabei übrigens nicht auf einen abgesteckten Bauplatz für die Gebäude angewiesen. Deswegen bauen wir erstmal ein Bürogebäude mitten in die Reihenhaussiedlung rein.

Die dritte Gebäudeart sorgt für Unterhaltung, dabei gibt es vielfältige Baumöglichkeiten für jede Gesinnung, die jede Stadt aufpeppen: eine Kneipe für die produktiven Bewohner, ein Teehaus für die religiösen Spiritualitäts-Anhänger. So wird der Sim-Wunsch nach Spaß gestillt, was sich unbedingt empfiehlt. Denn wenn ein Sim keinen Spaß hat, geht er nicht malo- ▸



Vorher: Ein dörfliche und recht spärlich besiedelte **Gegend** mit unbefestigten Straßen, auf denen eher Pferde als Autos unterwegs sind.

Nachher: Eine **Kleinstadt** mit Asphaltstraßen und schicken Autos. Je nachdem, wie sehr eine Stadt wächst und gedeiht, verändert sich auch die Umgebung.

Auf den Straßen ist immer was los, hier schauen wir einem **Sim** über die Schulter, der zur Arbeit geht.

chen. Weigert sich ein Sim, sich für uns abzuracken, nehmen wir kein Geld ein – das wir aber brauchen, um weitere Gebäude zu errichten.

Katerstimmung

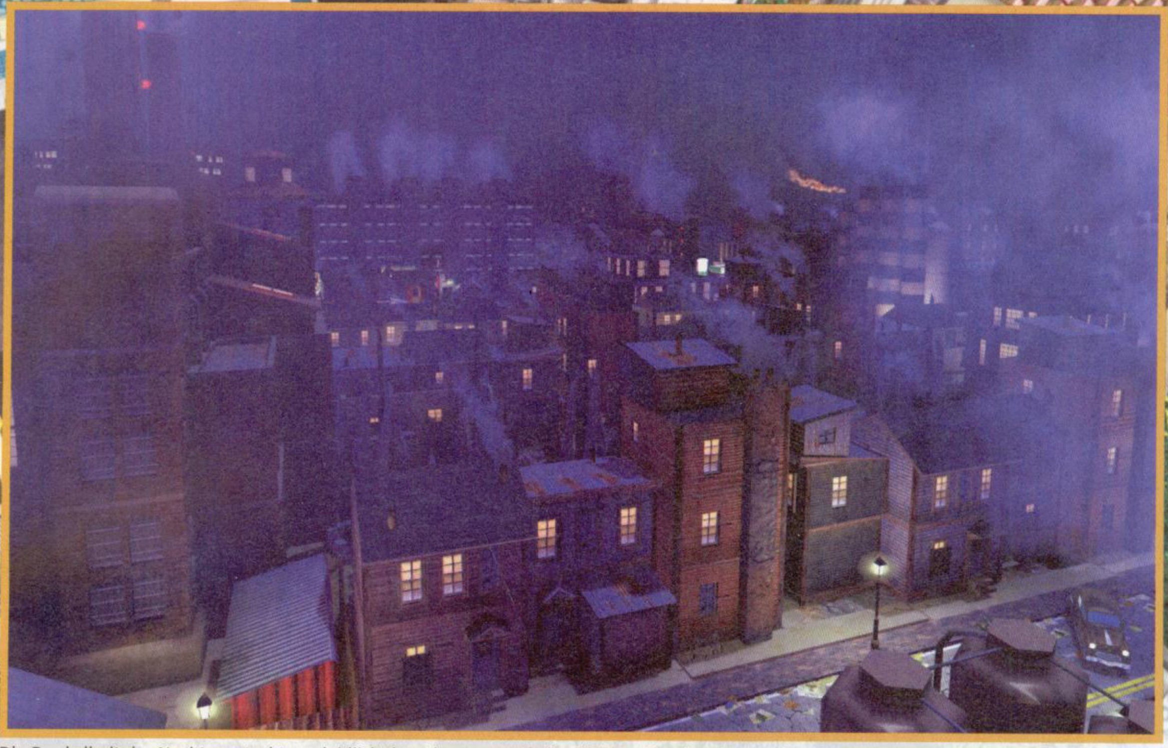
Sie sollten aber auch nicht für zu viel Spaß sorgen. Unsere Sims versumpften nämlich in der Kneipe nebenan und waren am nächsten Tag überhaupt nicht in der Lage, zur Arbeit zu gehen. So soll's natürlich nicht laufen. Außerdem haben Gebäude, die für Unterhaltung sorgen, mitunter negative Auswirkungen. Erwähnte Kneipe hat eine gewisse (niedrige) Wahrscheinlichkeit, Taschendiebe zu produzieren. Aus der Clown-Schule kommen hingegen Pantomimen. Wie glücklich Ihre Stadtbewohner sind, können

DAS INTERFACE

Knallig bunt, so wie es auch bei den Sims zugeht, präsentiert sich das Interface von Sim City Societies. Am linken Bildschirmrand (1) ist die Anzeige für sämtliche Filter, die wir aktivieren können – um zum Beispiel schnell zu sehen, wie glücklich die Sims unserer Stadt sind.

Unten links (2) sind Info- und Baumenü untergebracht. Auf einem Blick erkennen wir, wie viele Sims in unserer Stadt leben, wie viele davon einen Job haben, wie viel Kohle sich in unserer Stadtkasse befindet. Die Baumenüs sind in Wohnhäuser, Arbeitsstätten und Gebäude zur Unterhaltung eingeteilt.

Unten rechts (3) hingegen sehen wir die sechs Gesinnungen. Hier lässt sich zum Beispiel sehr einfach erkennen, wenn wir von einer Gesinnung einen Überfluss haben.



Die Dunkelheit der Nacht versteckt nur leidlich den Abgasausstoß der vielen **Industrieschornsteine**.

Sie sich jederzeit anzeigen lassen – ein Klick auf den richtigen Filter in der linken Leiste (siehe Kasten »Das Interface«) genügt, und schon ploppen über den Köpfen der Sims bunte Smileys auf, die die aktuelle Zufriedenheit anzeigen. Das lässt uns schnell auf Unterhaltungsengpässe reagieren – indem wir nämlich ein Kino, eine Eisdiele oder einen Zirkus neben das Wohngebiet bauen.

Die Häuser sind die Helden

Die Gebäude, die wir errichten, haben mitunter passive oder aktive Fähigkeiten. Klasse, denn die innovativen Fähigkeiten der Häuser heben **Sim City Societies** erheblich vom Einheitsbrei, der im Genre langsam Überhand nimmt, ab.

Ein normales Wohngebäude zum Beispiel kann keine interessanten Wunderdinge vollbringen. Eine Stadthalle hingegen sorgt anhaltend dafür, dass der Bau von Regierungsgebäuden 25 Prozent weniger Simoleons kostet. Und manche der Regierungsgebäude haben quasi eine Aura und sorgen dafür, dass Firmen in ihrer näheren Umgebung mehr Geld einnehmen. Es ist also sinnvoll, sich einen Bauplan für die Stadt zurecht zulegen, und nicht auf Geratewohl drauflos zu bauen.

Aktive Fähigkeiten hat zum Beispiel das Gefängnis: Wenn wir die Spezialfähigkeit aktivieren, landen zwölf Demonstranten auf einem Schlag hinter Gittern. Das sorgt für Frieden auf den Straßen. Ein anderes Firmengebäude hingegen ermöglicht einem Shop den Verkauf von Handys. Diese Fähigkeiten können ausgelöst werden, wenn eine Bedingung erfüllt ist – zum Beispiel, sobald 100 Sims die Firma besucht haben. Mit Gesinnungsüberschüssen und genügend Kohle schalten wir übrigens stetig weitere der über 350 Gebäude frei, die im Spiel enthalten sein werden.

Kuschelromantik oder Industrieanlage?

Sim City Societies soll aber vor allem eins machen: die Fans der Reihe in die schönste, bisher da gewesene Sim-Welt zu katapultieren. Und das klappt ausgesprochen gut. Die hübschen 3D-Gebäude lassen sich drehen und wenden, wie wir es wollen. In der Nacht leuchten Lichter in den Fenstern, am Tag quellen dunkle Rauchwolken aus Fabrikschornsteinen. Auch der Rauch wirkt sich auf unsere Stadt aus. Zwar verziehen sich die Bewohner nicht in unbelastete Gegenden, aber der Abendhimmel färbt sich bei zu vielen Abgasen von einem zarten Purpur in ein hässliches Grau.

Straßen und Laternen sehen je nach Gesinnung ebenfalls unterschiedlich aus. In einem heruntergekommenen Arbeiterviertel sind die Straßen rissig, Graffitis bedecken Hauswände, abgestorbene Bäume in den Vorgärten. Dahingegen sieht eine romantische Gegend äußerst putzig aus: saubere Straßen, hübsche Lampen, Blumenkästen säumen die Wege – ein echtes Paradies, das wir uns da geschaffen haben.

Susanne Braun

FAZIT
SUSANNE BRAUN

Die Pre-Alpha-Version lässt sich schon gut spielen, einige Fragen sind bei mir aber offen geblieben. Ob es zum Beispiel Katastrophen geben wird. Und wenn ja, ob man die schon wieder nur manuell auslösen kann. Das versaut nämlich den Überraschungseffekt, den eine Katastrophe ja durchaus mit sich bringt.

Die »Fähigkeiten« der Häuser lassen sich aufeinander abstimmen und ermöglichen mir eine genaue Planung meiner Stadt – das gefällt mir sehr gut und auch weitaus besser als das übliche drauflos Bauen anderer Aufbauspiele. Angetan hat's mir die kunterbunte und hübsche Grafik, und wie unterschiedlich die Gebäude der verschiedenen Gesinnungen aussehen. So bereitet mir der Stadtbau Spaß – und vor allem sehr viel Abwechslung!

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- weniger kompliziertes Mikromanagement
- hübsche Gebäude und Landschaften
- viel Einsteigerfreundlichkeit ...
- ...die Profis allerdings unterfordern könnte

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

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

Die Kinder des Nils
(01/2005: **84**)

POTENZIAL **SEHR GUT**

ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING
Ultraforce QX-68 Ultra
intel
Core 2
Quad
inside
1.799,-
ab 45,-
mtl.*
INTEL Core2 Quad Xtreme
Q6600 @ QX-6850 (4x3,0 GHz)
GeForce 8800 Ultra
nVidia GeForce 8800 Ultra 768 MB
4 GB Arbeitsspeicher
2 GB DDR2-1000 + 2 GB Flash ReadyBoost
500 GB S-ATA II
500 GB S-ATA II Festplatte 7.200 U/min.
20x DVD-Brenner S-ATA
RAM/±(R/RW), Dual Layer, Light Scribe
ASUS P5K Mainboard
Intel P35 Chipsatz
Art. Nr.: 34599
Auf welcher Seite ...
nVidia GeForce
GF 8800 Ultra
NVIDIA
GeForce
INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE
ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR NINE POINT www.ninepoint.de

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: 0800-22 777 99

Händler-Anfragen erwünscht!

Ultraforce QX-68 XT

... wirst Du stehen?

ATI Radeon
HD 2900 XT

- INTEL Core2 Quad Xtreme
  Q6600 @ QX-6850 (4x3,0GHz)
- ATI Radeon HD 2900 XT
  512 MB, DirectX 10 Ready
- 4 GB Arbeitsspeicher
  2 GB DDR2-1000 + 2 GB Flash ReadyBoost
- 500 GB S-ATA II
  500 GB S-ATA II Festplatte 7.200 U/min.
- 20x DVD-Brenner S-ATA
  RAM/±(R/RW), Dual Layer, Light Scribe
- ASUS P5K Mainboard
  Intel P35 Chipsatz

Art. Nr.: 34600

24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.
* Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66% bei einer Laufzeit von 56 Monaten.

POWER-TEAM

USERPROFIL

Florian Stangl [Stellv. Chefredakteur]

Ich spiele gerade: Singstar

Wo würdest Du gerne stilles Mäuschen spielen?
Bei Benedikt XVI. unterm Bett

Was findest Du an Dir individuell?
so ziemlich alles

Welche häusliche Eigenschaft hast Du?
Kochen

Das schönste Fest im Jahr ist für mich:
der Geburtstag meiner Freundin

Meine letzte gefährliche Spekulation war ...
... eher harmlos

Wenn ich berühmt wäre ...
... dann würde mir keiner diese Frage stellen

USERPROFIL

Simon Fistrich [Redakteur]

Ich spiele gerade: WWE Smackdown vs. Raw 2007 (Wo bleibt die PC-Version?)

Was findest Du an Dir individuell? Mein gutes Aussehen, meinen vorzüglichen Humor, meine alles übertreffende Intelligenz. Und meinen Sarkasmus.

Welche häusliche Eigenschaft hast Du?
Ich bin gern zu Hause. Auf der Couch.

Das schönste Fest im Jahr ist für mich: ... natürlich der CyPress-Sommercup. Und die Weihnachtsfeier. Die richtige.

Meine letzte gefährliche Spekulation war ...
... 1998 auf meinen Anlageberater zu hören: »New Economy, das ist das Wort der Stunde, Herr Fistrich!«

Wenn ich berühmt wäre ...
... hätte ich bestimmt einen eigenen Team-Fragen-Beantworter

USERPROFIL

Mikkl Galuschka [Redakteur]

Ich spiele gerade: Links LS 2001

Wo würdest Du gerne stilles Mäuschen spielen?
Bei der Vorstandssitzung eines Großkonzerns.

Was findest Du an Dir individuell?
Keine Science-Fiction zu mögen, in dieser Branche wohl eher selten.

Welche häusliche Eigenschaft hast Du?
Bin der perfekte Hausmann.

Das schönste Fest im Jahr ist für mich:
Jedes, wofür es Urlaub gibt.

Meine letzte gefährliche Spekulation war ...
... dass mein Königspärchen durchkommt.

Wenn ich berühmt wäre ...
Wenn? Ich dachte, wir sind alle berühmt?

USERPROFIL

David Bergmann [Redakteur]

Ich spiele gerade: World of WarCraft

Wo würdest Du gerne stilles Mäuschen spielen?
Jedenfalls nicht in einer Mausefalle

Meine letzte gefährliche Spekulation war ...
... Den Enrage-Mob nicht zu taunten in Hoffnung auf den Crit eines Chainheals auf die Glaskanone, die proccenderweise das Casten nicht sein lassen wollte – sehr gefährlich.

Was findest Du an Dir individuell?
Na, mich – was sonst?

Welche häusliche Eigenschaft hast Du?
Die Angewohnheit, Miete zu bezahlen

Das schönste Fest im Jahr ist für mich: Weihnachten

Wenn ich berühmt wäre ...
... hätte ich irgendetwas tolles gemacht

USERPROFIL

Susanne Braun [Redakteurin]

Ich spiele gerade: Runrigs Pog Aon Oidche Earraich

Wo würdest Du gerne stilles Mäuschen spielen?
Ich setz' mich im Bostoner Park neben den Slushie-Verkäufer, um zu erfahren, wie er den Melonen-Slushie macht.

Was findest Du an Dir individuell? Ich mag Pyrenäenkäse auf Brot.

Welche häusliche Eigenschaft hast Du?
Pyrenäenkäse in Scheiben schneiden.

Das schönste Fest im Jahr ist für mich: Einmal in der Woche Pyrenäenkäse an der Käsetheke kaufen.

Meine letzte gefährliche Spekulation war ...
... ob ich den Aetherray töte, bevor mich der Magier anruft.

Wenn ich berühmt wäre ...
... würde ich den ganzen Tag mit Sonnenbrille herumlaufen und meine Lieblingsbücher verfilmen.

USERPROFIL

Sascha Adermann [Redakteur]

Ich spiele gerade: Madden NFL 08, Race 07, PES 6, CSS

Wo würdest Du gerne stilles Mäuschen spielen?
FBI, CIA, NSA, DEA... da wäre es interessant.

Was findest Du an Dir individuell?
Weißt DU doch nicht!

Welche häusliche Eigenschaft hast Du?
Abwaschen. Schnell und sauber.

Das schönste Fest im Jahr ist für mich:
Geburtstag, Weihnachten, Chrysanthemenfest

Meine letzte gefährliche Spekulation war ...
... misslungen. Es hat doch wie aus Eimern gegossen.

Wenn ich berühmt wäre ...
... dann hätte der Konjunktiv an dieser Stelle keine Daseinsberechtigung.

MEET THE TEAM!

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

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

USERPROFIL

Christiane Leifke [Layouterin]

Ich spiele gerade: **Siedler 3**

Wo würdest Du gerne stilles Mäuschen spielen? NSA – andererseits würde mich dieses Wissen nur krank machen.

Was findest Du an Dir individuell? Meine Arme

Meine letzte gefährliche Spekulation war ... ... dass bestimmte Internetanbieter die Wahrheit sagen. Finger weg!

Wenn ich berühmt wäre ... ... müsste ich gleichzeitig reich sein, um mein abgeschottetes Privatleben finanzieren zu können.

Welche häusliche Eigenschaft hast Du? Ich backe gerne.

Das schönste Fest im Jahr ist für mich: weiße Weihnachten

USERPROFIL

Tanja Gemeinhardt [Layouterin]

Ich spiele gerade: **Bomberman (Xbox live arcade)**

Wo würdest Du gerne stilles Mäuschen spielen? bei meiner Tochter im Kindergarten

Was findest Du an Dir individuell? meine Nase

Welche häusliche Eigenschaft hast Du? ich schaffe es zumindest, das meine Familie nicht ganz im Chaos untergeht

Das schönste Fest im Jahr ist für mich: Geburtstag von Emma

Meine letzte gefährliche Spekulation war ... ... einen Sechsjährigen auf vier zu schätzen

Wenn ich berühmt wäre ... ... mein Bild ist in einer Zeitschrift, was will man mehr...

USERPROFIL

Thomas Sieben [Freier Redakteur]

Ich spiele gerade: **Eve Online**

Wo würdest Du gerne stilles Mäuschen spielen? In Sonys Marketingabteilung

Was findest Du an Dir individuell? Dass ich noch nie ein Harry-Potter-Buch angefasst habe

Welche häusliche Eigenschaft hast Du? Ich kann Ordnung schnell beseitigen

Das schönste Fest im Jahr ist für mich: Mal sehen wie das Eve-Fanfest im November wird

Meine letzte gefährliche Spekulation war ... ... mein Tipp für die letzte deutsche Meisterschaft

Wenn ich berühmt wäre ... ... würde ich immer sagen, dass ich noch ganz der Alte geblieben bin

USERPROFIL

Jochen Gebauer [Freier Redakteur]

Ich spiele gerade: **Shadow Hearts: From the New World**

Was findest Du an Dir individuell? You want to be a rebel? Stop being cool.

Welche häusliche Eigenschaft hast Du? Teamfragen auf den letzten Drücker zu beantworten.

Das schönste Fest im Jahr ist für mich: St. Patrick's Day. Schwarzes Bier, verrauchte Spelunken, betrunkene Iren, die von Liebe und Suff singen ... wunderbar.

Meine letzte gefährliche Spekulation war ... ... darauf zu vertrauen, dass mir Ticketmaster meine Karten fürs Miami Dolphins-Spiel in Wembley nach Deutschland schickt.

Wenn ich berühmt wäre ... ...würde ich schleunigst zusehen, dass sich dieser Umstand wieder ändert.

USERPROFIL

Moritz Menzel [Freier Redakteur]

Ich spiele gerade: **Planescape Torment**

Wo würdest Du gerne stilles Mäuschen spielen? "Still" und "Mäuschen" ist beides nichts für mich. Als lauter Elefant würde ich gerne mal bei einem vertraulichen Gespräch unter Spitzenpolitikern rumtröten.

Was findest Du an Dir individuell? Na, die Nase.

Das schönste Fest im Jahr ist für mich: Nein, nicht das Oktoberfest. Wobei? Neee.

Welche häusliche Eigenschaft hast Du? Wenn ich eine habe, dann weiss ich nichts davon.

Meine letzte gefährliche Spekulation war ... "Aaach, der nächste Fireball zieht noch keine Aggro."

Wenn ich berühmt wäre ... ... würde ich bei vertraulichen Gesprächen unter Spitzenpolitikern rumtröten.

USERPROFIL

Ulli Kunz [Freier Redakteur]

Ich spiele gerade: **Herr der Ringe Online**

Wo würdest Du gerne stilles Mäuschen spielen? Bei der allmonatlichen 4tägigen Verlags-Konferenz zur Bestimmung der lustigen Fragen hier

Was findest Du an Dir individuell? Dass ich nicht dick bin, sondern nur Panorama habe.

Das schönste Fest im Jahr ist für mich: ...jenes, bei dem es das leckerste Essen gibt.

Welche häusliche Eigenschaft hast Du? Ich kann kochen und essen. Der Rest ist leider unterentwickelt.

Meine letzte gefährliche Spekulation war ... ... als ich mich in meinem Nepalurlaub fragte, ob ich das Essen in dem einheimischen Restaurant vertrage oder nicht...

SO TESTEN WIR

Als einziges deutsches Magazin bewerten wir Spiele subjektiv und immer mit mindestens zwei Testern. Weitere Infos zu unserem Wertungssystem und Technik-Check, unseren Extra-Kästen, Awards und CyLinks stellen wir Ihnen auf dieser Doppelseite detailliert vor.

ALLGEMEINES

Hier finden Sie die »harten Fakten«: Wann erscheint das Spiel, wer hat es entwickelt, wer vertreibt es?

SYSTEM-CHECK

Verrät Ihnen auf einen Blick, wie gut das Spiel auf Ihrem eigenen System läuft.

ALTERNATIVEN

Wir nennen zwei ähnliche Spiele, die es schon gibt.

EINZELNOTEN

Diese fünf Noten fließen NICHT direkt ins subjektive Ergebnis ein!

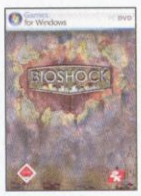
PRO/KONTRA

Fasst die markantesten Punkte des Tests zusammen.

DURCHSCHNITTS WERTUNG

Die finale Wertung aus dem Durchschnitt aller Tester.

WERTUNGSKASTEN



Genre	Ego-Shooter
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Irrational Games
Hersteller	2K Games
Webseite	www.rapture.cynamite.de
Hotline	09001/391 491 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	50
Ton	7.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			8 GB
Auflösung	800x600	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 7900	RAM	1,5 GB
Auflösung	1.280x960	CPU	Dual Core
Grafikkarte	Geforce 8800	RAM	2,0 GB

Ideal für	Hydrophile Hobbytaucher
Alternative Budget	
System Shock 2	(ca. 25 €, 1999)
Alternative Budget	
Deus Ex	(ca. 5 €, 2000)

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	9
Steuerung	8
Atmosphäre	10
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- Spitzen-Grafik, extreme Detailfülle, tolle Beleuchtung
- atmosphärische Soundkulisse und engagierte Sprecher
- Plasmide sorgen für Abwechslung im Shooter-Alltag
- zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten
- Handhabung mit vielen Waffen umständlich
- Hacker-Minispiele nervig, kein Mehrspieler-Modus

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Sascha Adermann	92
Florian Stangl	86
Mikkl Galuschka	88

89

SASCHA ADERMANN

H2O macht mich froh

Mein erster Gedanke: Boah ey, sieht das geil aus! Mein zweiter Gedanke: Mist, ich brauche einen neuen Rechner! Glücklich, wer das nötige Equipment sein Eigen nennt. Bioshock ist kein plumpes Erschrecken, sondern subtiler Horror. Blutig, aber ohne Hämoglobin-Inflation. Auch bleiben die Gliedmaßen bei der deutschen Version wo sie hingehören.

Gut: Die Identität von Jack bleibt lange unbeleuchtet, was mir die Identifizierung erleichtert hat. Durch das sorgsame Umsehen habe ich mich stärker in die virtuelle Umgebung vertieft. Viel Übung erfordert die Handhabung der Waffen und Plasmide in hektischen Situationen. Die in der Gen-Bank vorgenommene Plasmid-Verteilung wurde bei uns mehrfach vertauscht die Reihenfolge von selbst geändert. Trotzdem, ein Wahnsinns-Spiel!

Meine Wertung **92**

MIKKL GALUSCHKA

Genialer Grusel

Statt Bioshock hätten die Entwickler das Ding einfach »Atmosphäre« nennen sollen. Einfach Wahnsinn, wie es von seiner morbiden Grundstimmung lebt, in Szene gesetzt von ästhetisch überragender Grafik und gruseligem Sound. Hier ist kein einziger Gang einfach nur eine schnell zu durchhetzende Verbindung zur nächsten Feindeshorde. Stattdessen befällt mich alle fünf Meter die Paranoia, wenn Schreie, Gejammer und Gemurmel aus nicht einsehbaren Ecken an mein Ohr dringen. So perfekt Bioshock auch in Szene gesetzt ist: Spielerisch kann es keine neuen Maßstäbe setzen. Mir persönlich macht das aber gar nichts, der starke Action-Adventure-Einschlag entspricht genau meinen Wünschen. Sozusagen der perfekte Shooter für all diejenigen, die eigentlich keine Shooter mögen.

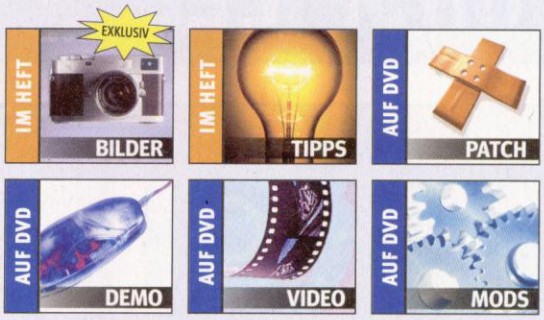
Meine Wertung **88**

MEINUNGS-KASTEN

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

DIE ICONS

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



CYNAMITE.DE

CYLINK CYNAMITE.DE X6B Ihr CyLink-Code

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

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

TECHNIK-CHECK

Installationsgröße 6,13 GB

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

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

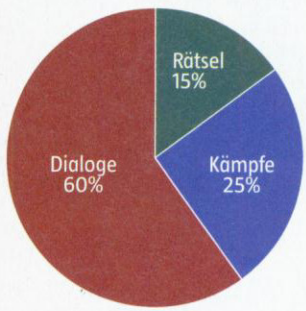
- Die Ladezeiten verkürzen sich um gut 60%, wenn man statt 512 MB RAM auf 1 GB Arbeitspeicher zurückgreifen kann.
- Selbst die höchste Auflösung von 1.280x1.024 wird auf »schwachen« Rechnern mit niedrigem oder mittlerem Detailgrad relativ flüssig dargestellt, wohingegen niedrigere Auflösungen bei hohem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

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

DIE AWARDS

Awards sind bei uns nicht Wertungs-abhängig. Auch wenn ein Spiel insgesamt nur »gut« ist, kann es etwas besonders toll machen – etwa eine sympathische Heldin haben.

SPIEL-ELEMENTE



Für Spieler ohne Durchhaltevermögen ist **Jade Empire** nichts, denn wenn Sie der Story folgen wollen, müssen Sie sich die mitunter sehr langen Dialoge anhören. Dafür kommen Kämpfe, Rätsel und der Charakterausbau sehr kurz. Insgesamt ist es eher kunstvoller Asia-Film als aktionreiches Spektakel.

Manche Spiele mixen verschiedene Genres oder Schwerpunkte: Wie genau, sehen Sie hier.

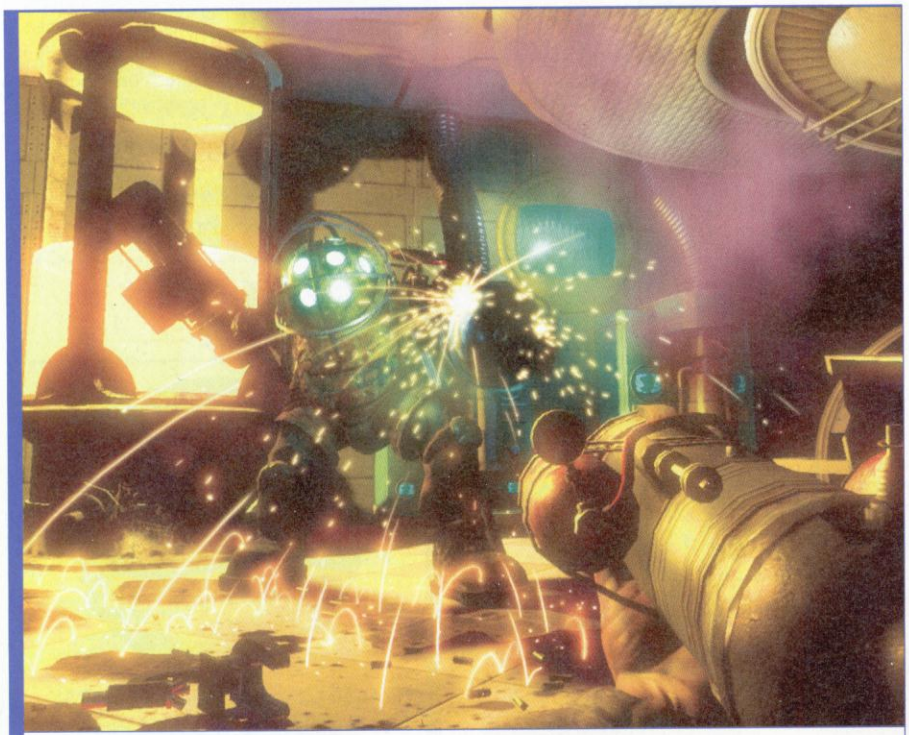
IM WETTBEWERB

Titan Quest	91
Diablo 2	87
Sacred	83
The Bard's Tale	83
Silverfall	75

In Titan Quest bekämpfen Sie als Sandalenträger die fiesen Titanen, im Genreklassiker Diablo 2 hauen Sie vor allem in unterirdischen Dungeons auf den Putz. Die Welt von Sacred könnnen Sie sogar als Vampir heimsuchen und vor okkultistischen Magiern retten, während Sie in The Bard's Tale einen ziemlich frechen Barden begleiten.

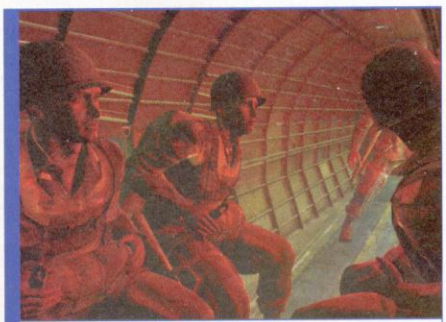
Eine Wertungszahl alleine sagt weniger aus, als Vergleiche: Hier listen wir auf, welche ähnlichen Spiele welche Wertungen bekommen haben.

TOP 25 ACTIONSPIELE



Bioshock: Ein gelungener Mix aus Shooter und Rollenspielelementen garantiert dem Actionspiel eine sehr gute Wertung – zur neuen Actionreferenz reicht es allerdings nicht.

Stranglehold: Tequila und blaue Bohnen sind eine äußerst explosive Mischung.



Medal of Honor: Airborne: Wahlloses Weltkriegsgeballer kann uns nicht überzeugen.

	SPIELETITEL	WERTUNG	TEST IN	LESER*	CYLINK**	INFO
1	HALF-LIFE 2	94	09/2005	83	837	Genialer Ego-Shooter mit toller Grafik und Physikrätseln
2	GTA SAN ANDREAS	92	02/2006	85	1B0	Das beste GTA aller Zeiten – umfangreich und motivierend
3	PSYCHONAUTS (DT.)	90	02/2006	82	YZ4	Abgedrehtes Action-Adventure mit schwarzem Humor
4	VAMPIRE 2 BLOODLINES	90	09/2005	80	QT1	Blutsauger in L.A. – ein vielschichtiges Action-Rollenspiel
5	BIOSHOCK	89	09/2007	–	DiQ	Bei durchgedrehten Wissenschaftlern geht's feurig und feucht zu
6	JOINT OPERATIONS	89	04/2005	84	R50	Flotter, fairer Team-Shooter für bis zu 100 Schützen
7	BATTLEFIELD 2142	89	12/2006	82	L0N	Das bewährte Battlefield-Gefühl im Science-Fiction-Szenario
8	UT 2004 (DT.)	88	12/2004	83	G7R	Der Vorzeige-Shooter mit umfangreichen Multiplayer-Paket
9	DARKSTAR ONE	88	06/2006	78	DG2	Dramatische, einsteigerfreundliche Weltraumsaga
10	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	88	12/2006	82	J4V	Pochende Schwertgefechte, Bogenkämpfe und Zauberduelle
11	FAR CRY	88	09/2005	85	NB7	High-Tech-Shooter in atemberaubender Kulisse
12	LEGO STAR WARS 2	88	10/2006	78	975	Lego-Luke und seine Plastikfreunde stürmen Herzen und Charts
13	MAX PAYNE 2	87	12/2004	86	75E	Düsterer Action-Thriller: kurz, aber spannend
14	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	12/2004	73	3W3	Mit Gandalf und Co. durch filmreife Szenen kloppen
15	REPUBLIC COMMANDO	87	03/2005	79	I5N	Starke Story, gute Missionen und Star-Wars-Flair
16	MAFIA	86	12/2004	82	AB9	Immer noch aktuell: der GTA-Klon in den wilden 1920ern
17	FEAR	86	05/2006	86	60Z	Erwachsener Grusel-Shooter mit schöner Zeitlupenfunktion
18	TOMB RAIDER: ANNIVERSARY	86	06/2007	76	2T9	Laras erstes Abenteuer in ansprechend aufgefrischter Form
19	TRIBES VENGEANCE	86	12/2004	65	0Y1	Sehr gute Solo-Umsetzung des Multiplayer-Klassikers
20	SWAT 4	86	02/2006	79	TI7	Denken statt ballern: tolle taktische Polizei-Einsätze
21	METAL GEAR SOLID 2	86	12/2004	76	4Y7	Prima Schleich-Shooter, hanebüchene Story
22	PRINCE OF PERSIA 6	86	12/2006	81	5M5	Düsteres Action-Adventure für Gamepad-Akkrobaten
23	PREY	85	08/2006	85	WL5	Geradlinig, aber nicht 08/15: Prey bringt Wind ins Genre
24	CONDEMNED	85	04/2006	77	F4F	Atmosphärische Gruselaction in Ego-Perspektive
25	FREELANCER	85	05/2005	79	2V8	Großes Weltraumspiel mit Story, Kampf und Handel

* Machen Sie mit! Leserwertung auf www.cynamite.de ** Auf Cynamite.de bieten wir Ihnen zu allen Spielen weitere Inhalte. Darauf weist unser CyLink hin: Einfach online den Dreiercode eingeben!

TOP 25 STRATEGIESPIELE

World in Conflict: Die mitunter bombastische Grafik, die tollen Effekte und das Strategie-untypische Spielprinzip kommen in der Redaktion gut an. Dafür gibt's einen Platz in der Hitliste.

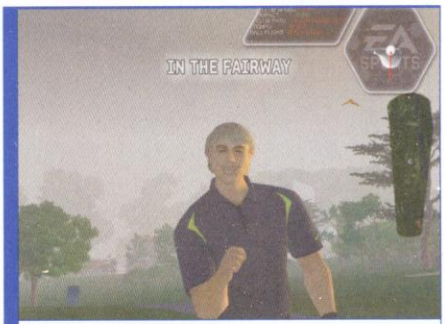
Medieval 2: Kingdoms: Die mittelalterlichen Massenschlachten gehen in die Verlängerung.

	SPIELETITEL	WERTUNG	TEST IN	LESER*	CYLINK**	INFO
1	WARCRAFT 3	93	12/2004	95	1VH	Perfektes Balancing und Fantasy-Flair in Echtzeit
2	CIVILIZATION 4	91	11/2005	83	M63	Der bislang beste Teil der Runden-Strategie-Legende
3	ANNO 1701	91	11/2006	82	73B	Geniale Aufbau-Strategie mit tollem Wirtschaftssystem
4	SCHLACHT UM MITTELERDE 2	90	03/2006	76	8R0	Imposante Echtzeit-Schlachten nach J.R.R Tolkien
5	MEDIEVAL 2	90	11/2006	68	CHX	Fordernd-komplexer Mix aus Runden- und Echtzeit-Strategie
6	COMPANY OF HEROES	90	10/2006	84	09D	Authentisch umgesetzte Weltkriegs-Strategie mit Edelgrafik
7	SPELLFORCE 2	90	01/2007	81	CVH	Epischer Mix aus Rollenspiel und Strategie
8	COMMAND & CONQUER 3	90	04/2007	84	NWT	Brachial und schnell: C&C bleibt sich treu – und das ist gut so!
9	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	88	06/2006	83	HSK	Fantasy-Rundenstrategie mit Helden, Monstern und Magie
10	THE MOVIES	88	08/2006	74	H1I	Vergnügliche Wirtschaftssimulation mit Regiestuhl
11	STAR WARS EMPIRE AT WAR	87	03/2006	82	0B7	Der Krieg der Sterne als Echtzeit-Strategiespiel
12	CAESAR 4	87	10/2006	73	02T	Das komfortabelste Aufbauspiel des römischen Imperiums
13	RAILROADS	87	11/2006	66	C1X	Mensch Meier: simples Spielprinzip – immenser Suchfaktor
14	AGE OF EMPIRES 3	87	11/2005	79	UNM	Der Klassiker mit aufgebohrter Optik und tollen Missionen
15	DIE SIMS 2	87	12/2004	76	W7W	Augenzwinkernde Lebenssimulation in bunter Grafik
16	ACT OF WAR	86	09/2006	78	8MI	Spannender Polit-Thriller als Echtzeit-Strategie verpackt
17	PARAWORLD	86	09/2006	80	I6E	Echtzeitkämpfe mit Dinosauriern und üppigem Aufbaupart
18	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	01/2005	73	7G1	Taktische Planung mit heißer Action verknüpft
19	ROME - TOTAL WAR	86	09/2005	77	VM9	Herrschen und kämpfen: die interaktive Geschichtsstunde
20	SILENT STORM	85	12/2004	70	4SU	Runden-Taktik mit genialer Spielphysik
21	WORLD IN CONFLICT	85	09/2007	70	5QB	Spannendes Strategiespiel für Freunde alternativer Szenarien
22	BLITZKRIEG 2	85	10/2005	69	B19	Für erfahrene Weltkriegs-Taktiker ein großer Spaß
23	ARMIES OF EXIGO	84	12/2004	69	J5U	Von WarCraft 3 geklaut – aber verdammt gut
24	STRONGHOLD 2 (V1.1)	84	06/2005	78	C95	Burgen bauen oder als Belagerer erstürmen
25	PANZERS 2	84	08/2005	78	J16	Nicht ganz so genial wie Teil 1, trotzdem tolles Taktikspiel

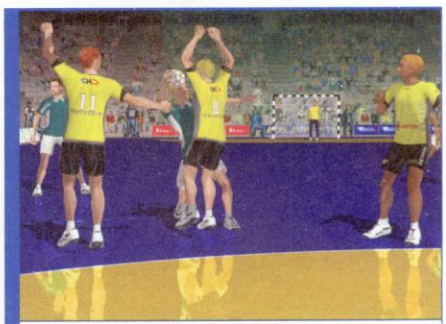
* Machen Sie mit! Leserwertung auf www.cynamite.de ** Auf Cynamite.de bieten wir Ihnen zu allen Spielen weitere Inhalte. Darauf weist unser CyLink hin: Einfach online den Dreiercode eingeben!

TOP 25 SPORTSPIELE

Madden NFL 08: Neue Teamdaten und verbesserte Steuerung lassen den inzwischen 18. Teil der Serie gegenüber seinem Vorgänger ein klein wenig mehr glänzen.



Tiger Woods PGA Tour 08: Kann uns kaum mit guter Grafik und Übersichtlichkeit überzeugen.

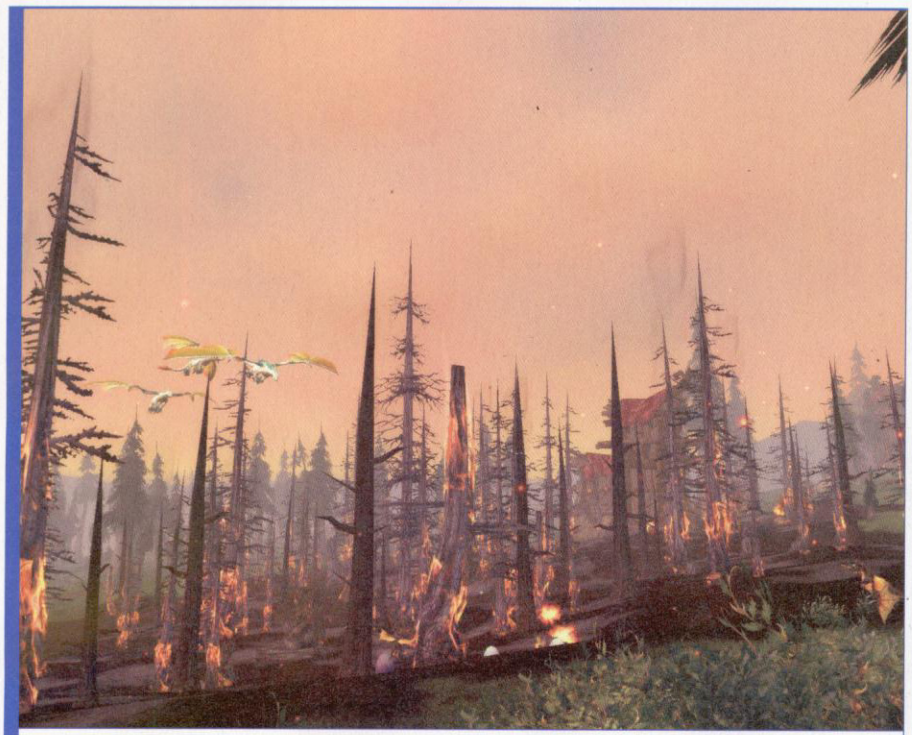


Heimspiel Handball Manager 2008: Dröger Manager zum Weg- statt Hingucken.

	SPIELETITEL	WERTUNG	TEST IN	LESER*	CYLINK**	INFO
1	PRO EVOLUTION SOCCER 6	92	11/2006	87	095	Perfekte Simulation: realistisch und anspruchsvoll
2	GTR 2	92	09/2006	83	3Y8	Mit GTR 2 stellt Simbin erneut die Rennsimulations-Referenz
3	TRACKMANIA UNITED	91	03/2007	87	D8K	Geniales Action-Rennspiel mit Community-Einbindung
4	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	90	12/2004	70	ZPD	Tony Hawk in Bestform: irre Tricks und cooles Leveldesign
5	LIVE FOR SPEED S2	90	08/2005	63	K16	Die derzeit beste Online-Rennsimulation
6	F1 CHALLENGE 99-02	90	12/2004	66	QT8	Beste Formel-1-Simulation für den PC, klasse Fahrgefühl
7	FUSSBALL MANAGER 07	89	11/2006	85	N94	Der bislang beste FM: vereint alte und neue Stärken
8	NASCAR RACING 2003	89	12/2004	48	C32	Sehr realistisch, tolles Oval-Fahrgefühl – prima!
9	VIRTUA TENNIS 3	89	04/2007	72	GUG	Rasantes Action-Tennis mit coolen Minispielen
10	GT LEGENDS	88	10/2005	76	8S6	Rasen wie Papi: historisches Rennspiel der GTR-Macher
11	JUICED	88	04/2006	73	N95	Starker Konkurrent für Need for Speed, oft unterschätzt
12	NEED FOR SPEED MOST WANTED	87	11/2006	79	893	Rasante Verfolgungsjagden gegen die Polizei, Top-Grafik
13	NHL 07	86	10/2006	72	9D0	Back to the Roots, bärenstarke Eishockey-Simulation
14	NBA LIVE 07	86	10/2006	65	5P4	Basketball-Komplettpaket: selbst spielen und managen
15	RACE	85	12/2006	83	7SF	Der kleine Bruder von GTR 2: weniger PS, aber trotzdem gut
16	DTM RACE DRIVER 2	85	06/2005	79	1UZ	Besser als Teil 3, mit Abwechslung und gutem Fahrgefühl
17	MVP BASEBALL 2004	85	12/2004	79	H9C	Intuitive Steuerung und geniale Atmosphäre
18	FOOTBALL MANAGER 2006	85	12/2005	83	R2R	Umständliche Menüführung vergrault Einsteiger
19	TOP SPIN 2	85	01/2007	65	T3B	Realistische Simulation mit toller Platzauswahl
20	ANSTOSS 2007	84	09/2006	73	0XQ	Spielerisch so gut wie lange nicht, aber Bug-geplagt
21	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005	84	05/2005	82	CN9	PC-Snooker mit perfekter Ballphysik und guter Bedienung
22	TRACKMANIA NATIONS	84	03/2006	76	Q6D	Rasend schnelles Action-Rennspiel mit Strecken-Editor
23	COLIN MCRAE DIRT	84	06/2007	80	NQC	Altbekanntes Fahrgefühl, brutale Hardwareanforderungen
24	RICHARD BURNS RALLY	83	12/2004	87	C97	Anspruchsvolle Rallye-Simulation für Profis
25	NFS UNDERGROUND 2	83	08/2005	82	6GY	Flottes Rennspiel vor allem für Fans von Pimp my Ride

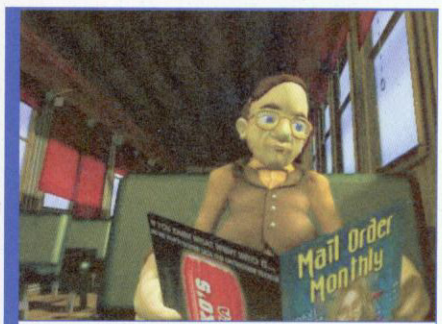
* Machen Sie mit! Leserwertung auf www.cynamite.de ** Auf Cynamite.de bieten wir Ihnen zu allen Spielen weitere Inhalte. Darauf weist unser CyLink hin: Einfach online den Dreiercode eingeben!

TOP 25 ABENTEUERSPIELE



WoW: Wrath of the Lich King: Die zweite Erweiterung wurde angekündigt, diesmal dürfen wir dem bösen Sohnemann Arthas ordentlich den Hintern versohlen.

Baphomets Fluch 4: Lustige Jagd nach einem tollen Schatz und einer flüchtigen Blondine.



Al Emmo: Altbacken und ohne Charme präsentiert sich dieses Adventure.

	SPIELETITEL	WERTUNG	TEST IN	LESER*	CYLINK**	INFO
1	WORLD OF WARCRAFT (DT.)	95	07/2006	79	BO6	Kunterbuntes Online-Rollenspiel im WarCraft-Universum
2	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	93	12/2004	80	W1R	Tolles Star-Wars-Rollenspiel mit taktischen Gefechten
3	TITAN QUEST	91	06/2006	80	P5D	Der Diablo 2-Killer: Macht nicht viel neu, aber vieles besser
4	GOTHIC 2	91	12/2004	84	B13	Glaubwürdige Fantasywelt, epische Geschichte – genial!
5	PLANESCAPE TORMENT	89	12/2004	82	5EX	Dank tiefgründiger Dialoge eines der besten Rollenspiele
6	BALDUR'S GATE 2	88	12/2004	82	8JB	Episches D&D-Rollenspiel mit fantastischen Quests
7	ANKH: HERZ DES OSIRIS	88	11/2006	74	NE9	Lustiges Abenteuer unter ägyptischer Sonne
8	OBLIVION (DT.)	87	05/2006	84	J6P	Rollenspiel mit gigantischer Welt und großer Freiheit
9	HERR DER RINGE ONLINE	87	06/2007	75	DQ9	Hübsches Rollenspiel mit unübersehbaren WoW-Elementen
10	DIABLO 2	87	12/2004	82	82D	Klasse Action-Rollenspiel mit vorbildlichem Spielfluss
11	GUILD WARS: FACTIONS	87	06/2006	80	4RH	Actionreiche PvP-Schlachten vor toller Kulisse
12	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	86	10/2005	73	GY4	Abklatsch des Vorgängers – aber immer noch sehr gut
13	FABLE	86	10/2005	78	R27	Peter Molyneux' Rollenspiel mit älter werdenden Helden
14	RUNAWAY 2	86	12/2006	75	YOY	Schön hohe Spieldauer, klasse Grafik, prima Rätsel
15	MONKEY ISLAND 4	85	12/2004	71	X46	Trotz nerviger Steuerung ein humoriges Adventure
16	SAM & MAX: EPISODE 6	85	06/2007	–	57K	Das Finale der ersten Staffel führt Sam und Max zum Mond
17	SUDEKI	85	04/2005	82	BT9	Quietschbuntes Japan-Rollenspiel mit tollen Gefechten
18	VAMPIRE – THE MASQUERADE	84	12/2004	76	38E	Mehr Shooter- als Rollenspiel, nicht nur für Vampir-Fans
19	EVERQUEST 2	84	07/2005	62	7ZE	Etwas altbackenes Online-Rollenspiel für Gruppenspieler
20	JACK KEANE	84	12/2004	–	93X	Abgehalfterter Kapitän und schießwütige Blondine retten die Welt
21	THE WESTERNER	83	12/2004	83	HX7	3D-Adventure im Wilden Westen mit sympathischem Held
22	SACRED	83	12/2004	82	KW6	Riesiges Action-Rollenspiel à la Diablo, mauer Multiplayer
23	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	83	09/2006	81	18N	Spannendes Rätselraten mit toller Hilfefunktion
24	THE BARD'S TALE	83	04/2006	73	TK1	Viel schwarzer Humor und spannende Rollenspiel-Kämpfe
25	CITY OF VILLAINS	83	12/2005	63	K6R	Comic-hafte Onlinewelt voller Schurken mit Superkräften

* Machen Sie mit! Leserwertung auf www.cynamite.de ** Auf Cynamite.de bieten wir Ihnen zu allen Spielen weitere Inhalte. Darauf weist unser CyLink hin: Einfach online den Dreiercode eingeben!

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Bioshock-Forum auf
www.rapture.cynamite.de

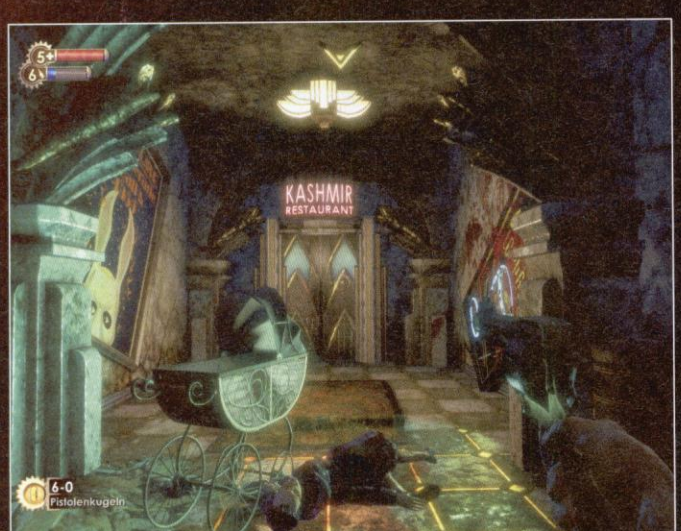
Bioshock

Wären Sie so freundlich diesen Test zu lesen? Andernfalls könnten Sie ein echtes Kunstwerk verpassen.

AWARD 9/2007 PowerPlay für ATMOSPHÄRE BIOSHOCK

AUF DVD VIDEO

CYLINK CYNAMITE.DE DIQ Ihr CyLink-Code



In genau diesem **Kinderwagen** vor dem Kashmir-Restaurant finden Sie ein sehr nützliches Objekt. Das kleine Ding macht nämlich ganz schön große Löcher.

Arcadia ist der angesagte Urlaubsbezirk für die ganze Familie. Hier findet sich eine **üppige Vegetation**, die ihren bunten Schmuck ansehnlich zur Schau stellt.

Wenn Sie gezielt ein Loch in die **Propangasflasche** schießen, können Sie andere Gegenstände an der daraus resultierenden Stichflamme anzünden. Feuern Sie aber zu oft darauf, explodiert das Ding unweigerlich.

So nass, dass uns die Hände schwitzen: **das Wasser.**

Kaputte **Big Daddys** bringen Ihnen gutes Geld. Noch wichtiger ist aber das Adam der Little Sisters.

Superkräfte sind etwas für Superhelden. Normalerweise. Peter Parker beispielsweise wurde durch den Biss eines gentechnisch veränderten Super-Arachniden zum Spider-Man und kämpfte bald gegen das Böse. Aber wie fühlt es sich an, plötzlich selbst über sagenhafte neue Kräfte zu verfügen? Machen übermenschliche Fähigkeiten einen Menschen automatisch zum Superhelden? Die erste Frage beantwortet Ihnen **Bioshock**, die zweite müssen Sie sich selbst stellen. Jedoch haben beide Fragen eines gemeinsam: Die Antwort ist untrennbar mit Ihnen selbst verbunden.

Traumhafte Feuchte

Sie schlüpfen in die Rolle von Jack. Um Verwandte zu besuchen, fliegt der junge Mann 1960 nach England. Nicht wie Superman, sondern wie Clark Kent – mit dem Flugzeug. Mitten über dem Atlantik stürzt die Maschine ab. Das Todesurteil? Nein. Offenbar haben Sie ein fleißiges Heer von Schutzengeln. Erstaunlich ist aber nicht nur die Tatsache, dass Sie überlebt haben. Mindestens genauso verblüffend ist das in Sichtweite befindliche, düstere Leuchtturm-artige Bauwerk inmitten des Ozeans. Schon zwischen den brennenden Flugzeugtrümmern wird deutlich, dass Irrational Games (heißen inzwischen 2K Boston) mit Hilfe der weiterentwickelten Unreal-Engine 3 überaus bemerkenswerte Effekte auf den Schirm zaubern. Das Wasser sieht so grandios aus, dass es als Alibi für (schweiß)nasse Hände dienen könnte.

Turmsportverein

Der Turm dient indes nur als Ausgangspunkt des bevorstehenden Abenteuers. Drinnen schaltet sich eine diffuse Beleuchtung ein, doch Personal und Notrufsäulen oder Telefone gibt es im Innern des mysteriösen Gebäudes nicht. Es bleibt also nur die Flucht nach vorne, bzw. nach unten. Im Keller wartet eine Art Taucherglocke, die Sie zum Meeresgrund bringt. Nach kurzer Zeit erblicken Sie eine Stadt, so utopisch wie Utopia. Und obendrein so tief im Atlantik versunken wie Atlantis. Dieser Ort namens Rapture sollte einer elitären und fortschrittlichen Gesellschaft als Refugium dienen. Bevor Sie die Kapsel bei Ihrer Ankunft überhaupt verlassen können, werden Sie Zeuge einer skurrilen Mordszene. Aus dem Rückzugsgebiet für Wissenschaftler, Künstler und Sportler ist offenbar die weltweit erste Unterwasser-Irrenanstalt geworden. Der Täter attackiert sogar Ihre Tauchkugel, zieht letztlich aber frustriert von dannen. Man sieht sich eh immer zweimal im Leben.

Muni, Muni, Muni... must be funny

Außerhalb der kaputten Glocke finden Sie eine Rohrzange. Die reicht zwar nicht, um die Maschine zu reparieren. Dafür dient Sie Ihnen in akuten Notfällen als schlagkräftiges Argument. Weitere Waffen wie Revolver, Schrotflinte, Maschinengewehr, Granatwerfer und Armbrust entdecken Sie im Laufe des Spiels. Mit Ausnahme der Rohrzange gibt es für jeden Argumentationsverstärker drei Arten von Munition ▸

DEUS EX MACHINA

Gen-Banken: In Gen-Banken konfigurieren Sie Ihre Plasmide und Gen-Tonika.

Gatherer's Garden: Hier kaufen Sie Slots für Plasmide und Gen-Tonika, sowie Plasmide und Gen-Tonika selbst.

Verkaufsautomaten*: Haben Eve-Spritzen, Verbandskästen, Munition etc. im Angebot.

Munitions-Banditos*: Jo, hier gibt es Munition. Auch exquisite Munition.

Vita-Chamber: In diesen Kammern werden Sie wiederbelebt.

Alle Macht dem Volke Station: Hier verbessern Sie eine Ihrer Waffen für lau. Leider nur einmal pro Automat.

Sicherheits-Notschalter: Fliegende Wachdrohnen im Anflug? Schalter aus, Drohne aus! Aber das kostet.

Medi-Stationen*: Gesundheit gegen Geld. Besser, als Verbandskästen zu verschwenden.

U-Invent-Stationen: Aus Müll (Gummischlauch, Schrauben etc.) können Sie nützliche Gegenstände basteln.

* diese Geräte lassen sich hacken

In der **Gen-Bank** verwalten Sie Plasmide und Tonika.

Beim **Hacken** muss der richtige Weg gefunden werden. Manchmal gibt es aber auch keine Lösung.

SPIELEN OHNE INTERNET...

...ist bei Bioshock schwer möglich. Das Spiel benötigt für die Aktivierung eine Internetverbindung (Hinweis auf der Verpackungsrückseite). Die Installationsroutine führt einen einmaligen Online-Check durch, um die DVD zu verifizieren. Dazu lädt das Spiel eine Aktivierungsdatei herunter und fragt Sie nach dem Installationscode auf der Rückseite des Handbuchs. Wer Bioshock spielen will, aber keinen Internetanschluss besitzt, geht leer aus. Einzige Rettung: Mit dem eigenen System bei Freunden ins Internet gehen, um die Aktivierung durchzuführen.

Gehackte **Selbstschussanlagen** erkennen Sie an der grünen Leuchte (roter Kreis). Ab sofort nimmt das Maschinengewehr Splicer, Big Daddys und Drohnen aufs Korn und erleichert damit den Alltag.

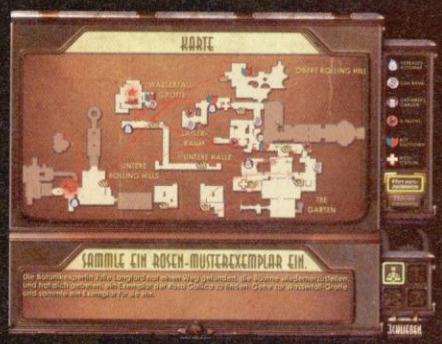
und zwei Upgrades, welche die Eigenschaften der Waffe verbessern. Der Revolver frisst nicht nur normale Patronen, sondern auch Anti-Personen- und panzerbrechende Munition. Die Schrotflinte kann ersatzweise mit ionischem Schrot und Explosivschrot gefüttert werden. Nützliche Upgrades wie etwa eine höhere Schussrate oder eine gesteigerte Durchschlagkraft gibt es am »Alle Macht dem Volke«-Automaten umsonst – aber nur einmal pro Automat. Schießprügel sind in der Handhabung anspruchsvoll wie bei reinrassigen Ego-Shootern. Soll heißen, dass es eine gute Hand-Auge-Koordination braucht, um bewegliche Ziele sauber zu treffen. Auf eine Zielhilfe wie bei der Xbox360-Version wurde (zum Glück) verzichtet.

Adam und Eva

Durch eine große Glasscheibe im Foyer zeichnen sich weitere Komplexe von Rapture ab, Schwärme von Fischen schwimmen an Leuchtreklamen vorbei. Über eine Empfangseinheit erreicht Sie ein Unbekannter namens Atlas. Dieser macht Sie mit den lokal praktizierten genetischen Veränderungen vertraut. Das funktioniert so: Ein Tiefseeparasit (Seeschnecke) erzeugt in einem Wirt (Mensch) neue Stammzellen. Diese Zellen heilen den Wirt, ermöglichen aber auch extreme genetische Mutationen. Die führenden Exil-Forscher entwickelten daraus die Substanz Adam. Mithilfe eines Serums na-

Der **Big Daddy** greift Sie nicht an, solange Sie die Little Sister in Ruhe lassen. Und falls Sie mal aus Versehen im Weg stehen sollten, dann schiebt Sie der schwere Junge ganz geschmeidig ein paar Meter beiseite.

Gruß aus der Hölle: Gasthof zur winkenden **Leiche**.



Karte aus der Hölle: Anfängliche Orientierungsprobleme sind im Preis schon inbegriffen.

mens Eve ließen sich von da an Plasmide und Gen-Tonika auf den menschlichen Körper übertragen. Im Prinzip ist Eve nur ein anderer Begriff für Mana. Das Serum wird in appetitlichen Spritzen verabreicht, wodurch Ihre Eve-Anzeige aufgefüllt wird. Ohne Eve sind Plasmide genauso nutzlos wie Zauber ohne Mana.

Weniger ist selten mehr

Bioshock kommt mit bewährter WASD-Steuerung daher. Mit der linken Maustaste wird attackiert. Die rechte Maustaste bewirkt anstatt einer sekundären Schussfunktion den Wechsel zwischen Plasmiden und Waffen. Mit dem Mausrad wechseln Sie die Slots. Das funktioniert recht gut, wird aber später etwas unübersichtlich und dadurch unhandlich. Der Grund dafür ist die steigende Anzahl der Waffen- und Plasmidenslots, sowie der Munitionssorten. Das Hin- und Herwechseln wird dann schwierig, wenn Sie in hektischen Momenten schnell zwischen verschiedenen Plasmiden und Waffen wählen müssen. Oftmals ist der Einsatz von Schusswaffen und Spezialfähigkeiten aber lebensnotwendig, und dann fehlt die Übersicht. Speziell die genetischen Superkräfte bieten nämlich zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten. Ihr erstes Plasmid verleiht Ihnen die Fähigkeit, elektrische Entladungen zu kontrollieren. Im Wasser stehende Mutanten-Freaks lassen sich so hervorragend grillen.

Dein Freund, der Apparat

Strom macht aber nicht nur lebendige Widersacher kampfunfähig, sondern setzt auch Sicherheitssysteme außer Kraft. Kameras, fliegende Wachdrohnen und Selbstschussanlagen können ebenso gehackt werden, wie die zahlreichen Automaten in Rapture. Wobei hacken eigentlich nicht die passende Bezeichnung ist. In Pipemania-Manier legen Sie eine Leitung von A nach B. Alarm- und Kurzschlussplatten erschweren die Lösung, spezielle Teile verlangsamen oder beschleunigen den Stromfluss. Gehackte Apparate sind übrigens immer von Vorteil: Wachdrohnen beschützen Sie fortan, Selbstschussanlagen feuern auf Ihre Gegner, Automaten haben mehr Objekte zu besseren Preisen im Angebot. Da die finanziellen Mittel schon bei mittlerem Schwierigkeitsgrad eher knapp sind, ist hacken praktisch Pflicht. Auf Dauer nervt es aber, immer wieder das gleiche Spielchen zu spielen. Hier hätten verschiedene Minigames für Abwechslung gesorgt.

Schöner stöhnen

Sehr viel abwechslungsreicher gestalten sich die grafisch opulenten Levels und die verspielten Details. Der Art-Deco-Stil verkörpert mit seinen kräftigen Farben und den eleganten ▸

SIEBEN PARALLELEN ZU SYSTEM SHOCK

Bioshock wird in Fan-Kreisen als dritter Teil der **System Shock**-Reihe gesehen. Immerhin ist Ken Levine als geistiger Vater der Serie einer von drei ehemaligen Looking Glass Studios-Mitarbeitern, die Irrational Games gegründet haben. Die Parallelen zu **System Shock** sind von daher also nicht zufällig, sondern durchaus beabsichtigt.

	SYSTEM SHOCK	BIOSHOCK
Identität des Protagonisten nebensächlich	ja	ja
fiktives Szenario, bedrohliche Umgebung	ja (Weltraum)	ja (Unterwasser)
Mini-Spiele	ja	ja
Körpermodifikationen	ja (Cyberspace-Anschluss)	ja (Plasmide/Tonika)
Kameras und Sicherheitsroboter	ja	ja
Story wird über Nachrichten erzählt	ja (e-Mail)	ja (Tonbänder)
diverse Waffen mit Spezialmunition	ja	ja

Krankenstation und **Schönheitschirurgie** sind Spielplätze wahnsinniger Gesellen.

Formen eher das Sinnliche, was im krassen Widerspruch zur unheimlichen, ja Furcht erregenden Grundstimmung steht.

Die Texturen sind so detailliert und wirken so plastisch, dass man das edle Holz, die feinen Teppiche und die mit Blut befleckten Marmorfliesen beinahe spüren kann. Gründliches Umsehen ist bei **Bioshock** sowieso Pflicht. Zum einen entgehen Ihnen sonst zahlreiche nützliche Fundstücke, wie Geld, Eve-Spritzen, Munition und Verbandskästen.

Zum anderen erfahren Sie durch verstreute Tonbänder mehr über die Geschehnisse in Rapture. Diese Tonbänder enthalten für den Spielfortschritt ausschlaggebende Infos, erzählen die Geschichte einzelner Bewohner oder weisen auf Geheimnisse hin. Zuhören lohnt sich also! Und das gilt auch für das Spiel insgesamt. Fiese Stöhner, ächzende Schreie, ausdrucksstarke Synchronsprecher und unheimliche Lautsprecherdurchsagen verbessern die Atmosphäre noch mal ganz gewaltig.

Wer Licht sah, will keine Dunkelheit

Natürlich gibt es in der von einer stimmigen Soundkulisse durchfluteten Mutanten-Metropole auch Lebewesen. Splicer ist der Oberbegriff für die mutierten Bewohner der Stadt. Neben Standard-Splicern werden Sie auch unangenehmere Zeitgenossen wie Houdini- oder Spider-Splicer treffen.

Die KI dieser Furcht erregend hässlichen Gestalten ist meist absolut unberechenbar. In der Regel greift Sie jeder Splicer sofort an, wenn er Ihre Witterung aufgenommen hat. Da die Rohrzange eine begrenzte Reichweite hat, werden Sie im Nahkampf viele Details wie Narben, eitrig-blutige Kratzer und zerrissene Kleidungsstücke deutlich an den Charaktermodellen entdecken – sofern Sie einen potenten PC besitzen. Um **Bioshock** in 1.280x960er-Auflösung bei maximalen Details und flüssigen 60 Bildern pro Sekunde zu spielen, muss es schon ein Core 2 Duo mit zwei Gigabyte RAM und 8800er- Geforce-Grafikkarte sein.

Bei niedrigerer Auflösung und geringerer Detailstufe geht viel von der prächtigen Grafik verloren. Darunter leidet die sonst spitzenmäßige Illusion und letztlich die Atmosphäre. Ein Unterschied wie Tag und Dämmerung, wie Smoking und Taucheranzug.

Big Daddy und Little Sister anstatt Big Brother und Little Mother

Merkwürdige, scheinbar schwerfällige Gestalten in Taucheranzügen werden Ihnen öfters begegnen. Diese fallen nicht nur durch ihre ungewöhnliche Ausgehkleidung, sondern auch durch ihre imposante Erscheinung auf. Oft sind diese Big Daddys in Begleitung einer Little Sister unterwegs. Diese kleinen Mädchen entziehen den Leichen das Adam mit einer garantiert unsterilen 25cm-Spritze und verkriechen sich

SASCHA ADERMANN

H2O macht mich froh

Mein erster Gedanke: Boah ey, sieht das geil aus! Mein zweiter Gedanke: Mist, ich brauche einen neuen Rechner! Glücklich, wer das nötige Equipment sein Eigen nennt. Bioshock ist kein plumpes Erschrecken, sondern subtiler Horror. Blutig, aber ohne Hämoglobin-Inflation. Auch bleiben die Gliedmaßen bei der deutschen Version wo sie hingehören.

Gut: Die Identität von Jack bleibt lange unbeleuchtet, was mir die Identifizierung erleichtert hat. Durch das sorgsame Umsehen habe ich mich stärker in die virtuelle Umgebung vertieft. Viel Übung erfordert die Handhabung der Waffen und Plasmide in hektischen Situationen. Die in der Gen-Bank vorgenommene Plasmid-Verteilung wurde bei uns mehrfach vertauscht und die Reihenfolge von selbst geändert. Trotzdem, ein Wahnsinns-Spiel!

Meine Wertung **92**

TECHNIKSHOCK

Ok, der Kastentitel ist ein wenig übertrieben. Denn die Hardwareanforderungen von Bioshock bewegen sich in einem für moderne Shooter durchaus üblichen Rahmen. Es basiert auf neuester Unreal-Technologie und nutzt praktisch sämtliche moderne Hardware-Errungenschaften wie Mehrkern-CPUs, Shader 3.0, DirectX 10 oder auch Creatives EAX HD 5.0 aus. Da wir die Testversionen nicht frei installieren konnten, muss unser bei Toptiteln übliche Technikcheck allerdings entfallen.

Gespielt haben wir Bioshock mit folgender Rechnerkonfiguration: Intel Core 2 Duo E6750, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTX, Windows XP. Das ist natürlich Highend-Hardware, allerdings lief Bioshock damit auch bei 1.280x1.024 und maximalen Details zu 99 Prozent der Zeit absolut ruckelfrei. Inwieweit es auch mit deutlich älteren oder schwächeren Komponenten noch vernünftig funktioniert, kann nur vermutet werden.

NACH UNTEN HIN OFFEN

Immerhin sind die Grafikoptionen sehr umfangreich ausgefallen: Neben allgemeinen Einstellungen wie der Detailstufe von Texturen und Figuren lassen sich auch etliche moderne, Performance-fressende Effekte einzeln deaktivieren. Als einzige DX10-Option sind »DX10-Oberflächen« zu vermelden, allzu groß dürfte der grafische Unterschied zur DX9/XP-Version deshalb nicht sein.

Insgesamt gehen wir davon aus, dass – bei minderer Grafikqualität – Bioshock auch bei den moderaten Mindestanforderungen noch halbwegs anständig laufen dürfte. Diese lauten: Prozessor mit 2,4 GHz, 1,0 GB RAM und eine voll DirectX-9.0c-kompatible Grafikkarte. Womit konkret eine Shader-3.0-fähige gemeint ist.

FLORIAN STANGL

Blick hinter die Kulisse

Bioshock lebt vor allem von der Stimmung, die es so gut erzeugt wie kaum ein anderes Spiel. Ich bewundere Irrational Games dafür, wie viele liebevolle Details sie in Rapture verbaut haben, und wie durchdacht die Unterwasserstadt ist. Auch das Spieldesign ist in sich stimmig und fügt sich nahtlos in die Handlung ein.

Trotzdem ist meine Wertung niedriger als die der Kollegen, weil mich die Stimmung nur auf intellektueller Ebene erreicht. Sprich: Das Unterwasser-Szenario reizt mich nicht, ich erkenne nur den Aufwand, den Irrational betrieben haben. Das packt mich aber nicht emotional. Außerdem finde ich die viel zu häufigen Pipemania-Hacker-Zwänge einfach nur billig. Sorry, Leute, aber sowas kann man auch nahtlos in die 3D-Welt integrieren, und außerdem abwechslungsreicher gestalten.

Meine Wertung **86**

nach getaner Arbeit in eines der zahlreichen Wandlöcher in Rapture.

Um an die Zombie-ähnlichen Erdnuckel zu kommen, müssen Sie zuerst am Big Bad Bodyguard-Daddy vorbei. Ein Kampf gegen die schlagkräftigen und schussgewaltigen Bewacher ist kein Zuckerschlecken, sondern muss gut vorbereitet sein. Interaktion mit der Umgebung, wie das Nutzen von Strom und Wasser oder Feuer und Öl, ist dabei ebenso hilfreich wie Granaten und panzerbrechende Munition.

Multiple Choice

Wenn Sie den Big Daddy besiegen, ist der Weg zur Little Sister frei. Entweder Sie befreien das Bio-Balg von seinem Parasiten und retten es, oder Sie entziehen dem armen Kind das wertvolle Adam komplett. Die erste Variante bringt weniger Adam, welches Sie am Gen-Automaten unter anderem in neue Plasmide, Slots und Fähigkeiten investieren. Dafür bleibt Ihnen ein reines Gewissen. Mehr Adam bedeutet jedoch mehr Macht, mehr Plasmide, mehr Superkräfte – und den Tod des Mädchens (in der deutschen Version verschwinden die Little Sisters). Die Entwicklung des Charakters ist für Rollenspiel-Verhältnisse zwar bescheiden, für einen Ego-Shooter aber mehr als ausreichend. Die Kombinationsmöglichkeiten von Waffen, Plasmiden und Gen-Tonika und die komplexe Story ermöglichen große spielerische Freiheit. Aber nur allein. Denn **Bioshock** bietet keinerlei Mehrspieler-Modus oder Online-Vergnügungen.

Sascha Adermann

MIKKL GALUSCHKA

Genialer Grusel

Statt Bioshock hätten die Entwickler das Ding einfach »Atmosphäre« nennen sollen. Einfach Wahnsinn, wie es von seiner morbiden Grundstimmung lebt, in Szene gesetzt von ästhetisch überragender Grafik und gruseligem Sound. Hier ist kein einziger Gang einfach nur eine schnell zu durchhetzende Verbindung zur nächsten Feindeshorde. Stattdessen befällt mich alle fünf Meter die Paranoia, wenn Schreie, Gejammer und Gemurmel aus nicht einsehbaren Ecken an mein Ohr dringen. So perfekt Bioshock auch in Szene gesetzt ist: Spielerisch kann es keine neuen Maßstäbe setzen. Mir persönlich macht das aber gar nichts, der starke Action-Adventure-Einschlag entspricht genau meinen Wünschen. Sozusagen der perfekte Shooter für all diejenigen, die eigentlich keine Shooter mögen.

Meine Wertung **88**

JACQUES COUSTEAU

Taucher-Paradies

Ich fühle mich, als hätte ich eben den Druck von 100 Atmosphären gespürt. So atmosphärisch ist Bioshock. Die ganze Geschichte mit den genetischen Veränderungen und den daraus resultierenden Mutanten wird sehr aufwändig erzählt und opulent zur Schau gestellt.

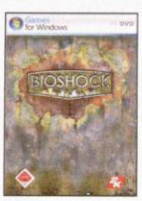
Aber auch spielerisch ist Bioshock anspruchsvoll genug. Es ist packend, sich mit verschiedenen Superkräften durch das Unterwasser-Utopia zu schlagen. Die Inszenierung von Bioshock hat es mir angetan. Mal herrscht da unten beklemmende Stille, dann beschallen wieder sterile Lautsprecherdurchsagen den Raum – und plötzlich erklingen in nächster Nähe von Hass erfüllte Schreie. Echt unheimlich! Ängstliche Menschen mit Angst vor Wasser und großer Tiefe sollten von daher eher nicht in die Tauchglocke steigen.

KURIOSITÄTEN-KABINETT

Das Foto (1), das Jack im Flugzeug betrachtete zeigt einen Mitarbeiter der grafischen Entwicklungsabteilung von Irrational Games.

Ein weiterer Weg, sich selbst zu verewigen (2): Die Taverne namens Fighting McDonaghs hat ihren Namen von einem weiteren Mitarbeiter, nämlich Joe McDonagh. Der ist als Senior Designer für die PC-Version tätig. Bekannter Synchronsprecher: Kennen Sie Dirk Meyer? Dessen markante Stimme (Fry bei Futurama, Brian Tanner bei ALF) kommt auch bei Bioshock zum Einsatz.

WERTUNGSKASTEN



Genre	Ego-Shooter
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Irrational Games
Hersteller	2K Games
Webseite	www.rapture.cynamite.de
Hotline	09001/391 491 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	50
Ton	7.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			8 GB
Auflösung	800x600	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 7900	RAM	1,5 GB
Auflösung	1.280x960	CPU	Dual Core
Grafikkarte	Geforce 8800	RAM	2,0 GB

Ideal für	Hydrophile Hobbytaucher
Alternative Budget: System Shock 2	(ca. 25 €, 1999)
Alternative Budget: Deus Ex	(ca. 5 €, 2000)

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	9
Steuerung	8
Atmosphäre	10
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- Spitzen-Grafik, extreme Detailfülle, tolle Beleuchtung
- atmosphärische Soundkulisse und engagierte Sprecher
- Plasmide sorgen für Abwechslung im Shooter-Alltag
- zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten (Automaten, Umgebung)
- Handhabung mit vielen Waffen und Plasmiden umständlich
- Hacker-Minispiele auf Dauer nervig, kein Mehrspieler-Modus

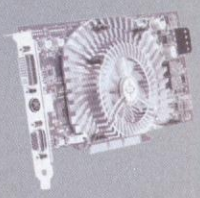
DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Sascha Adermann	92
Florian Stangl	86
Mikkl Galuschka	88

89

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



MAINBOARDS

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	69,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	114,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nF4	D	49,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P6N	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-
P35 Neo-F	S, GL, sA	775 / P35	D2	119,-
P35 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	169,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AM2NF3-VSTA	S, L, sA	AM2 / nF3	D2	49,-
ALiveNF6G-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	49,-
ALiveNF5-eSATA2+	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2	67,-
ALiveNF7G	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	59,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	39,-
4CoreDual-SATA2	S, L, sA	775 / PT880U	D2	57,-

Sockel 775 Prozessor

INTEL® Core™ 2 Duo E6850

- „Conroe"
- 2x 3.000 MHz Taktfrequenz
- 2x 2.048 KB Level 2 Cache
- 1.333 MHz Bustakt (Quadpumped)
- inkl. Prozessorlüfter

259,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2V-MX SE	µATX, S, V, L, sA	AM2 / K8M890	D2	52,-
M2A-VM	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2+	57,-
M2A-VM/HDMI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	67,-
M2N-E SLI	S, GL, sA	AM2 / nF500-SLI	D2+	79,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	104,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	149,-
M2N32 WS Prof.	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2+	154,-
A8V-VM SE	µATX, S, V, L, sA	939 / K8M890	D+	44,-
A8N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLIX16	D+	104,-
P4V8X-MX	µATX, S, V, L, sA	478 / P4M800	D	49,-
P5B	S, GL, sA,	775 / P965	D2	99,-
P5B Plus	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	114,-
P5N-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	109,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	169,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	269,-
P5K	S, GL, F	775 / P35	D2	109,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D3	159,-
P5K Deluxe/WiFi-AP	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	209,-
Blitz Formula	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	239,-
Blitz Extreme	S, GL, F, sA	775 / P35	D3	269,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2+	154,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
NF-M2SV	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF405	D2+	49,-
AN52	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2+	64,-
AN-M2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	74,-
AN-M2HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	89,-
Fatal1ty F-I90HD	µATX, S, V, GL, sA	775 / RX1250	D2	99,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	264,-
IP35-E	S, GL, sA	775 / P35	D2	99,-
IP35	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	129,-
IP35 Pro	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	179,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	57,-
M61PM-S2	µATX, S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	62,-
M61P-S3	S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	74,-
P35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	99,-
P35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	119,-
P35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	139,-
P35C-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	134,-
P35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	154,-
P35-DQ6	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	199,-
P35-S3	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / S0: SO-DDR-RAM / S02: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	89,-	

Core™ Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		239,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		419,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E6320	Conroe	1,86	2x 2.048		154,-
E6420	Conroe	2,13	2x 2.048		174,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	204,-	209,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048		299,-
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096		254,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048	909,-	929,-
QX6800	Kentsfield	2,93	2x 4.096	1.079,-	

AMD

Athlon™ 64 X2 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Manchester	2,0	2x 512	69,-	
4200+	Toledo	2,2	2x 512	94,-	
4400+	Toledo	2,2	2x 1.024	159,-	

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
BE-2350	Brisbane	2,1	2x 512		84,-
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	59,-	64,-
4400+ EE	Brisbane	2,3	2x 512	79,-	
4800+ EE	Brisbane	2,1	2x 512	104,-	109,-
5000+ EE	Brisbane	2,6	2x 512	109,-	114,-
5200+	Windsor	2,6	2x 1.024	119,-	129,-
5600+	Windsor	2,8	2x 1.024		149,-
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	154,-	159,-
FX-62	Windsor	2,8	2x 1.024		175,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	62,-	60,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	80,-	76,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	148,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	50,-	47,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	94,-	106,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	134,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	138,-	

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-3-3	60,-	56,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	112,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	56,-	47,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	60,-	58,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	102,-	124,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	112,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Premier	1,0 GB	400 / 2,5-3-3	64,-	
DDR Performance	2,0 GB	400 / 3-3-3	112,-	
DDR Platinum EL	2,0 GB	400 / 2-3-2	154,-	
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	92,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-5-4	100,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	104,-	
DDR2 XTC SLI	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	154,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5	50,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 5	48,-	40,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	42,-	
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	800 / 4-4-4	112,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	92,-	
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	144,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN8500GT Silent/HTD	PCIe	512-D2 / 8500GT	104,-
EN8600GT/2DHT	PCIe	256-G3 / 8600GT	129,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	139,-
EN8600GTS/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GTS	199,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	320-G3 / 8800GTS	279,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	359,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX7200GS-TDH	PCIe	256-D2 / 7200GS	42,-
PX8500GT-TDH	PCIe	256-D2 / 8500GT	79,-
PX8600GT-TDH	PCIe	256-G3 / 8600GT	114,-

MSI		MB / Chip	€
NX7900GS-TD E-OC	PCIe	512-G3 / 7900GS	144,-
NX7900GS-EZ	PCIe	512-G3 / 7900GS	149,-
NX8600GT-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 8600GT	129,-
NX8600GTS-T2D EZ-HD	PCIe	256-G3 / 8600GTS	199,-
NX6200AX-TDLF	AGP	128-DD / 6200AX	44,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	144,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
8600GT Sonic	PCIe	256-G3 / 8600GT	119,-
8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	119,-
8600GTS	PCIe	256-G3 / 8600GTS	169,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	111,-

XFX		MB / Chip	€
6800XT Black	PCIe	128-DD / 6800XT	69,-
8800GTS	PCIe	320-G3 / 8800GTS	269,-
8800GTX XXX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	599,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1550/TD	PCIe	256-D2 / X1550	59,-
EAX1600PRO Silent/TD	PCIe	256-D2 / X1600PRO	66,-
EAH2900XT/HTVDI	PCIe	512-G3 / HD2900XT	369,-
X1650PRO/HTD	AGP	256-D2 / X1650PRO	84,-

GECUBE		MB / Chip	€
X1650 HDMI	PCIe	256-D2 / X1650	119,-
HD2900XT-VIE3	PCIe	512-G3 / HD2900XT	349,-
X1050	AGP	128-DD / X1050	44,-
X1950XT	AGP	256-G3 / X1950XT	199,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	139,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	179,-
X1950PRO	PCIe	512-G3 / X1950PRO	159,-
HD2600PRO	PCIe	512-D2 / HD2600PRO	99,-
HD2600XT	PCIe	256-G3 / HD2600XT	109,-
HD2900XT	PCIe	512-G3 / HD2900XT	359,-
X1650PRO	AGP	256-G3 / X1650PRO	99,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	99,-
X1950PRO	AGP	512-G3 / X1950PRO	199,-
X1950GT	AGP	256-G3 / X1950GT	144,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
X1550	PCIe	256-G3 / X1550	54,-
X1950GT Super	PCIe	512-G3 / X1950GT	129,-
HD2600Pro Sonic	PCIe	256-G3 / HD2600Pro	77,-
X800GTO	AGP	256-DD / X800GTO	84,-
X850XT	AGP	256-G3 / X850XT	89,-
X1950GT Super	AGP	512-G3 / X1950GT	144,-

FESTPLATTEN

IDE

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721616	U-133	160	8 / 8 / 7.200	44,-
HDT725032	U-133	320	8 / 8 / 7.200	59,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3250820A	U-100	250	8 / 8 / 7.200	54,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	38,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	47,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	56,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250620A	U-100	250	8 / 16 / 7.200	57,-
ST3320620A	U-100	320	8 / 16 / 7.200	72,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9 / 8 / 7.200	37,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	39,-
WD3200AAJB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	73,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	99,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	69,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 33 / 7.200	314,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	54,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	41,-
SP2504C	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	57,-
HD403LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	74,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	94,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	59,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	222,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	189,-
WD3200AAKS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	69,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	99,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

IDE	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DSW2012P	20x / 8x	37,90	
ASUS DRW-1814BL*	18x / 8x	37,90	39,90
LG GSA-H54NR	18x / 10x		42,-
LITEON LH-20A1H*	20x / 8x	39,-	
NEC AD-7170A*	18x / 8x	37,-	
NEC AD-7173A*	18x / 8x	39,-	
PLEXTOR PX-800A*	18x / 8x	61,-	64,-
SAMSUNG SH-S182M*	18x / 8x	39,-	44,-

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E40N	18x / 10x		66,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		134,-
SAMSUNG SE-S184M	18x / 8x		67,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DH-20A1S	20x / 8x	39,90	
ASUS DRW-1814BLT*	18x / 8x		41,90
LG GSA-H62N	18x / 10x	39,90	
NEC AD-7173S	18x / 8x	39,-	
SAMSUNG SH-S183L	18x / 8x	39,-	
SAMSUNG SH-S203B*	20x / 16x	37,90	

* in verschiedenen Farben erhältlich

2 GB DDR2-RAM

GEIL DDR2-800 Kit

- GB22GB6400C4DC „Black Dragon Series"
- 2x 1.024 MB DIMM
- DDR2-800 (PC2-6400)
- Timing: CAS Latency (CL) 4
  RAS-to-CAS-Delay (tRCD) 4
  RAS-Precharge-Time (tRP) 4
  Row-Active-Time (tRAS) 12

99,- GEIL®

Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

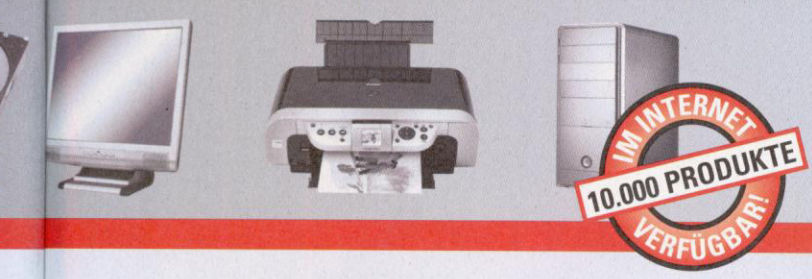
Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.



WWW.ALTERNATE.DE

IM INTERNET 10.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Netzwerkkarten

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DFE-528TX	10/100		9,-
DGE-528T	Gigabit		14,-
DGE-530T	Gigabit		19,-
DFE-690TXD	10/100	PC-Card	22,-

Diverse	Mbit/s	Typ	€
NETGEAR GA311	Gigabit		17,-
NETGEAR GA511	Gigabit	PC-Card	34,-
Realtek 8139D	10/100		5,50

Switches

ASUS	Mbit/s	Ports	€
GigaX 1005	10/100	5	14,90
GigaX 1105N	Gigabit	5	42,-
GigaX 1008	10/100	8	18,90
GigaX 1108N	Gigabit	8	61,-

D-LINK	Mbit/s	Ports	€
DES-1005D	10/100	5	19,-
DGS-1005D	Gigabit	5	37,-
DES-1008D	10/100	8	26,-
DES-1016D	10/100	16	57,-

NETGEAR	Mbit/s	Ports	€
GS605	Gigabit	5	39,-
FS108	10/100	8	29,-
GS608	Gigabit	8	64,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2170	DSL	4	84,-
D-LINK DIR-100 DSL IP Router	DSL	4	34,-
D-LINK DVG-1402S	DSL/VoIP	4	99,-
NETGEAR RP614	DSL	4	31,-
NETGEAR DG834B	DSL-Modem	4	59,-
LINKSYS AG241	DSL-Modem	4	54,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

APEVIA	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
X-Plorer	Stahl, grün	Midi	2	6 / 4	69,-
X-Discovery	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	74,-
X-Cruiser	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	79,-
X-Cruiser	Stahl, blau	Midi	2	6 / 4	79,-

ASUS	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
TA-881	Stahl, bl/si	Midi	1	5 / 4	24,-
TA-863	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	27,-
TA-861	Stahl, bl/si	Midi	1	7 / 4	24,-

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Centurion 5	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	52,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	66,-
Stacker	Stahl, bl	Big	3	4 / 7	139,-
Stacker 831	Alu, bl	Big	2	5 / 9	189,-

ENERMAX	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
ECA3052 Chakra	Stahl, bl/si	Midi	2	5 / 5	79,-
ECA5001 Chakra	Stahl, bl	Big	2	8 / 5	129,-
Blue Viper	Stahl, bl	Big	2	8 / 4	139,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-
PC-A05A	Alu, si	Midi	--	4 / 2	99,-
PC-A16A	Alu, si	Midi	2	3 / 6	139,-

SHARKOON	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Rebel9 Economy	Stahl, bl	Midi	--	4 / 5	34,-
Rebel9 Value	Stahl, bl	Midi	2	4 / 5	44,-
Avenger Economy	Stahl, bl	Midi	--	7 / 4	29,90

SILVERSTONE	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
LC17	Alu, bl	HTPC	2	6 / 2	94,-
SG01-Evolution	Alu, bl	HTPC	2	2 / 2	114,-
GD01MX	Stahl, si	HTPC	2	7 / 2	179,-
TJ05T	Stahl, bl	Big	2	10 / 4	129,-

THERMALTAKE	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Mambo	Stahl, bl	Midi	1	7 / 4	39,-
Armor*	Stahl, bl	Big	4	4 /10	116,-
Soprano*	Stahl, bl	Midi	2	7 / 4	64,-

ZALMAN	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
HD135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	289,-
HD160XT 7" Display	Alu, bl	HTPC	2	1 / 7	539,-
FC-ZE1 Fatal1ty	Alu, bl	Midi	3	4 / 4	329,-

* inkl. Window-Kit

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	39,-
COOLER MASTER iGreen Power	430 W	ATX2	55,-
COOLER MASTER iGreen Power	500 W	ATX2	66,-
COOLER MASTER iGreen Power	600 W	ATX2	88,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX Infiniti 720W	720 W	ATX2	189,-
ENERMAX GALAXY	1.000 W	ATX2	319,-
HIPER HPU-4M580	580 W	ATX2	74,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	49,-
SEASONIC M12-500	500 W	ATX2	129,-
SILVERSTONE ST50EF-Plus	500 W	ATX2	79,-
THERMALTAKE Toughpower CM	700 W	ATX2	109,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	89,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	119,-

750 Watt Netzteil

PC Power & Cooling Silencer 750 Quad

- 750 Watt Leistung • 83 % Effizienz
- Anschlüsse: 8x 5,25", 1x 3,5", 6x S-ATA, 2x 6+2-polig PCIe
- Kurzschluss-, Überspannungs- und Stromspitzenschutz
- EPS, ATX 2.x, ATX12V

199,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Emerald F701	Sempron 64 3200+	512 MB	160 GB	DVD-ROM	onBoard NVIDIA GeForce 6100	284,-
Iron F701	Celeron D 352	512 MB	160 GB	DVD-ROM	S3 Graph. UniChromePro	299,-
Ruby F702VHB	Athlon X2 3800+	512 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8400GS	489,-
Gold F701	Core 2 Duo E6420	1.024 MB	320 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	689,-

Notebooks

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R40-C440 Chrizz	Celeron M 440	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	629,-
R70-Aura-T7300 Despina	Core 2 Duo T7300	15,4	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
Q45-Aura-T7100 Damali	Core 2 Duo T7100	12,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.299,-
Q70-Aura-T7300 Devon	Core 2 Duo T7300	13,3	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.499,-
X22-Aura-T7300 Choi	Core 2 Duo T7300	14,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.699,-
M60-Aura-T7300 Casaby	Core 2 Duo T7300	17,0	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.599,-

TFT-MONITORE

ASUS	ms	Zoll	Merkmale	€
MM17DE-B	bl	8	17,0	179,-
VB172D	bl	5	17,0 Sound	184,-
VB172T	bl	5	17,0 DVI-D/Sound	189,-
VW192S	bl	5	19,0 Sound	199,-
VW193D	bl	5	19,0	199,-
MB19SE	si	5	19,0 Sound	219,-
MB19TU	bl	2	19,0 DVI-D/Sound	219,-
VB191T	bl	5	19,0 DVI-D/Sound	219,-
PG191	bl	2	19,0 DVI-D/USB/Sound	309,-
LS201	bl	5	20,0 DVI-D	333,-
PW201	bl	8	20,1 2xDVI-D/Webcam	489,-
MW221U	bl	2	22,0 DVI-D/Sound	299,-

BELINEA	ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr	8	17,0	169,-
1905 S1	si	8	19,0	189,-
1975 S1	si	2	19,0 DVI-D/USB/Sound	234,-
2230 S1W	si	5	22,0 DVI-D/Sound	279,-

BENQ	ms	Zoll	Merkmale	€
FP73GS	si	5	17,0 DVI-D	179,-
FP93GX+	si	2	19,0 DVI-D	259,-
FP222Wa	si/bl	5	22,0	259,-
FP222WH	si	5	22,0 DVI-D/HDMI	299,-

Diverse	ms	Zoll	Merkmale	€
EIZO S1931SE	gr o. bl	8	19,0 DVI-D/Sound	399,-
EIZO S2411W	gr o. bl	6	24,0 2xDVI-I/USB	1.099,-
HANNSG HC194DP	si	8	19,0 DVI-I/Sound	179,-
HANNSG HW191DP	si	5	19,0 DVI-D/Sound	169,-
IIYAMA E1902S	si o. bl	2	19,0 DVI-D/Sound	219,-
IIYAMA E2200WS	bl	5	22,0 DVI-D/Sound	289,-
NEC 90GX² Pro	si	2	19,0 DVI-D	334,-

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau

SAMSUNG	ms	Zoll	Merkmale	€
931BW	bl	2	19,0	229,-
931BF	bl	2	19,0 DVI-D	239,-
205BW	si	6	20,0 DVI-D	229,-
226BW	bl	2	22,0 DVI-D	329,-

PCIe Grafikkarte

XPERTVISION GF8600GT Super

- NVIDIA® GeForce™ 8600 GT Chip
- 512 MB GDDR3-RAM (128 Bit)
- 540 MHz Chiptakt
- 1.400 MHz Speichertakt
- DirectX 10 Unterstützung
- 2x DVI-I (Dual-Link), TV-Out
- retail

119,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
MS Reclusa Gaming Keyboard	USB	49,-
MS Wireless Laser Desktop 5000	USB	59,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	49,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	USB, PS/2	24,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	54,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	26,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight Control System	Joystick	169,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB	44,-
LOGITECH MX Revolution	USB	69,-
LOGITECH G5 Laser Mouse Refresh	USB	64,-
MICROSOFT Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER DeathAdder	USB	59,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Impact Gaming Mouse 1600	USB	19,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	8,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE Soundblaster Surround 5.1	USB	49,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	54,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB	69,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	77,-
CREATIVE X-Fi Platinum Fatal1ty	PCI	169,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	54,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	33,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	44,-
PLANTRONICS .Audio 370	USB	36,-
SAITEK GH50 Surround Headset	USB	59,-
SENNHEISER PC 151	Klinke	54,-
SENNHEISER PC 166	USB	139,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB/Klinke	79,-

GAMES

Rollenspiel & Adventure	€
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Guild Wars Nightfall	37,90
Heroes of Might&Magic 5	42,90
Silverfall	39,-
World of Warcraft	18,-
World of Warcraft - PrePaid Gametime Card	26,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	31,90

Strategie	€
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	46,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Der Herr der Ringe Online - Game Time Card	27,-
Medieval II	44,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
FIFA Football 07	46,90
Flight Simulator X	46,90
Flight Simulator X Deluxe	54,90
Fussballmanager 07	45,90
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon	19,-
NHL 07	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90

Action	€
Armed Assault	46,-
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 Northern Strike Pack	8,90

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

DEUTSCHER INTERNET PREIS 2006 · PC Praxis Leserwahl 2006 · PC Professionell Empfehlung der Redaktion · Power Play Award Bester Shop ALTERNATE.DE · Computer Hardware Hardware-Versender des Jahres 2006 1. Platz ALTERNATE

ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

Das rote **Granaten-Symbol** weist uns darauf hin, dass wir Feuer unterm Hintern bekommen, wenn wir nicht schnellstens den Aufenthaltsort wechseln.

In dieser unübersichtlichen **Essener Panzerwerkstatt** treiben jede Menge Scharfschützen ihr Unwesen, Angriffe erfolgen von verschiedenen Positionen.

Medal of Honor: Airborne

Es gibt nun wirklich keine roten, explosiven Fässer mehr? Und der Spielablauf ist tatsächlich nicht mehr linear? Wer's glaubt...

Die Nacht vom 9. zum 10. Juli 1943. Name: Boyd Travers, Mitglied der 82. US-Luftlandedivision. Wir befinden uns im Anflug auf die sizilianische Südwest-Küste. Unter uns tobt der Krieg. Operation Husky hat eben erst begonnen, und trotzdem ist die Schlacht bereits in vollem Gange. Gleich sind auch wir mittendrin. Die rote Signallampe am Ausstieg leuchtet auf. Unsere Kameraden erheben sich von den Sitzen im Laderaum der Douglas C47 Skytrain und kontrollieren ein letztes Mal den korrekten Sitz der Fallschirme. Der Absprung steht unmittelbar bevor, als zwei unserer Kampfgefährten durch die bereits geöffnete Ladeluke hindurch vom Abwehrfeuer der Flaks tödlich getroffen werden.

Alles geht ganz schnell. Eine knappe Sekunde des Entsetzens über den Verlust der Waffenbrüder – nur nicht zu lange Zögern. Die drei Höllenhunde vor uns sind bereits abgesprungen, denn ohne genaues Timing wird ein Fallschirmsprung über einem umkämpften Gebiet zur Lotterie unter Einsatz des Lebens.

Grüner Rauch

Die Flughöhe ist so gering, dass wir auf einen ausgedehnten freien Fall verzichten müssen. Direkt nach dem Ausstieg öffnet der Schirm und bremst unsere Fallgeschwindigkeit auf ein erträgliches Maß. Die Orientierung fällt erst einmal schwer. Markante Gebäude helfen uns aber dabei, die Strukturen unter uns den im Briefing gezeigten Fotos und Karten zuzuordnen. Grüner Rauch am Boden markiert die sicheren Landezonen – eine zusätzliche, nützliche

AUF DVD VIDEO
CYLINK CYNAMITE.DE NHD Ihr CyLink-Code

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

Der weiße Fallschirm deutet auf einen speziellen Landeplatz hin. Wenn wir an dieser Stelle landen, haben wir einen der fünf Skill Drops absolviert.

Hilfe im Alltag eines Fallschirmspringers. Weiße Fallschirme hingegen zeigen uns die Skill Drops – fünf Landungspunkte pro Level, die besonders anspruchsvoll sind. Die Landung klappt diesmal wie geschmiert, im Training sind wir noch regelmäßig zu heftig aufgeschlagen.

Das Aufsetzen ist nicht härter als bei einem Sprung aus zwei Metern Höhe. Wir heften uns an die Fersen unserer Kameraden, mit einer Thompson und einer Handfeuerwaffe der Marke Colt im Gepäck. Die M1 Garand halten wir schussbereit in der Hand.

Versuch macht kluch

An einer Unterführung entbrennt ein heftiger Schusswechsel. Unsere Jungs liefern sich mit italienischen Militäreinheiten ein kleineres Scharmützel. Entweder, wir gehen in Deckung und versuchen, den Feind zurück zu drängen. Oder wir suchen einen Weg, um den Gegner zu überraschen. Wir entscheiden uns für die zweite Variante. Während unsere Einheiten das Feuergefecht fortsetzen, schlagen wir uns durch mehrere Hinterhöfe. Über eine kleine Treppe gelangen wir auf eine Art Balustrade. Von hier aus sehen wir die feindlichen Truppen, die sich gerade aus der umkämpften Unterführung zurückziehen. Aus unserer erhabenen Position nehmen wir die Schwarzhemden aufs Korn. Und zwar in traditioneller **Medal of Honor**-Manier. Das Zielen über Kimme und Korn ist für präzise Treffer auf längere Schussdistanzen fast unverzichtbar. Anfangs erfordert das eine gewisse Zeit der Eingewöhnung, aber dann sitzen die Schüsse immer besser.

Männer in hohen Positionen

Höher gelegene Positionen bieten bei **Medal of Honor: Airborne** meistens die besten Erfolgsaussichten. In der Regel sind Dächer gleich nach dem Absprung gute Ausgangspunkte. Von hier können wir uns einen besseren Überblick verschaffen und unsere Widersacher ausschalten. Die flüchtenden Soldaten sind gar nicht so leicht zu treffen, einige verschanzen sich in einem Haus, andere hinter einem Autowrack. Der Vormarsch unserer Weggefährten wird jedoch abrupt gestoppt. Ein MG-Nest nimmt sie unter Feuer. Doch von unserer Position aus können wir die Bedrohung mit wenigen gezielten Gewehrschüssen beseitigen. Das Vorrücken gestaltet sich hier noch leicht, da die italienischen Einheiten kaum Kampferfahrung mit in die Waagschale werfen.

Das macht sich durch den geringen Widerstand deutlich bemerkbar. Unser Ziel, die feindlichen Flugabwehrkanonen außer Gefecht zu setzen, rückt jedenfalls näher.

GRANATE!!!

Zu unaufmerksam dürfen wir dabei aber keinesfalls werden, denn die KI hat auch ein paar fiese Tricks drauf. So müssen wir blitzschnell entscheiden, wie wir auf die neben uns gelandete Granate reagieren. Entweder wir nehmen die Beine in die Hand und bringen uns in Deckung, oder wir versuchen, die Granate wegzutreten. Letzteres kann jedoch ziemlich gefährlich werden. Nämlich ▸

Am Himmel herrscht reges Treiben, **der grüne Rauch** auf ein Uhr markiert eine sichere Landezone.

Es sieht zwar im ersten Moment so aus, dennoch ist die gesamte Umgebung absolut **unzerstörbar**.

Grüne Ecken sind gut zum Verstecken. Im **Briefing** gibt es Karte und Foto des Einsatzgebiets.

Die Brücke von Nijmegen ist stark umkämpft. Insbesondere die mit Panzerschreck-Raketenwerfern ausgerüsteten deutschen Soldaten sind gefährlich. Mit dem fest installierten MG decken wir unsere Jungs.

Hier sieht's ja mal aus wie auf dem **Schlachtfeld**.

Upgrades erhalten wir als Belohnung für Auszeichnungen, die wir beim Schießen errungen haben.

dann, wenn wir das explosive Geschenk vor uns an ein Hindernis schießen und es deshalb wieder zu uns zurück katapultiert wird. Dieses Element sorgt für hektische Belebung, besonders in unübersichtlichen Arealen. Manchmal hilft nur ein beherzter Sprung aus dem Fenster, um der Detonation zu entgehen. Im Nahkampf hilft oft nur der entschlossene Einsatz des Schiessprügels als Knüppel oder Keule. Die Wehrmacht hat ihre Soldaten scheinbar darauf getrimmt, auf den Gegner los zu stürmen und drauf zu hauen. Gegen mehrere Soldaten ist der Nahkampf daher auch beinahe aussichtslos. Nahkampf und Granatenspaß sind indes nicht mehr neu. Beide Spielelemente sind aus alten Teilen der Serie bzw. aus anderen Shootern bekannt. Und damit fast so angestaubt wie der Zweite Weltkrieg mit einem Bart, so lang wie der von Rübezahl.

MEHRSPIELER-MEDAILLE?

Wenn Sie Airborne mit Freunden spielen wollen, müssen Sie auf den Online-Modus zurückgreifen oder das lokale Netzwerk bemühen. Zum Testzeitpunkt waren die Online-Server nicht in Betrieb, der von EA angebotene Termin für ein Spiel gegen die Entwickler fand erst nach Redaktionsschluss statt. Die Wertung des Mehrspielermodus' reichen wir daher nach.

Wo die Elite noch Elite ist

Auf dem Dach einer stattlichen Villa wartet unser erstes Missionsziel. Gut bewacht ist dort eine Flak positioniert. Der Widerstand der italienischen Schwarzhemden in dieser frühen Mission ist jedoch äußerst gering. Kriegserfahrung und Stärke unserer Widersacher steigen aber in jedem weiteren Kampfeinsatz spürbar. Die Nazi-Sturmtruppen-Elite zum Ende des Spiels ist ein ziemlich erbitterter Gegner. Noch aber haben wir leichtes Spiel. Kaum sind die ersten Dach-Bewacher ausgeschaltet, ziehen sich die restlichen Einheiten schon zurück. Unsere nachrückenden Truppen verwickeln die Rivalen in weitere Gefechte, unterdessen begeben wir uns zur ersten Flak. Ein rotes Feld weist uns darauf hin, dass wir hier – an der Rückseite des Geschützes – unsere Sprengladung anbringen sollten. Gesagt, getan. Wenige Augenblicke später ist die Flak zu Klump verarbeitet, weiter geht's zum nächsten Ziel.

Über den Wolken...

Innovationen werden – abgesehen vom Fallschirmsprung zu Beginn einer Mission – nicht geboten. Die taktische Freiheit ergibt sich nur dadurch, dass wir uns unseren Startplatz selbst aussuchen. Haben wir aber einen Checkpoint innerhalb einer Mission erreicht, geht das Spiel nach dem Scheitern vom letzten Kontrollpunkt aus weiter. Nur, wenn wir die Mission komplett neu starten, starten wir noch mal vom Flieger aus. Das ist allerdings kaum nötig. Denn einerseits sind die Missionen doch wieder so linear, dass wir irgendwie zwangsläufig zum gewünschten Ziel kommen.

Andererseits sind die Einsätze anfangs relativ lang und später durch den wachsenden Widerstand der Feinde noch länger. Jede der insgesamt sechs Operationen besteht aus diversen Zielen, die es zu erfüllen gilt. Einige stehen von Anfang an fest und lassen sich in beliebiger Reihenfolge abarbeiten. Andere ergeben sich erst mitten im Einsatz. Besonders abwechslungsreich sind alle zusammen aber freilich nicht: Wir zerstören feindliches Kriegsgerät, sprengen Abwehrstellungen und sabotieren die bösen Deutschen, wo es nur geht.

Olle Kamellen in hübscher Verpackung

Medal of Honor: Airborne wandelt also auf bekannten Pfaden, spielerisch wie auch inhaltlich. Da sind die explosiven, roten Fässer wieder einmal ebenso obligatorisch wie die Thematisierung des Zweiten Weltkriegs. Allerdings wird das Szenario auch diesmal wieder – typisch **Medal of Honor** – sehr lecker präsentiert. Grafisch überzeugt uns Airborne nämlich besonders mit seinen hübschen Texturen.

So zieren beispielsweise sehr liebevoll gestaltete Pflastersteine die Straßen der sizilianischen Stadt Adanti, die Häuserruinen der nie-

Liebevoll gestaltete **Pflastersteine** in der Stadt Adanti.

Die **Explosionseffekte** sind ganz nett, auch wenn das Feuer aus der Nähe bisweilen unecht aussieht.

derländischen Stadt Nijmegen sind mit vielen ansehnlichen Trümmerteilen »dekoriert« und die Panzerwerkstatt in Essen vermittelt mit ihren monumentalen Industrieanlagen Endzeit-Flair. Nette Lichteffekte intensivieren dabei das Erlebnis, wie auch das rege Treiben am Himmel. Flugzeuge, Luftlandetruppen und Abwehrfeuer zeichnen eine dichte Schlachtatmosphäre, die Charaktermodelle von Freund und Feind sind ebenfalls durchaus vorzeigbar.

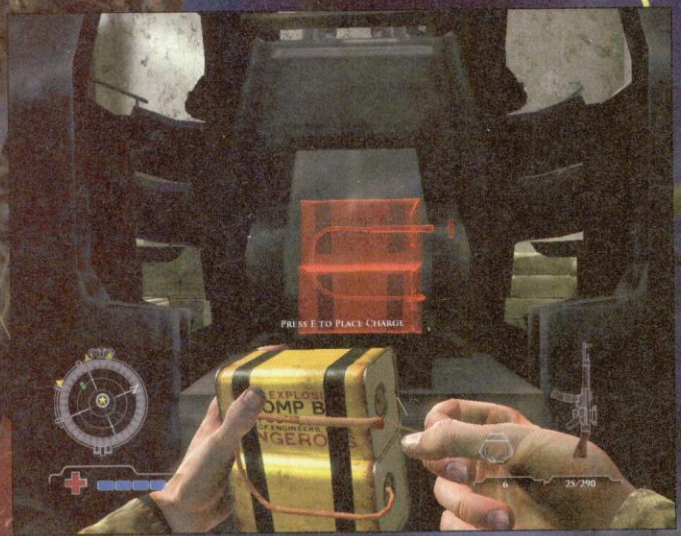
Klasse Klangerlebnis

Mehr als vorzeigbar ist in jedem Falle die akustische Untermalung, wie auch die Soundkulisse insgesamt. Immerhin stammt die Musik aus der Feder von Michael Giacchino. Der stellte sein Können bereits unter anderem mit den Soundtracks zu **Call of Duty** und der TV-Serie **Lost** unter Beweis. Fast während der gesamten Spielzeit fühlen wir uns, als wären wir in einen Hollywood-Streifen versetzt worden. Obendrein wird der orchestrale Ohrenschmaus durch die aufwändige Wiedergabe realistischer Waffengeräusche noch verstärkt. Zu diesem Zweck hatte Electronic Arts auf einem abgesperrten Truppenübungsplatz und einem Schießstand umfangreiche Tonaufnahmen des historischen Kriegsgeräts gesammelt. Von der Thompson A1 bis zum Sherman- ▸

82ND AIRBORNE DIVISION

Die 82. US-Luftlandedivision wurde 1917 ursprünglich als 82. Infanteriedivision ins Leben gerufen. Den Spitznamen All American verdankt die Division der Tatsache, dass sie sich schon damals aus Soldaten aller 48 amerikanischen Bundesstaaten zusammensetzte. 1942 zog die Einheit von Camp Gordon, Georgia, nach Fort Bragg, North Carolina, und gehört seit 1944 zum 18. US-Luftlandekorps. Mit ca. 14.000 Soldaten ist die 82. der größte Luftlandeverband der Welt. Die Truppe ist dabei so gut aufgestellt und ausgerüstet, dass sie in 18 Stunden an jedem Teil der Welt sein kann. Ihre Meriten erwarb sich die Staffel in erster Linie durch Einsätze im Zweiten Weltkrieg, etwa bei der Operation Husky, der Operation Market Garden und der Landung in der Normandie, um nur einige zu nennen. Auch in beiden Irak-Kriegen und dem Krieg gegen Afghanistan kamen die renommierten Fallschirmjäger zum Einsatz.

Die 82. US-Luftlandedivision – auch America's Guard of Honor genannt – rückt zu einem Einsatz aus.



Die rote Markierung zeigt uns, dass genau hier eine Sprengladung hin gehört.

Mit diesen fiesen, **schwarzen Mantelträgern** ist gar nicht gut Kirschen essen.

Panzer klingen die virtuellen Todbringer fast so beeindruckend wie ihre echten Vorbilder.

Schützenkönig

Auch an Waffen-Modifikationen wie größere Magazine und Zielfernrohre haben die Entwickler gedacht. Die entsprechenden Upgrades dürfen wir allerdings nicht frei wählen. Alle Verbesserungen sind nämlich Modell-spezifisch, drei dieser Arbeitserleichterer gibt es für jedes Schießeisen. Im Prinzip ist es wie auf dem Schützenfest oder der Kirmes: Wer gut trifft, der gewinnt. Ähnlich ist es bei **Medal of Honor: Airborne**. Jeder Treffer füllt auf unserem Bildschirm das Waffen-Symbol der benutzten Büchse. Ein sauberer (Kopf-)Treffer lässt den Pegel dabei höher steigen, als zwei Schüsse in den linken Fuß. Ist das Symbol vollständig »aufgeladen«, wird die Spielgeschwindigkeit für wenige Augenblicke verlangsamt, als Auszeichnung erhalten wir eine Medaille für die entsprechende Knarre.

Dolles Drehbuch

Insgesamt fallen die Neuerungen bei **Medal of Honor: Airborne** also eher bescheiden aus. Der Sprung aus dem Flugzeug zu Beginn einer Operation wertet das Spielerlebnis aber in jedem Fall auf. Denn wir entscheiden, wo wir unseren Einsatz auf dem Schlachtfeld beginnen wollen. Da wählen vorsichtige Naturen lieber die grüne Landezone, während andere a là Rambo direkt durch das offene Dach in einer Lagerhalle zwischen feindlichen Truppen landen. Spätestens auf der schwersten Stufe raten wir von solchen Aktionen aber eher ab. Zwar ist **Airborne** doch wieder ziemlich linear. Aber das ist kein Nachteil, sondern eine Frage der Spielervorlieben. Dieser Umstand verstärkt sogar den Eindruck eines Films, in dem wir die Hauptrolle spielen, das Drehbuch aber bereits geschrieben ist.

Sascha Adermann

FLORIAN STANGL

Schöner Schein

Der erste Gedanke: Nicht noch ein Shooter im Zweiten Weltkrieg! Echt, ich kann sie nicht mehr sehen, die Medal of Honors, die Call of Dutys, die Brothers in Arms und all die kleinen Möchtegerns. Mit einer gehörigen Portion Ekel habe ich Airborne angefangen und nach ein paar Stunden gemerkt, dass es gar nicht so schlimm ist. Dank der sehr guten Grafik und der dadurch packenden Atmosphäre macht es tatsächlich Spaß. Man darf nur nicht drüber nachdenken, alles schon mal gesehen zu haben.

Aber wäre ich bereit, Geld dafür auszugeben? Ehrlich gesagt nicht. Wenn Sie eigentlich auch genug haben von diesen WW2-Shootern, dann lassen Sie Airborne im Regal. Kaufen Sie Bioshock. Oder warten Sie auf Call of Duty 4, das in der Jetztzeit spielt.

Meine Wertung **79**

MIKKL GALUSCHKA

Höhenflug mit Bauchlandung

Fallschirm springen macht mir einfach Laune. Damit geben die Entwickler der ausgelutschten Reihe den dringend benötigten neuen Kniff. Auch der kann aber nicht dauerhaft über den Stillstand auf hohem Niveau hinwegtäuschen. So unpassend das bei einem WW2-Shooter auch klingen mag: Airborne spielt sich nett und sieht schön aus. Allerdings geht dem Prinzip schon weit vor Ende der eh kurzen Spieldauer die Luft aus.

Grundsätzlich will ich einfach keine Kriegsspiele mehr sehen. Weniger aus einem moralischen Aspekt heraus. Ich finde einfach, es gibt tausend bessere Grundideen für geistreiche und phantasievolle Spiele (siehe Bioshock), als einfach nur ein schreckliches Ereignis abzuarbeiten. Erst recht, wenn man das in Serie macht.

Meine Wertung **77**

SIMON FISTRICH

Ganz nett, gähn ...

Postiv: Electronic Arts hat aus den Fehlern des unterirdischen Vorgängers gelernt. Die Levels sind nicht mehr so extrem schlauchförmig wie bei Pacific Assault. Die große spielerische Freiheit vermag ich allerdings nicht auszumachen. Gutes Beispiel: Ich stehe vor einer großen Brücke, die von bogenförmigen Metallstreben überzogen ist. Prima, denke ich, nehme ich einfach den Weg in schwindelerregende Höhen, um die Gegner auszudricksen. Doch Pustekuchen: An der Stelle, wo der Metallbogen den Asphalt trifft, verhindert (spielerisch sinnlos platzierter) Stacheldraht ein Weiterkommen.

Trotz Entwicklerbevormundung ist Airborne solide Kriegsshooter-Kost ohne großartige Schwächen. Allein das Fallschirmspringen reicht aber nicht aus, dem müden Genre neue Impulse zu verleihen.

Meine Wertung **78**

Unter uns liegt die niederländische Stadt Nijmegen. **Die Kirche** ist ein taktisch wertvoller Landeplatz, da wir von dort aus die beste Übersicht haben.

SASCHA ADERMANN

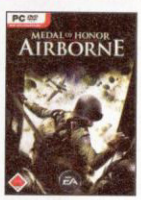
Ich krieg euch alle...

...und wenn ich mit euch fertig bin, dann bin ich noch lange nicht mit euch fertig, ihr Maden! So oder so ähnlich hab' ich mich nach der letzten Mission, Operation Flakturm, gefühlt. Der Grund dafür war in erster Linie die doch recht kurze Spieldauer. Knappe sechs Stunden ohne zu hetzen, ich möchte eigentlich nicht wissen wie schnell das echte Könner schaffen.

Es kam mir aber wohl auch deshalb so kurz vor, weil mich Airborne fix in seinen Bann gezogen hatte. Meine schlummernde Begeisterung für das Thema Fallschirmspringen wurde nämlich ziemlich schnell geweckt. Die Versprechen von großer Freiheit und weniger linearem Level-Design wurden zwar nur zum Teil eingehalten. Die appetitliche, mundgerechte Art der Zubereitung hat mich aber gesättigt.

Meine Wertung **84**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Ego-Shooter
Verkaufsstart	06. September
Entwickler	Electronic Arts
Hersteller	Electronic Arts
Webseite	www.ea.com/moh/airborne/
Hotline	09001/302 503 (1,25 €/min.)
ca. Preis in €	50
Ton	7.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer Internet (12 Spieler)	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 7,3 GB

Auflösung	1.024x768	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 7600	RAM	1,5 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	Dual Core
Grafikkarte	Geforce 8600	RAM	2,0 GB

Ideal für	Leute mit Familiennamen Springer
Alternative Vollpreis	Battlefield 2142 (ca. 40 €, 12/2006: 89)
Alternative Budget	Medal of Honor: Pacific Assault (ca. 10 €, 12/2004: 78)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- dichte Atmosphäre, tolle Soundkulisse
- spielt sich wie ein Film
- sehr kurze Spieldauer
- ziemlich hohe Anforderungen

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Sascha Adermann	84
Simon Fistrich	78
Mikkl Galuschka	77
Florian Stangl	79

80

Im Restaurant platzieren wir Nachschub an...

... **strategisch** klugen Stellen, bevor geballert wird.

Stranglehold

Wenn die Unreal-Engine 3 auf John Woo trifft, bleibt kein Polygon auf dem anderen: Stranglehold ist eine Gewalt- und Zerstörungsorgie, die ihresgleichen sucht!

CYLINK
CYNAMITE.DE
Y8T
Ihr CyLink-Code

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

AWARD 9/2007 PC POWER PLAY FÜR GRAFIKPRACHT STRANGLEHOLD

Die Sequenz im **Hubschrauber** ist eine schöne Abwechslung. Allerdings wirkt sie in die Länge gezogen und ist die einzige Episode mit einem Vehikel.

■■■ Ein Test von **Stranglehold** könnte so aussehen: Jubelarien ob der Grafik, der Polygonzahl, der Animationen.

Oder so: Schwärmende Zeilen voller Lobeshymnen an durchchoreografierte Ballerszenen mit Special Moves und Power Ups.
Oder so: Grafikblender ohne innovative Ideen und voller Längen.

Unser Test geht einen vierten Weg: In der von PC PowerPlay gewohnten kritischen Distanz berichten wir über alle Aspekte des Spiels und gehen wie immer subjektiv auf das Spiel ein. Daher werden sich Jubel und Kritik abwechseln. Das alles auf nur eine Zahl am Ende des Wertungskastens zu reduzieren, wird den meisten Spielen ohnehin nicht gerecht. Viel wichtiger sollte für Sie als potenzieller Käufer des Spiels sein, seine Bestandteile zu kennen. Die richtigen Schlüsse werden Sie daraus selber ziehen können, dessen sind wir sicher.

Hard Boiled meets Stranglehold

Spieletests, die mit der Beschreibung der Story eines Spiels anfangen, stammen entweder von faulen oder unerfahrenen Redakteuren. Ganz selten sind Setting und Geschichte eines Spiels so aufwändig

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

In dieser Sequenz ballert **Tequila** alle Gegner nieder.

Fast alles ist kaputtbar, wie diese **Statue**.

Mit **Tequila Time** wird die Zeit verlangsamt, wir erledigen so auch die allgegenwärtige Gegnerübermacht.

inszeniert, dass es sich lohnt, mehr als ein paar spröde Worte darüber zu verlieren. **Stranglehold** ist ein Sonderfall, denn obwohl die darin erzählte Story so originell ist wie der viel zitierte Sack Reis, der in China umfällt, weist sie eine starke Verbindung zu einem Kultfilm der 90er-Jahre auf: **Hard Boiled**. Dieser Hongkong-Actionfilm wurde 1992 von John Woo inszeniert, der damit den Sprung nach Hollywood schaffte. Die Story des Films in Kurzform: Chow Yun-Fat gibt den harten Inspektor »Tequila«, der mit Partner Alan (Tony Leung) Jagd auf rücksichtslose Waffenschiebersyndikate macht. Nachdem allerdings die geplante Überführung der Kriminellen in einem Restaurant als Katastrophe endet, laufen die schwierigen Ermittlungen mit wechselndem Erfolg auf einen krachenden Showdown im Krankenhaus hinaus.

Stranglehold spielt offiziell 18 Jahre nach **Hard Boiled** und ist die Fortsetzung des Films, mit ähnlichem Verlauf der Handlung. Dadurch gibt es speziell am Anfang viele Parallelen zwischen beiden Titeln, und auch Inspektor Tequila sieht kein bisschen älter aus als im Kinofilm. Der schweigsame Cop wird im Spiel genau so eingeführt wie im Film: als Einzelgänger, der das Gesetz bricht, um seine Ziele zu erreichen. Und als ein Mensch, der von Beginn an gebrochen wirkt. Was auch an Chow Yun-Fat liegen kann, der dem **Stranglehold**-Tequila Gesicht und Stimme leiht (die deutsche Version enthält auch das empfehlenswerte englische Original). Diesmal gerät Tequila samt Ex-Frau und Tochter zwischen die Fronten eines der Kriegs der chinesischen gegen die russische Mafia.

Tequila Time

Das Spiel selbst beginnt wie ein stinknormaler Third-Person-Shooter. Tequila wird aus der Verfolgerperspektive durch Hongkongs Straßen gesteuert, das geht mit Maus und Tastatur ebenso gut wie mit einem Gamepad (das zwei Analogsticks haben muss). Anders als zum Beispiel **Max Payne** rumpelt Tequila aber nicht gegen Tische oder Tresen, sondern gleitet elegant darüber – exakt so, wie es Chow Yun-Fat auf John Woos Geheiß im Film tat. Das sieht in Kämpfen sehr schick aus, wirkt aber eher albern, wenn weit und breit kein Bösewicht zu sehen ist.

Die Gangster lassen aber nicht lange auf sich warten und bringen zwei unangenehme Eigenschaften mit: Sie sind immer in der Überzahl und gehen gerne in Deckung. Damit der Spieler dennoch als strahlender Held mit einem kerngesunden Tequila aus den Scharmützeln hervorgeht, spendieren die Entwickler die Bullet Time, hier Tequila Time genannt. Die müssen Sie nicht durchs Töten von Gegnern aufladen, denn sie ist immer vorhanden. Auf Tastendruck wird die Zeitlupe aktiviert, was es wesentlich erleichtert, vier oder fünf böse Buben gleichzeitig auszuschalten. Wenn die Tequila Time verbraucht ist, lädt sie sich selbstständig wieder auf, was aber teilweise unangenehm lange dauert.

Die weißen Tauben sind müde

Darum gibt es ein zweites Hilfsmittel, die Spezialmanöver. Vier sind es, um genau zu sein, die nach und nach erst zur Verfügung stehen. Los geht es mit dem roten Kreuzchen, das auf Tastendruck Tequilas Lebensenergie aufpäppelt. Dann kommt der spezielle Zielmodus, mit dem Sie für jede Waffe eine Art Superzoom aktivieren, um weit entfernte Gegner akkurat zu ▸

KEIN MULTIPLAYER-MODUS

In den von Midway verschickten Testmustern funktionierte der Mehrspielermodus nicht. Auch diesen testen wir, sobald entsprechende Muster vorliegen und veröffentlichen die Ergebnisse auf Cynamite.de.

Laut Herstellerangaben sollen sieben Multiplayer-Maps für bis zu acht Spieler in der Verkaufsversion enthalten sein. Wie Tequila Time und Spezialmanöver spielerisch sinnvoll in den Multiplayer-Modus integriert werden, dürfte eine der spannendsten Fragen sein.

Trotz immenser Hardware-Anforderungen kommen immer wieder solche **grobpixeligen Texturen** vor.

treffen. Dieser Schuss bläst den meisten Feinden sofort das Lebenslicht aus, was in der englischen Version ziemlich drastisch dargestellt wird, in der deutschen Fassung aber entschärft wurde. Bei Bossgegnern knapst der Zoom-Schuss immerhin einen größeren Brocken der im Überfluss vorhandenen Lebensenergie ab. Ewig Zeit haben Sie beim Zielen nicht, was zunehmend hektischerer Herzschlag signalisiert.

Drittes Spezialmanöver ist eine Art Berserker-Modus, in dem Tequila weniger empfindlich gegen Treffer ist, aber besonders viel Schaden austeilt. Auch dieser Modus ist zeitlich begrenzt. Das finale Manöver ist am effektivsten, denn hier ballert Tequila sich im Kreis drehend und tötet so jeden Gegner im Umkreis. Bossgegner werden schwer getroffen. Nur so ist es in späteren Levels möglich, der gigantischen Gegnerwellen Herr zu werden. Dieses Manöver wird als Cutscene gezeigt, in der weiße Tauben aufsteigen, während Tequila in Zeitlupe um sich ballert. Die Vögel sind bekanntlich eines der Markenzeichen von John Woo, was zum Beispiel in seinem Film **The Killer** zu sehen ist.

Die Spezialmanöver laden sich nach und nach auf, und zwar umso schneller, je effektreicher Sie Ihre Gegner dezimieren. Dazu mehr im folgenden Abschnitt.

Tanz auf dem Balkon

John Woo wurde dadurch bekannt, dass er die Kämpfe in seinen Filmen auffallend virtuos choreografierte, was teilweise an Ballettanz erinnerte – nur mit Waffen in den Händen. In Zeitlupe (das hat er sich bei US-Regisseur Sam Peckinpah abgeschaut) fliegen da die Helden meterweit durch die Luft, während sie mit zwei Pistolen gleichzeitig mehrere Gegner unter Feuer nehmen. Oder sie rollen auf Servierwagen durch Restaurants und überraschen so die Bösewichter. Oder rutschen Treppengeländer herunter, während zielsicher geschossen wird. Die Levels sind vollgestopft mit solchen Möglichkeiten, die mit nur einer einzigen Taste genutzt werden können. Per Druck auf die Leertaste stößt sich Tequila von einer Wand ab, wenn er nahe genug dran steht. Oder er läuft ein Treppengeländer hoch, rutscht ein Seil hinab, springt auf eine Brüstung, hängt sich an eine Lampe – wann immer so eine Möglichkeit besteht, wird der entsprechende Teil der Architektur weiß hervorgehoben. Sobald Sie die Leertaste betätigen, legt Tequila automatisch los.

Wenn Sie während einer solchen Aktion Gegner töten, füllt sich die Anzeige für die Spezialmanöver. Je »stylisher«, desto schneller geht das. Zusätzlich sind in den Levels immer wieder Papierkraniche versteckt, die die Spezialenergie auffüllen. Die Origamiviecher sind eine weitere Reminiszenz an John Woo bzw. seine Filme.

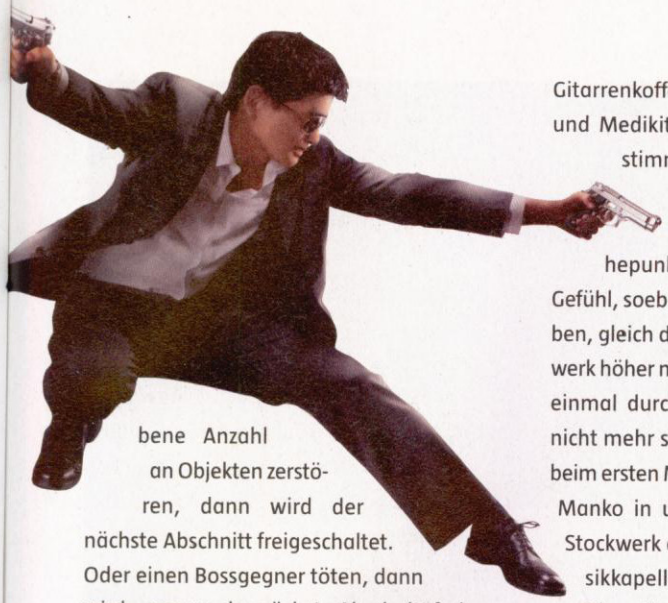
Ideen-Recycling

Die Aufgaben in **Stranglehold** sind in drei Bereiche unterteilt: Alle Gegner töten, dann wird der nächste Abschnitt freigeschaltet. Eine vorgege-

Tequila kann sich hinter Säulen verschanzen und dann aus der Deckung heraus feuern. Das hilft bei manchem der schwer zu schlagenden **Bossgegner (Vlad)**.

So laden wir Energie für Spezialmanöver auf: Auf dem **Treppengeländer** runterrutschen, Tequila Time an und gezielte Kopfschüsse. Stylish!

Der Online-Auftritt der PC PowerPlay



bene Anzahl an Objekten zerstören, dann wird der nächste Abschnitt freigeschaltet. Oder einen Bossgegner töten, dann wird – genau, der nächste Abschnitt freigeschaltet.

Das klingt nicht nur wenig originell, es spielt sich auch wenig abwechslungsreich. Vor allem, weil die Designer eine Todsünde begangen haben, indem sie ihre Ideen recyclen. Und das nicht etwa durch zeitliche Trennung kaschieren wollten, sondern indem sie diese Abschnitte direkt hintereinander platzieren. Drei Beispiele: Zuerst müssen wir in einem Dorf Drogenküchen zerstören. Gleich danach in einem ähnlichen Dorf das gleiche noch mal. Dann müssen wir vier Schiffe sprengen, gleich danach Sprengladungen an einer Werft platzieren. Spielerisch unterscheiden sich diese Abschnitte überhaupt nicht. Dadurch wirkt der Mittelteil des Spiels künstlich in die Länge gezogen, was schon bei **Doom 3** extrem viel Atmosphäre und auch entsprechend Wertungspunkte gekostet hat.

Ideenlose Bosskämpfe

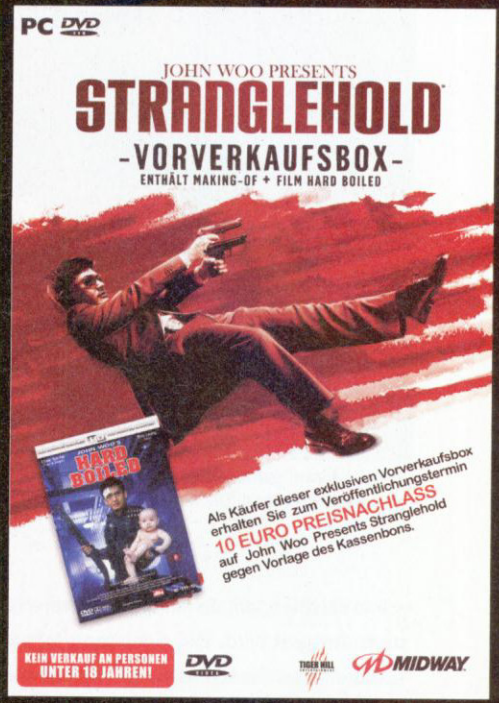
Dritter Fall: Der eigentlich geniale Kampf im Restaurant. Hier hat Tequila zwei Gitarrenkoffer voller Waffen dabei und muss diese zu Beginn strategisch günstig platzieren. Danach stürzen sich gefühlte Hundertschaften von Bösewichtern auf uns, die wir allesamt töten müssen. Die Gitarrenkoffer dienen dabei als Waffenlager und Medikits, die unsere Gesundheit in bestimmten Zeitabständen auffrischen können. Dieser einige Minuten dauernde Kampf ist einer der Höhepunkt des Spiels! Allerdings wird das Gefühl, soeben etwas Besonderes erlebt zu haben, gleich danach gedämpft. Denn ein Stockwerk höher müssen wir genau das Gleiche noch einmal durchstehen, was dann aber längst nicht mehr so originell und aufregend ist wie beim ersten Mal. Ein wenig gerettet wird dieses Manko in unseren Augen durch das dritte Stockwerk des Restaurants, in dem eine Musikkapelle in der Mitte des Raumes spielt. Ohne die hilfreichen Gitarrenkoffer müssen wir dann nicht nur besonders fiese Gegnerwellen abwehren, sondern außerdem noch die Band schützen. Mindestens einer der Musiker muss überleben, sonst müssen wir den Abschnitt neu starten. Witzig ist, dass der Swing-Sound realistisch mit jedem getöteten Musiker reduziert wird. Beim ersten Durchspielen war am Schluss nur noch der Pianist am Leben, der dann traurig vor sich hin klimperte.

Außerdem sind die Bossgegner austauschbar. Sie haben keine besonderen Angriffsmuster oder Schwachstellen, wie das zum Beispiel im PlayStation2-Spiel **God of War 2** so perfekt inszeniert wurde. Nein, in Stranglehold sind diese Burschen einfach nur besser bewaffnet und mit unverschämt vielen Lebenspunkten ausgestattet. Damit machen sich Entwickler das Leben sehr einfach: Die Bossgegner können nix besonderes, sondern richten nur mehr Schaden an und halten mehr aus. Das ist Gamedesign der untersten Schublade und nimmt aus den Bosskämpfen viel zu viel Luft heraus.

Stand Off: Zeitlupe in Reinkultur

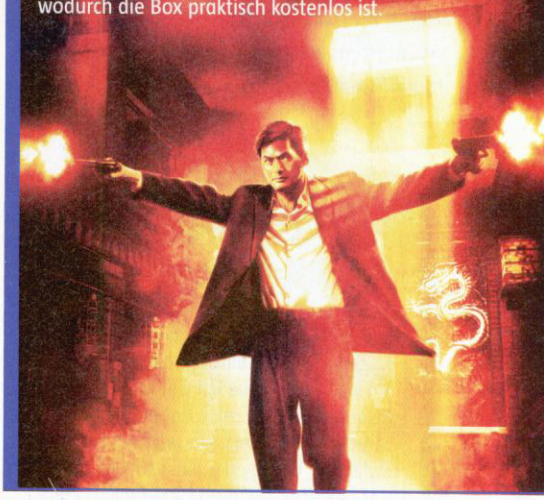
Hin und wieder unterbrechen so genannte Stand Offs das Geschehen. Diese simplen Reaktionstests laufen stets gleich ab: Eine Cut- ▸

VORVERKAUFSAKTION



Bei Media Markt, Saturn, Karstadt und MediMax können Sie ab sofort die so genannte Vorverkaufsbox zu Stranglehold erwerben. Diese enthält die DVD von Hard Boiled in »High Definition Remastered Quality« und ein 45minütiges »Making-of Stranglehold«.

Die 10 Euro, die die Box kostet, erhalten Sie beim Kauf des Spiels am Erstverkaufstag wieder gutgeschrieben, wodurch die Box praktisch kostenlos ist.



Cutscene: Der Gangster kidnappt Tequilas Ex.

STRANGLEHOLD: KAUFEN ODER NICHT KAUFEN?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie mit dem Raketenwerfer unterm Kopfkissen schlafen

... wenn Sie großer John-Woo-Fan sind

... wenn Sie Rätsel in Shootern verabscheuen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie überraschende Handlungen mögen

... wenn Sie von einem Shooter 20 abwechslungsreiche Stunden verlangen

... wenn Ihre Hardware älter als 6 Monate ist

Witzig: Wir müssen die **Band** beschützen. Stirbt ein Musiker, verändert sich die Musik entsprechend. Die Aufgabe ist nicht allzu schwer.

Höhenvorteil: Von oben oder aus sicherer Deckung werden wir nicht so leicht getroffen. Ein Bossgegner zerballert daher sogar den halben Level...

scene illustriert, wie Tequila von mehreren Gegnern umstellt wird. Ein, zwei Kamerafahrten später müssen Sie schnell nach links oder rechts ausweichen, um den Schüssen des Gegners zu entgehen. Und außerdem das widerspenstige Fadenkreuz auf den Gangster bewegen und abdrücken. Nach wenigen Sekunden ist Ihre Chance vorbei und der nächste Kontrahent folgt. Das erste und zweite Mal ist diese Unterbrechung noch spannend, danach wirkt sie störend, da keine weiteren Spielelemente hinzukommen. Wenigstens kann man durch den Einsatz der Tequila Time die eigenen Chancen ein wenig verbessern. Trotzdem, die Entwickler hätten dieses Elemente entweder deutlich seltener einsetzen oder es nach und nach erweitern sollen.

Harte Gegner, heiße Hardware

Der Schwierigkeitsgrad (zwei stehen zur Auswahl) zieht nach den ersten Abschnitten stark an. Im letzten Drittel des Spiels machen Ihnen schier unendliche Gegnerwellen zu schaffen, die noch dazu deutlich mehr Treffer wegstecken als die Prügelknaben der Anfangs-Levels. Außerdem verschanzen sich speziell die Eliteeinheiten der Russenmafia sehr gerne, was Sie zu riskanten Manövern zwingt. Sie müssen daher die Interaktion mit der Levelarchitektur im Schlaf beherrschen, sonst geht Ihnen schnell die Energie für die Spezialmanöver aus, ohne die Sie keine Chance haben. Aber auch hier fällt dem kritischen Spieler auf, dass keine neuen Spielelemente hinzukommen, sondern schlicht Zahl und Stärke der Gegner zunehmen.

Grafisch setzt **Stranglehold** Maßstäbe, speziell im Vergleich zu Spielen wie **Rainbow Six Vegas**, die ebenfalls die Unreal-Engine 3 nutzen. Der Detailreichtum der meisten Gebiete ist fantastisch, es gibt ständig neue Feinheiten zu

FLORIAN STANGL

Schiess mir in die Augen, Kleines

The Killer zählt zu meinen Lieblingsfilmen, Hard Boiled habe ich vier Mal gesehen. Stranglehold hat mich daher über weite Strecken begeistert. Die wirklich extrem stylischen Moves, der cineastische Look, das herrliche kurz und klein Ballern kompletter Levels – das ist spitze! Manche Abschnitte habe ich nach dem Durchspielen noch ein paar Mal gezockt, weil sie so viel Spaß gemacht haben (z.B. das Restaurant). Allerdings stören mich zwei Aspekte: Einige Levels werden dreist wiederholt und dabei kaum verändert. Und die Bossgegner besitzen einfach nur viele Lebenspunkte, können aber nicht mehr als die Standard-Dumpfbacken. Beides kostet Atmosphäre und Spannung, außerdem erweckt es den Eindruck eines künstlich in die Länge gezogenen Spiels, das eh keine zehn Stunden dauert.

Meine Wertung **86**

SIMON FISTRICH

In Häppchen brillant

Wie Alpha Prime (Test in diesem Heft) ist Stranglehold nur dann richtig gut, wenn man es nicht am Stück durchspielt. So spektakulär die Action auch ist, nach dem fünfzigsten Geländer-Stunt, der millionsten Glasscherbe und der x-ten Gegnerwelle setzt mein Gehirn einen seltsamen Automatismus in Gang: Die Gedanken schweifen ab, ich falle in eine Art Sekundenschlaf. Und plötzlich schrecke ich auf, da der nächste Level geladen wird.

Trotz der vielen coolen Ideen und tollen Special Effects fehlt mir die spielerische Abwechslung – eine gelegentliche Pause etwa in Form eines kleinen Puzzles würde die ganze Sache viel interessanter machen. Kurz gesagt: Für die Actionszenen verdienen die Designer einen Sonderpreis, fürs allgemeine Spieldesign eine schallende Ohrfeige. Das geht viel besser!

Meine Wertung **80**

SASCHA ADERMANN

Erst mau, dann schau

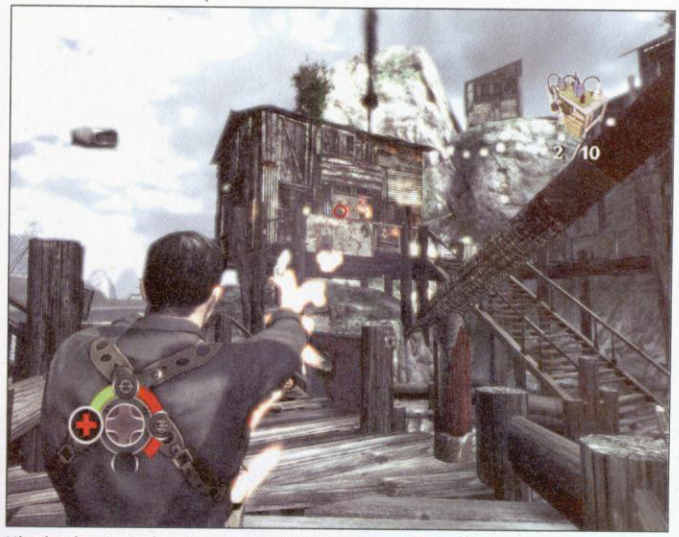
Stranglehold trifft einen sehr speziellen Geschmack, soviel ist klar. Nicht so speziell wie Bioshock, aber dennoch: Wer John Woo nicht kennt und weiße Tauben als Symbol des Friedens züchtet, der braucht diese weitestgehend sinnleere Fernost-Baller-Orgie bestimmt nicht.

Mich hingegen begeistern die filmischen Werke des John Woo. Trotzdem hat es die spielerische Umsetzung bei mir zunächst schwer. Der Hardware-Hunger fällt für meinen Geschmack einfach zu groß aus. Der teils chaotische Spielablauf ist an sich nicht sehr abwechslungsreich, dafür aber schon recht appetitlich kredenzt. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase hatte ich sogar richtig Laune am wilden Herumballern und habe mehr und mehr Möglichkeiten entdeckt, die bösen Jungs stylish von der Platte zu putzen.

Meine Wertung **85**

Der Online-Auftritt der PC PowerPlay

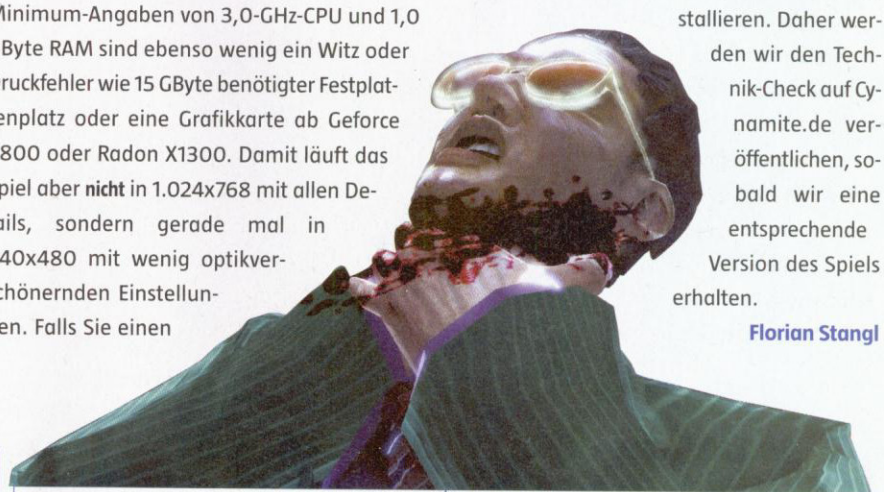
In den so genannten **Stand Offs** wird Tequila von mehreren Gegnern umringt. Sie müssen dann ausweichen und das störrische Fadenkreuz bewegen.



Hier ist der Berserker-Modus aktiviert. Tequila steckt Treffer besser weg und richtet mehr Schaden an. Die vier **Spezialmanöver** werden rechts unten angezeigt.

entdecken. Die Architektur ist überwiegend glaubwürdig und bietet viele Möglichkeiten, sich in den Kämpfen auszutoben. Vieles ist zerstörbar, was vor allem im Museum gegen Ende des Spiels einen Heidenspaß macht. Allerdings ist eben nicht alles kaputtbar, was manchmal seltsam wirkt: MG-Feuer hinterlässt überall Einschusslöcher, zerfetzt Steinsäulen, zerstört Statuen – doch wenn man mit dem fetten Raketenwerfer auf Gebäude feuert, kriegen die keinen Kratzer ab. Seltsam.

Der enorme Detailreichtum und der eindrucksvolle Splitterregen beim Pulverisieren der Levels fordern Ihre Hardware aber bis zum Äußersten. Beachten Sie unbedingt die Hardware-Anforderungen im Wertungskasten: Die Minimum-Angaben von 3,0-GHz-CPU und 1,0 GByte RAM sind ebenso wenig ein Witz oder Druckfehler wie 15 GByte benötigter Festplattenplatz oder eine Grafikkarte ab Geforce 6800 oder Radon X1300. Damit läuft das Spiel aber **nicht** in 1.024x768 mit allen Details, sondern gerade mal in 640x480 mit wenig optikverschönernden Einstellungen. Falls Sie einen echten Technik-Check vermissen: Die Vorabversionen, die wir von Publisher Midway erhielten, ließen sich auf unseren Testsystemen nicht installieren. Daher werden wir den Technik-Check auf Cynamite.de veröffentlichen, sobald wir eine entsprechende Version des Spiels erhalten.

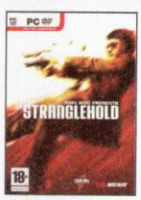
Florian Stangl

MIKKL GALUSCHKA

Harte Ware

Als Hardware-Nerd interessiert mich die technische Seite eines Spiels immer besonders. Hier sieht es eher trüb aus, zumal Stranglehold das Pech hat, dass Bioshock fast gleichzeitig rauskommt. Take 2s Grusel-Shooter glänzt mit der deutlich schöneren Optik und ist trotzdem weniger Ressourcen fressend.

Und spielerisch... hat es schon wieder Pech. Ich kann mit Fernost-Kino ebenso wenig anfangen wie mit ironisch-überspitzter Gewalt. Da Stranglehold aber stark vom Szenario und der Atmosphäre getragen wird, wollte der Funke nicht auf Anhieb überspringen. Aber auf Dauer konnte auch ich mich dem cool-lässig-brutalen Charme der totalen Verwüstung nicht entziehen. Als inoffizieller Max-Payne-Nachfolger funktioniert Stranglehold jedenfalls blendend.

Meine Wertung **81**



Genre	Actionspiel
Verkaufsstart	07.09.2007
Entwickler	Midway Chicago
Hersteller	Midway
Webseite	strangleholdgame.com
Hotline	09001 /50 55 16 (0,25 €/min.)
ca. Preis in €	45
Ton	7.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Schwierigkeit	4 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer Internet (– Spieler)	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 15 GB

Auflösung	640x480	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.024x768	CPU	Dual Core
Grafikkarte	Radeon X1900	RAM	2,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	Dual Core
Grafikkarte	Geforce 8800GTX	RAM	2,0 GB

Ideal für	John-Woo-Fans mit High-End-Hardware
Alternative Vollpreis	Half Life 2: Episode One (ca. 25 €, 07/2006: 92)
Alternative Budget	Max Payne 2 (ca. 10 €, 12/2004: 87)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- Levels weitgehend zerstörbar
- grafisch erstklassig
- tolle Special Moves und Kombos
- Recycling von Levels
- eintönige Bossgegner
- manchmal stumpfe Gegnermassen

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Florian Stangl	86
Simon Fistrich	80
Sascha Adermann	85
Mikkl Galuschka	81

83

Alle Gegner fliegen hoch! Eine gezielter **Granatenwurf** sorgt für Flugstunden mit Ragdoll-Unterstützung. Und eine hübsche Explosion.

Alles Gute kommt von oben, in diesem Fall unser **Überraschungsangriff**. Die Gegner sind nicht doof, sondern verschanzen sich gerne.

Alpha Prime

Kann Altbekanntes Spaß machen? Es kann! Alpha Prime ist wie Doom 3, nur ohne Horror. Aber mit mehr Selbstironie.

Achtung, das Lesen der Packungsrückseite gefährdet Ihren Wachzustand! So sollte es eigentlich auf der Spieleschachtel stehen. Denn die Hintergrundgeschichte von **Alpha Prime** ist nicht des Lesens wert und wird daher auch in unserem Test ignoriert. Wenn Sie intelligente Science-Fiction-Storys wollen, gehen Sie besser ins Kino oder kaufen sich ein Asimov-Buch. Aber den Typus »Held stolpert in Abenteuer und wird in groß angelegte Verschwörung verwickelt« kennen Sie. Garantiert.

Im Prinzip kann es uns und Ihnen auch völlig egal sein, wer der Held in **Alpha Prime** ist und warum alle auf ihn schießen (und ob es witzig gemeint ist, dass er »Arnie« heißt). Denn das Spiel ist ein streng linearer Ego-Shooter, den man zu 100 Prozent kapiert, ohne das Handbuch gelesen oder die Zwischensequenzen gesehen zu haben. Letztere können Sie zwar jederzeit abbrechen, aber so platt die Handlung auch ist: Die Videos in Spielgrafik sind gut gemacht und bringen einen sympathischen Schuss Selbstironie ins Geschehen.

Verlaufen unmöglich

Alpha Prime fällt (vereinfacht ausgedrückt) in die Kategorie der klassischen Ego-Shooter mit linearem Leveldesign. Das läuft in den meisten Fällen so ab: Sie erhalten eine Aufgabe, etwa einen Zugang zu öffnen. Auf dem Weg dorthin (der kaum zu verfehlen ist) stellen sich Ihnen fiese Gegnerhorden in den Weg. Kaum sind diese beseitigt, muss noch ein Schalter gedrückt werden, und die nächste Ausgabe folgt. Den Rest können Sie sich ja denken.

Kreatives Suchen nach dem richtigen Weg oder alternative Vorgehensweisen können Sie getrost vergessen – gibt's nicht. Allein die Art und Weise, wie Sie die Gegner ausschalten, erlaubt dezent unterschiedliche Vorgehensweisen. Mal bieten sich herumstehende Gasflaschen an, mit einem gezielten Schuss eine fette Explosion auszulösen, mal ist eine Granate die bessere Wahl. Meistens aber müssen Sie schnell und gezielt schießen und vor allem auf Ihre Deckung achten.

Hasenfüße mit Zielwasser

Eines unterscheidet **Alpha Prime** von vielen anderen Shootern: das Gegnerverhalten. Die sind erstaunlich vielseitig und dadurch auch im einfachsten Schwierigkeitsgrad ganz schön harte Brocken. Zielwasser haben sie offenbar in rauen Mengen gesoffen, außerdem kennen sie die Levels hervorragend – so schnell, wie die Burschen Deckung finden. Um die Kämpfe zusätzlich zu erschweren, drücken die Entwickler Ihnen Waffen in die Hand, die schon nach wenigen Patronen verziehen, oder eine niedrige Schussfrequenz haben. Und schließlich sind die

Die in Brauntönen gehaltene **Planetenoberfläche** ist sauerstoffarm. Fahren ist daher gesünder als Laufen.

Nur der **Kran** kann uns zur nächsten Tür bringen.

Darum **hacken** wir den Steuerungs-Computer.

Magazine der Bleipusten verflixt klein, weswegen Sie schon nach wenigen Schüssen nachladen müssen.

Summasumarum: Die Kämpfe haben es wirklich in sich! Davon lebt **Alpha Prime** vorrangig, denn das sehr gute Leveldesign bietet Ihnen und den Gegnern viele Verstecke. Manche Schießereien, selbst in kleineren Räumen, können auf den mittleren und hohen Schwierigkeitsgraden ein paar Minuten dauern. Denn stark verletzte Gegner laufen davon und verstecken sich. Wenn Sie dann zu unvorsichtig vorgehen, fällt Ihnen ein Verwundeter plötzlich in den Rücken – übel!

Allerdings sind die Gegner Trigger-gesteuert. Das heißt, die Bösewichte werden erst aktiv, wenn Sie einen bestimmten Punkt überschritten haben. Oder auch gar nicht – und das kostet mächtig Atmosphäre! Manchmal können Sie einem Droiden fröhlich vor der Blechnase auf und ab hüpfen, ohne dass er auch nur mit der nicht vorhandenen Wimper zuckt. Schade. Das kostet Punktabzug.

Das Leveldesign erinnert häufig an **Doom 3**. Kein Wunder, **Alpha Prime** spielt auf einem Planeten, der der Mars sein könnte. Es gibt also dunkle Gänge, riesige Maschinenhallen und ein paar Ausflüge an die Oberfläche (inklusive Sauerstoffmangel). Dabei wirken die Räumlichkeiten sehr harmonisch und stimmig, und es hüpfen keine Zombies aus engen Kleiderschränken. Wer bewusst darauf achtet, wird auch bei **Alpha Prime** merken, dass die Levels in der Realität niemals so gebaut würden. Aber was soll's, Fans linearer Shooter werden das gnädig verzeihen, und Architektur-Liebhaber sind bei **Bioshock** ohnehin besser aufgehoben.

Auch wenn man selbst nicht viel kaputt machen kann (außer, wenn explizit vorgesehen), liegt nach jedem Gefecht so einiges in Trümmern. Die Designer nutzen die technischen Möglichkeiten, um mal eine Traverse einstürzen zu lassen, oder allerlei Gerümpel von Explosionen durch die Gegend zu schleudern.

Der Held wird zum Hubbardium-Junkie

Das Physiksystem von **Alpha Prime** ▸

ALPHA PRIME: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie auf Gegner ballern wollen, die auch mal weglaufen

... falls Sie Doom 3 lieben, aber auf Horror verzichten können

... wenn Ihnen lineares Leveldesign ohne Überraschungen nichts ausmacht

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie Bioshock wegen seines unverbrauchten Szenarios toll finden

... wenn Sie alternative Wege und Vorgehensweisen schätzen

... falls Sie Klischees total ankotzen

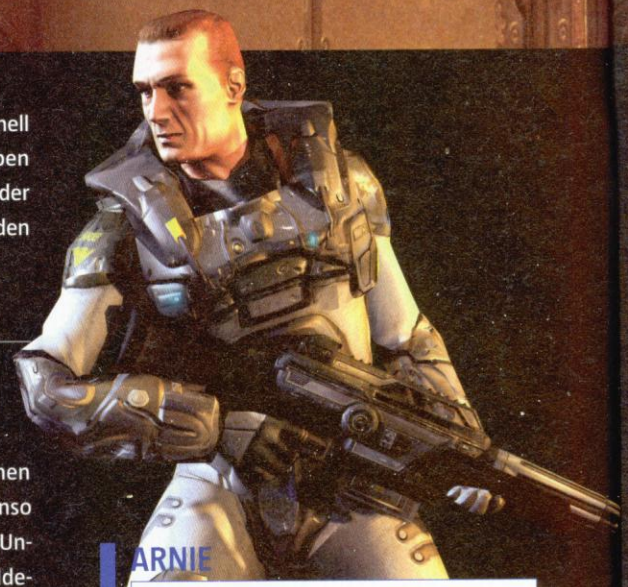
unterstützt nicht nur realitätsnah zusammensackende Gegner oder zu fiesen Wurfgeschossen umfunktionierte Stühle und dergleichen. An manchen Stellen wird die Physik für kleine Rätseleinlagen genutzt. Zum Beispiel müssen wir aus Kisten eine Treppe bauen, um in ein höheres Stockwerk zu gelangen. Das erledigen wir mittels eines kleinen Staplers, den wir fernsteuern. Diese Fernsteuerung per Hacker-Tool wird häufig eingesetzt, um Türen zu öffnen, Kräne zu bedienen oder mit Kameras die Gegner auszuspionieren. Nicht bahnbrechend, aber ein nettes Zusatzelement. Mittlerweile bekannt ist die Zeitlupen-Funktion, andernorts Bullet-Time genannt. Dank »Hubbardium« können Sie auf Tastendruck die Zeit verlangsamen und so auch mehrere Gegner locker wegpusten. Das seltsame Zeug liegt verstreut in den Levels und wird bei Bedarf per Spritze injiziert.

Ähnlich unaufregend gestalten sich die Einsätze auf der Planetenoberfläche, bei denen Sie teilweise mit Fahrzeugen unterwegs sind. Das sorgt für ein wenig Abwechslung, mehr aber nicht. Ärgerlich ist, dass Sie schnell mal in einem tiefen Krater stecken bleiben können und dann den Level neu starten oder ein (hoffentlich angelegtes) Savegame laden müssen.

Runde Sache

Angesichts der vergleichsweise niedrigen Hardware-Anforderungen feuert **Alpha Prime** ein wahres Effektfeuerwerk ab. Schickes Hitzeflimmern, fette Explosionen und viele Partikeleffekte haben uns ebenso gefallen wie die Physik-Engine mit Ageia-Unterstützung. Das bereits erwähnte Leveldesign profitiert von den vielen runden Formen, speziell bei verschlungenen Rohrkonstruktionen. Auch der Sound passt mit gelungenen Waffeneffekten und der guten, englischen Sprachausgabe. Die Dialoge sind auffallend gut übersetzt: Floskeln wurden nicht Wort für Wort übernommen, sondern mit ihren deutschen Pendants treffsicher in Form gebracht. Sehr gut.

Florian Stangl



TECHNIK-CHECK

Installationsgröße 3,0 GB	RAM MB	256	512	1024	2.048

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

Das Spiel läuft schon mit den minimal geforderten 512 MB RAM ordentlich. Mit noch mehr Speicher sind die Auswirkungen (z.B. Ladezeiten) eher gering. Außerdem brachten wir das Spiel auch auf Systemen mit weniger als den minimal geforderten 2,0 GHz problemlos zum Laufen. Die größten Performance-Unterschiede bewirken die erweiterten Grafikoptionen. Auf schwächeren Systemen bringt die Deaktivierung jedes einzelnen Punkts einen sichtbaren Leistungsschub.

ARNIE

Ich gegen alle

Mein Name ist Arnie. Ich bin hier der Held. Warum? Weiß ich nicht. Gefragt hat mich keiner. Aber ihr kennt das ja sicher: Man denkt, es wäre ein leichter Job, Routine eben, und dann kommt plötzlich alles anders. Was soll's. Meine Laune ist eh immer mies. Besonders, wenn Hinz und Kunz auf mich ballern, ohne dass ich weiß warum. Ich schalte dann immer mein letztes bisschen Hirn aus und feuere zurück. Und ich bin ein guter Schütze, har har. Außerdem hänge ich inzwischen an der Nadel.

Hubbardium heißt das Zeug. Keine Ahnung, was es ist, aber es ist verdammt cool. Lässt mich die Zeit verlangsamen, damit ich mit dem Gegnergesocks leichter fertig werde. Guter Stoff. Ich frag mich zwar, warum das überall fertig auf Spritzen aufgezogen rumliegt, aber eigentlich ist es mir scheißegal. Guter Stoff.

FLORIAN STANGL

Überraschend gut

Von Alpha Prime war im Vorfeld kaum etwas zu hören oder zu lesen. Umso angenehmer die Überraschung, dass es sich um keinen weiteren popeligen Ostblock-Massenware-Klon handelt. Klar, das Spiel ist so originell wie Ostfriesen-Witze. Aber lieber auf gescheiterte Experimente verzichtet, wenn dafür ein solider Shooter mit Schwerpunkt auf Kugelhagel herauskommt.

Die Rätsel sind zwar simpel, aber nicht nervtötend, und ziehen das Spiel nicht künstlich in die Länge, wie das bei Doom 3 der Fall ist. Ohne die KI-Macken und mit originellerer Handlung wäre der Sprung über die 80er-Hürde locker drin gewesen. Und schade, dass ein Multiplayer-Modus fehlt. Wären die Maps auf ähnlichem Niveau wie die Solo-Levels, hätte das ziemlich spaßig werden können.

Meine Wertung **79**

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

Die Gefechte gegen die teilweise intelligenten Gegner sind das **Highlight** vo Alpha Prime.

Solche Szenen mit markigen Sprüchen erzählen die mittelprächtige **Handlung**.

Der **Flammenwerfer** ist extrem fies. Lassen Sie den Burschen nie so nah an sich herankommen!

SIMON FISTRICH

Nett für zwischendurch

Klar, im Wettbewerb mit durchgestylten Shooter-Schwergewichten der Sorte Half-Life 2 oder Bioshock gewinnt Alpha Prime keinen Blumentopf. Dazu fehlt Arnies Abenteuer einfach das gewisse Etwas. Wie Florian denke ich beim Ballern ständig an Doom 3: Das »fühlt« sich beim Spielen genauso an, lässt Alpha Prime in Sachen Atmosphäre dann aber doch ein gutes Stück hinter sich.

Unterm Strich bleibt ein netter Shooter, der zwar nicht stundenlang an den Bildschirm fesselt, sich aber perfekt für eine gepflegte Schießerei in der Mittagspause eignet. Sie brauchen nämlich keine Details der schnarchigen Story im Kopf behalten und regen sich so auch nicht großartig über die KI-Schwächen auf. Frust-Warnung: Der Schwierigkeitsgrad ist nicht von schlechten Eltern!

Meine Wertung **73**

SASCHA ADERMANN

Hochsteriles Softwarium

Alpha Prime wirkt, als ob es von einem Spiele-Planeten ohne jegliche Atmosphäre stammen würde. Das Level-Design ist klar und geradlinig, aber eben auch viel zu kühl und steril. So springt bei mir der Funke der Begeisterung kaum über. Die Idee mit dem Hubbardium ist nett, aber auch kein Innovations-Nominee.

Was mir aber wirklich gut gefällt, ist die Art der ironischen Inszenierung insgesamt. Allerdings fehlen mir echte Überraschungen, viele Vorkommnisse sind einfach lange vorher absehbar und deshalb auch laaaangweilig. Die KI agiert für meinen Geschmack manchmal zu passiv. Ich verspüre grundsätzlich mehr Aufregung, wenn mich die künstliche Intelligenz auch einmal jagt, anstatt auf mich zu warten. So kann mich Alpha Prime nicht wirklich fesseln, geschweige denn begeistern.

Meine Wertung **70**

WERTUNGSKASTEN

Genre	Ego-Shooter
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Black Element
Hersteller	Morphicon
Webseite	www.alpha-prime.com
Hotline	0900/1 466 582 (0,68 €/min.)
ca. Preis in €	40
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	Englisch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)
Ideal für	Fans linearer Shooter
Alternative Vollpreis	
Bioshock	(09/2007: 89)
Alternative Budget	
Doom 3	(09/2005: 83)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- Deckung suchende Gegner
- motivierende Feuergefechte
- lineares, aber gutes Leveldesign
- knackige Waffen
- selbstironische Story und Charaktere

- teils fürchterliche KI-Macken
- streng linear
- völlig unoriginell
- zu sterile Atmosphäre

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Florian Stangl	79
Simon Fistrich	73
Sascha Adermann	70

74

Transformers

Sie gaben einst dem Begriff »Blechspielzeug« eine völlig neue Bedeutung: Nach dem Kino mischen die wandelbaren Robomechs im Kampf um die Erde nun den heimischen PC auf.

CYLINK
CYNAMITE.DE
X2M
Ihr CyLink-Code

AUF DVD VIDEO

Transformers? Irgendwie sagt einem das was, irgendetwas kann man sich darunter schon vorstellen. Sind das nicht diese Metalldinger, die sich von einem Roboter in ein Auto oder Flugzeug und zurück verwandeln können? Genau! Das vielseitige Hasbro-Spielzeug aus den 80ern wurde zuerst in einer Zeichentrickserie verwurstet, dann in Citroen-Werbespots und hatte vor kurzem schließlich seinen großen Kinoauftritt.

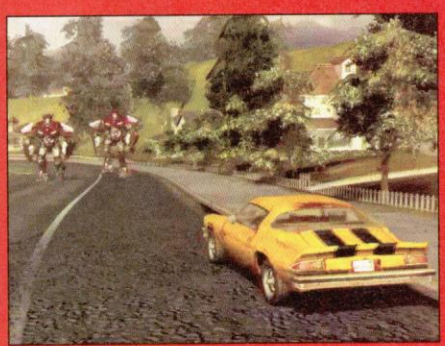
Besucher aus dem All

Zumindest in Deutschland hat der Name aber nicht den ganz großen Klang. Hier spielte man früher lieber mit Lego, Fischertechnik oder Matchbox-Autos. Deshalb für alle Uneingeweihten die simple Hintergrundstory im Schnelldurchlauf: Auf dem Planeten Cybertron bekämpfen sich seit Ewigkeiten zwei Roboterrassen: Autobots und Deceptions. Sie streiten um das mächtige »AllSpark«-Artefakt, das den beiden Spezies ihr rostfreies Leben geschenkt hat.

Die Rollen sind dabei schön simpel verteilt: Die Deceptions haben nur bösen Unsinn im Sinn, während die Autobots als die Guten den AllSpark bewachen und ihn vorsichtshalber in die Weiten des Alls schubsen, wo er ausgerechnet auf unserer guten alten Erde landet. Das kriegen die Deceptions irgendwann spitz und machen sich auf dem Weg zu unserem blauen Planeten. Natürlich stiefeln die Autobots sofort hinterher – und schon sind wir bei der Ausgangssituation des Kinofilms und damit auch des daran sehr eng angelehnten Spiels. Vorangetrieben wird die Handlung von Zwischensequenzen. Die wurden aber seltsamerweise nicht dem Film entnommen, sondern extra für das Spiel in ordentlicher Qualität gerendert.

Fahren, fliegen, fluchen

Das **Transformers**-Konzept verspricht eigentlich originelle Action. Doch zu sehen bekommen Sie stattdessen einen Verschnitt altbekannter, um nicht zu sagen ausgelutschter Einzelelemente. Sie stapfen als ordentlich animierter Blechkumpan durch vorrangig großstädtische Szenarien und lösen in einer Art Kampagne diverse Aufträ-



Die Story wird mittels **Zwischensequenzen** erzählt.

Der **Skorpion** hat wenig Spezielles zu bieten.

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

Fast alle Objekte taugen auch als **Wurfgeschoss**.

Die **Fahrsequenzen** erinnern an bekannte Vorbilder.

Auch als **Helikopter** in der Luft das übliche Spiel: simple Ballereien mit schwammiger Steuerung

ge. Deren Einfallsreichtum hält sich in Grenzen: Meist müssen Sie etwas suchen bzw. zu einem bestimmten Punkt gelangen und die zahlreichen Robot-Kontrahenten eliminieren. Darüber hinaus müssen Sie mitunter bestimmte Dinge/Einrichtungen beschützen oder zerstören – je nachdem, ob Sie sich vor Spielbeginn für die Seite der Autobots oder Deceptions entschieden haben. Deren Missionen sind zwar nominell jeweils komplett anders, was in der Praxis aber kaum einen Unterschied macht.

Für den Fernkampf hat Ihr Protagonist zwei Waffensysteme mit dabei: wirkungsvoll und extrem wirkungsvoll, wie überhaupt der Schwierigkeitsgrad eher einsteigerfreundlich angesetzt wurde. Manche Feindmechs wollen allerdings im Nahkampf bezwungen werden, wofür genau eine Taste und als Taktik »darauf herum hämmern« zur Verfügung stehen.

Den begrenzten Spielwitz wertet einzig die lebendig wirkende Welt etwas auf. Sie ist voller Fahrzeuge und Fußgänger, so ziemlich alles lässt sich zerstören, einiges zudem aufheben und als Wurfgeschoss missbrauchen. Wenn auch das nichts mehr hilft, wandeln Sie sich auf Knopfdruck in einen Wagen, Flugzeug oder Hubschrauber um. In den meisten Missionen sind beide Zustandsformen sinnvoll oder gar nötig. Der Zeitpunkt des jeweiligen Wechsels bleibt Ihnen in der Regel aber frei gestellt. Doch egal, wie Sie ihrer Aufgabe gerade nachgehen: Eine mäßige Kameraführung und hakelige (Mech) bzw. schwammige (Autos, Flieger) Steuerung sind Ihr ständiger Begleiter. Dazu gesellt sich eine miese Feindaufschaltung, die meist den Falschen anvisiert und ab einer bestimmten Nähe gar nicht mehr funktionieren will.

Blutleere Blechbüchsen

Kurz zum Thema Gewalt: Hier offenbart das Spiel eine leicht gespaltene Persönlichkeit. Ein gewisses Bemühen um Kindertauglichkeit ist nicht zu übersehen, schließlich ist Spielzeug die Vorlage. Es gibt kein Blut zu sehen, Fahrzeuge explodieren erst, wenn sich die Insassen in Sicherheit gebracht haben. Grundsätzlich hat das Fußvolk den God-Mode aktiviert und lässt sich weder überfahren noch zerstampfen. Dennoch bleibt es ein mitunter gewalttätiger Actiontitel, bei dem es vornehmlich um Zerstörung geht – auf Seiten der Decepticons ist Vernichtung sogar das vorrangige Ziel. Für Kinder ist Transformers deshalb unserer Meinung nach nichts, die USK-Einstufung »ab 12 Jahren« die unterste Grenze.

Schneller PC, langsames Spiel

Der Kinofilm ist ein audiovisuelles Feuerwerk mit feinsten Computereffekten (CGI) und Bombastsound. Die Entwickler haben sich bemüht, hier wenigstens nicht all zu sehr hinterher zu hinken. Die Grafik gibt sich manierlich, speziell die Animationen passen ganz gut. Allerdings fehlt es der Präsentation an Atmosphäre und einem eigenen Stil. Trotz manch moderner Effekte wie Blooming wirkt alles wie schon 1.000-mal gesehen. Auch die krachigen Sound-FX sowie die passable Sprachausgabe reihen sich unauffällig ins qualitative Niemandsland ein.

Allerdings hat die Technik einen hohen Preis – in Form von ungebührlich anspruchsvollen Systemanforderungen. Gut, die permanent durch die Gegend fliegenden Polygone von zerstörten **Transformers**, Autos und sonstigen Objekten fordern natürlich ihren Tribut vom Prozessor. Die Ansprüche an die Grafikkarte sind da weniger hoch – theoretisch zumindest. Selbst mit einem ordentlichen Mittelklasse-System ist die Bildwiederholrate mies, sogar mit einem Highend-Rechner bricht sie zudem immer wieder für einige Sekundenbruchteile komplett zusammen. Das nagt nicht nur gehörig an ▸

TRANSFORMERS: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie auf ballern-fahren-Mischungen stehen, egal wie mittelmäßig sie sind

... wenn Sie seit dem Genuss des Films unbedingt selbst einen Transformer steuern wollen

... wenn Sie Ihren Fernseher extra wegen der Citroen-Werbung anschalten

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn große Namen und dicke Lizenzen alleine bei Ihnen nichts zählen

... wenn sie tatsächlich auf einen unterhaltsamen (oder überhaupt einen) Multiplayer-Modus gehofft hatten

... wenn sich Ihr Rechner nicht auf Knopfdruck in eine Highend-Maschine verwandeln lässt

Mach kaputt, was dich kaputt macht: In den Levels ist fast alles **zerstörbar**. Und das macht meist mehr Spaß als das Bewältigen der eigentlichen Mission.

Bei manchen feindlichen Transformers sind selbst die durchschlagstärksten Fernwaffen nutzlos – sie lassen sich nur im **Nahkampf** bezwingen.

der Spielbarkeit und somit Motivation. Auch wollen die hohen Anforderungen ganz und gar nicht zur angepeilten Zielgruppe passen, in der sich hauptsächlich Filmfans und Gelegenheitsspieler tummeln dürften.

Roboter sterben einsam

Nachdem die dumpfe Mittelmäßigkeit endlich vorbei ist, kommt kurz Vorfreude auf einen unterhaltsamen Multiplayer-Part auf. Schließlich sind die simplen Blechbüchsen-Ballereien geradezu prädestiniert für zwar simple, aber spaßige Online-Matches. Doch nichts da. Er ist nicht gut. Allerdings auch nicht schlecht. Es wurde erst gar keiner eingebaut – sozusagen das i-Tüpfelchen in Bezug auf die Lieblosigkeit dieser Lizenzumsetzung.

Mikkl Galuschka

MIKKL GALUSCHKA

Ziemliches Blech

Man nehme attraktives Popcorn-Kino, einen der Filmlizenz-erfahrensten Publisher und gebe den Stoff einem Entwickler, der schon öfters für erfrischende Spielkonzepte gut war. Und heraus kommt dabei – doch wieder nur ein enttäuschender, uninspiriert zusammengerührter Action-Mix. Eingefleischten Transformer-Fans mag das natürlich für ein paar leidlich unterhaltsame Stunden reichen. Doch mich brachten weder das stupide Mech-Geballer noch die Fahr- und Flugsequenzen ansatzweise in Wallung.

Zum schlaffen Konzept kommen Designfehler wie die müllige Kameraführung und die kaum funktionierende Feindaufschaltung hinzu. Da ich weder Fan des Spielzeugs bin noch den aktuellen Film gesehen habe, lässt mich die Umsetzung so kalt wie Transformerblech am Südpol.

Meine Wertung **49**

SIMON FISTRICH

Autobots, zum Angriff!

Neben den Masters of the Universe gehören die flexiblen Spielzeug-Plastikroboter zu den absoluten Favoriten meiner Kindheit. Als Fan kann ich also über das banale Spielprinzip und die von den Kollegen bemängelten Schwächen für ein paar Stunden durchaus hinwegsehen.

Transformers: The Game imitiert den Michael-Bay-Film nahezu perfekt: viel Wumms und eine geniale Popcorn-Atmosphäre ohne viel Hirnschmalz. Aber es teilt auch eine entscheidende Schwäche mit der Zelluloid-Fassung: Zu schnell habe ich mich an den spektakulären Kämpfen satt gesehen. Da wünscht sich auch der Fanboy in mir mehr Abwechslung.

Meine Wertung **67**

FLORIAN STANGL

Schrotthaufen

Eine gewisse Faszination für exzessives Zerstören virtueller Welten will ich gar nicht leugnen. Womit ich bereits die Begründung geliefert habe, dieser Filmumsetzung eine gerade noch überdurchschnittliche Wertung gegönnt zu haben.

Mir ist rätselhaft, wie man Steuerung und Kameraführung so verhunzen kann. An Unfähigkeit mag ich da weniger glauben als an eine Marketing-hörige Projektleitung: »Steckt die meiste Zeit in die Grafik, damit die Filmfans das Spiel kaufen«, hieß wohl die Parole. Und dann reichte Zeit nicht mehr, um den Rest ordentlich hinzubiegen. Die Konsolenversionen schwächeln nämlich in den gleichen Bereichen.

Meine Wertung **55**

WERTUNGSKASTEN

Genre	Actionspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Traveller's Tales
Hersteller	Activision
Webseite	www.transformersgame.com
Hotline	0900/122 515 5 (0,59 €/min.)
ca. Preis in €	40
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
empfohlene Steuerung	Gamepad
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			4,0 GB
Auflösung	800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	Dual Core
Grafikkarte	Geforce 7900	RAM	2,0 GB

Ideal für	Fans von Roboter-Auto-Kombispielzeug
Alternative Vollpreis	
Driver Parallel Lines	(ca. 30 €, 08/2007: 80)
Alternative Budget	
GTA San Andreas	(ca. 20 €, 02/2006: 92)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	5
Atmosphäre	5
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- eng am Filmvorbild angelehnt
- detailliert ausgearbeitete Roboter
- altbackenes Spielprinzip
- Steuerungs- und Kameraprobleme

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Mikkl Galuschka	49
Simon Fistrich	67
Florian Stangl	55

57

ALLES ANDERE IST LATE NIGHT!

LATE KNIGHTS

DIE LATE-NIGHT-SHOW BEI GIGA!
ERLAUBT IST, WAS SPASS MACHT!
DONNERSTAGS AB 20.00 UHR

MIT ETIENNE UND NILS

Infos über alle Sendungen bekommst Du auf www.giga.de.
GIGA empfängst Du digital über Kabel und Satellit.

GIGA

ASTRA · Kabel Deutschland · Unitymedia · Kabel BW TV · Radio · Internet · Telefon · primacom · T-Home · Alice · www.giga.de

Angriff aus der Luft: Wir helfen unserem Verbündeten Bannon mit zahlreichen **Artillerieschlägen**. Besonders gelungen: Raucheffekte und Bombenkrater.

Keine Zwischensequenz: Um an einen Tunnel zu gelangen, müssen wir von Feinden besetzte Gebäude **sprengen**. Einige haben sich auf Dächern verschanzt.

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Weitere Screenshots, Videos und Gewinnspiel auf www.cynamite.de

WORLD IN CONFLICT: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie flotte Echtzeit-Strategie mögen

... wenn Sie auf einen ansprechenden Mix aus taktischer Tiefe und Echtzeit-Bombast stehen

... wenn Sie wissen wollen, was passiert wäre, wenn statt Gorbi George W. Bush Chef der UdSSR gewesen wäre

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie ohne Basenbau nicht leben können

... wenn Sie generell von Kriegsszenarien die Schnauze voll haben

... wenn Sie Hektik verabscheuen und in Ruhe taktieren wollen

DIE EDITIONEN

World in Conflict erscheint in drei Versionen. Neben der normalen Verkaufsversion sowie einer »ab 18«-Uncut-Version gibt's auch eine Collector's Edition. Die enthält die Uncut-Version des Spiels, eine DVD des History-Channel mit einer Doku über Bau und Fall der Berliner Mauer, eine Making-of-DVD, ein Headset von Creative Labs sowie ein authentisches Stück der Berliner Mauer. Bei Händlern wie Amazon.de kostet die Box 65 Euro.

Unsere **Helikopter** nehmen einen Vorposten der Russen auseinander. Die Ernte des malerischen Weinbergs daneben dürfte etwas verbrannt ausfallen...

Stück für Stück kämpfen wir uns durch diese Siedlung und nehmen Kommandopunkte ein. Links sehen Sie das ausgeklappte **Artilleriemenü**.

World in Conflict

Unverbrauchtes Szenario, grandioses Missionsdesign: Massives heißkalter Krieg macht aus Taktik-Muffeln begeisterte Feldherren.

Ein bekannter Typus unter PC-Strategen gehört zur Gattung der so genannten Einigler. Diese possierlichen Tierchen reagieren äußerst schreckhaft, wenn ihnen keine Möglichkeit zum Bau von Basis, Kasernen, Rohstoffsammlern und Forschungseinrichtungen gegeben wird, freilich umzogen von kilometerlangen Verteidigungsanlagen. Eine Unterart hört übrigens auf den Namen »Adermann«.

Gehören auch Sie zu besagten Einiglern? Dann nehmen Sie jetzt bitte nicht Reißaus, wenn wir Ihnen erzählen, dass der klassische Basenbau in **World in Conflict** ebenso ausradiert wurde wie die Stadt Seattle von der nordamerikanischen Landkarte nach der Invasion russischer Truppen. Ihnen entgeht sonst nämlich definitiv eines der besten Strategiespiele des Jahres! Nach einigen Stunden in der Haut von Lieutenant Parker, Ihrem Alter Ego im Spiel, werden Sie ohnehin keinen Gedanken mehr an das langwierige Hochziehen einer Festung verschwenden, es sei denn, »Ewiggestrig« ist Ihr zweiter Vorname.

Ivan flippt aus

Moment, russische Invasion in Seattle? Ja, Sie haben richtig gelesen, **World in Conflict** beginnt mit einem historischen Knall. Wir schreiben das Jahr 1989. Gorbatschows Perestroika nimmt einen gänzlich unerwarteten Verlauf, und statt Feuerwerkskörpern über dem wiedervereinigten Berlin fliegen plötzlich Granaten – sowohl im alten Europa, als auch in den Vereinigten Staaten, in welche die Roten kurzerhand einfallen. Startpunkt der 14 Missionen starken Einzelspielerkampagne, bei der Sie allerdings nur aus Sicht der US-Armee beziehungsweise der NATO spielen, sobald Sie in Europa landen.

Statt abermals den Zweiten Weltkrieg zu recyceln oder eine seelenlose Science-Fiction-Story vom Fließband zu kratzen, hat man sich bei Massive für ein spannendes Szenario entscheiden, bei dem es uns teilweise kalt den Rücken herunter läuft. Schließlich hätte die Geschichte des Kalten Kriegs durchaus diesen unerfreulichen Verlauf nehmen können. Wer weiß, wie es heute auf der Welt aussehen würde?

Das finstere Szenario ist ansprechend verpackt: Zwischen den Missionen erzählen kurze Videosequenzen lustige und traurige Geschichten von Soldaten und deren Familien. Für zusätzliche Atmosphäre sorgt eine simple, aber gut gemachte Story zwischen den Protagonisten der Solo-Kampagne. Aus gesichtslosen Befehlsgebern werden so Persönlichkeiten, mit ihren eigenen Stärken und Schwächen.

Eins nach dem anderen

Wir haben es ja eingangs bereits angekündigt: **World in Conflict** spielt sich anders als klassische Strategiespiele; nicht nur in Sachen Steuerung, zu der wir Ihnen später mehr verraten. Statt an Punkt A eine Basis aufzubauen, die Rohstoffe an Punkt B und C zu sichern und den Gegner anschließend an Punkt D zu vernichten, gliedert sich ein Einsatz in mehrere Unteraufgaben, die Sie nacheinander lösen müssen.

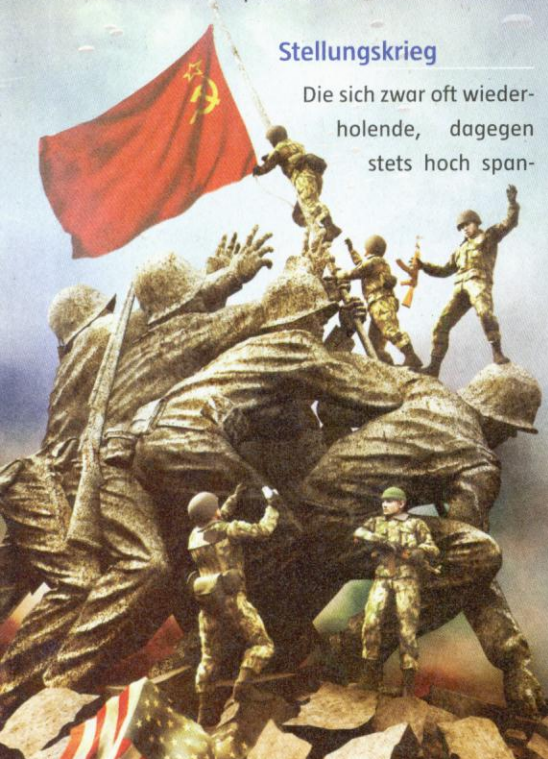
Dazu gesellen sich Sekundärziele, deren Erfüllung zwar nicht für das Bestehen der Hauptmission erforderlich ist, diese aber deutlich vereinfacht. Die Etappenziele einer Mission stellen wir Ihnen im Extrakasten vor, daher beschränken wir uns im Folgenden auf Auszüge.

In einer Frankreich-Mission etwa müssen wir ein von Russen besetztes Dorf einnehmen. Unser Vorgesetzter Colonel Sawyer gibt die Marschrichtung vor: Zunächst gilt es, zwei besetzte Brücken zu erobern, die ins Dorf führen, um unseren Nachschub zu sichern.

Auf Leitung zwei fleht der zuständige NATO-General, bei unseren Angriffen doch bitte die Kirche im Dorf zu lassen, also die antike Kapelle nicht versehentlich in Brand zu setzen. Wir rücken mit unserer Infanterie-Mischung aus Blauhelmen und Amis vor, ballern den Weg frei ▸

Das Interface auf einen Blick: (1) Hier finden das Menü für **Luftschläge**, vom Napalmangriff bis hin zur Gebäudebombe. (2) **Nachrichten** Ihrer Vorgesetzten werden hier eingeblendet. (3) An dieser Stelle ordern Sie **Nachschub** und sehen den aktuellen Stand Ihres Punktekontos. (4) Neben der **Minimap** finden Sie Schaltflächen für die Einheitenformation. (5) Die gerade ausgewählten **Einheiten** in der Übersicht. (6) Ein grün umrandeter **Besetzungspunkt**. (7) Steuerung gewählter **Einheiten**.

und besetzen die in der Spielwelt mit einem großen grünen Kreis markierten Kommandopunkte rund um die Brücken.



Stellungskrieg

Die sich zwar oft wiederholende, dagegen stets hoch spannende Schlacht um Kommandopunkte erinnert uns an Spiele wie den futuristischen Quasi-Vorgänger **Ground Control 2**, aber auch an die Flaggenhatz eines **Battlefield**. Wir können die Stellung nämlich wieder schnurstracks verlieren, was zunächst einen tobenden Vorgesetzten, nach kurzer Zeit sogar den Abbruch der Mission zufolge hat. Wir müssen immer ein paar Einheiten zur Verteidigung zurücklassen und beten, dass der Gegenangriff nicht gerade dann erfolgt, wenn wir mit unsere Hauptarmee am anderen Ende der Karte sind.

Immerhin: Wenn wir mehrere Punkte besetzen, die durch eine gestrichelte Linie miteinander verbunden sind, graben sich die Einheiten ein und errichten automatisch befestigte Geschützstellungen, die vom Feind weitaus schwerer zu knacken sind.

Geschenke des Himmels

In unserer Frankreich-Mission haben wir unterdessen die Aufgabe erhalten, zwei feindliche Flugabwehrstellungen zu eliminieren (zur Not) oder zu mopsen (wäre besser). Nur so erhalten wir Luftunterstützung, und nur so können wir neue Einheiten anfordern. Den Nachschub bestellen Sie in **World in Conflict** nicht in Kaserne oder Werkstatt – stattdessen kommen zusätzliche Truppen per Luft.

Die per Fallschirm herabsegelnden Soldaten und Panzer kosten eine bestimmte Anzahl an Punkten. Unser Konto füllen wir mit dem Erreichen von Missionszielen auf. Sobald einer unserer Mitstreiter das Zeitliche segnet, erhalten wir die Punkte wieder gutgeschrieben, allerdings nur Tröpfchenweise über einen längeren Zeitraum verteilt.

Neben Truppennachschub können wir aber noch eine ganz andere Art von Luftunterstützung anfordern. Die Rede ist von feisten Artillerieschlägen. Was hilft zum Beispiel gegen sich im Wald verschanzende gegnerische Infanteristen in der Nähe unseres französischen Dorfs? Richtig, eine ordentliche Portion Napalm. ▸

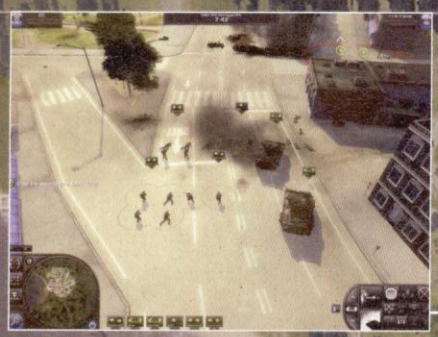
Der Online-Auftritt der PC PowerPlay – www.cynamite.de

DIE SCHLACHT UM PINE VALLEY: SO SPIELT SICH EINE MISSION

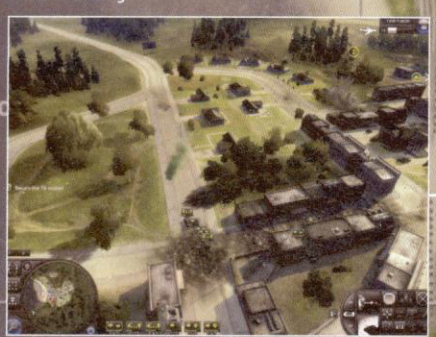
Das Dörfchen Pine Valley liegt strategisch wichtig an der Küste, unterhalb von Seattle. Er darf den Russen keinesfalls in die Hände fallen.
Wir beginnen außerhalb des Dorfes und investieren unsere vorhandenen Truppenpunkte erstmal in eine kleine Streitmacht.

In diesem Turm hat sich ein Sniper verschanzt, der bereits einige Kollegen von uns auf dem Gewissen hat. Das Sekundärziel lautet, ihn aus dem Weg zu räumen. Also ziehen wir ein paar Panzer ab, an dem seine Kugeln wirkungslos abprallen. Zur Belohnung spendiert der Colonel Einheitenpunkte.

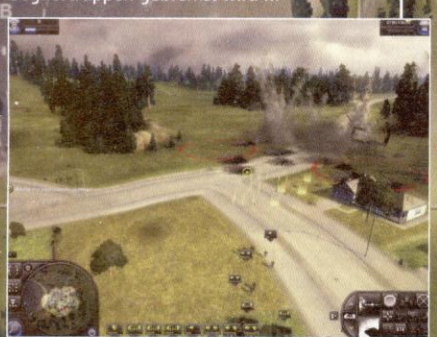
Anschließend nisten wir uns in der Nähe einer Tankstelle ein – die haben wir bei der Eroberung allerdings versehentlich in Schutt und Asche gelegt. Macht nichts, unsere Zone für frische Truppen hat sich trotzdem erweitert, außerdem gibt's neue Einheitenpunkte.



Wir rücken langsam in die Stadt vor und müssen Genosse Ivan drei weitere strategisch wichtige Punkte abluchsen. Währendessen erhalten wir einen Hilferuf von der Tankstelle: Der unsympathische Captain Bannon braucht mal wieder unsere Unterstützung.



Wir haben aber keine Zeit für Bannon, das Sekundärziel scheitert. Wir müssen nämlich ein TV-Studio erobern, welche die Russen halten, und haben viele Leute verloren. Wir versuchen einen Hinterhalt, der aber vorerst durch neue Gegnertruppen gebremst wird ...



... die hier auf uns warten. Womit die Russen nicht rechnen: Wir haben noch ein paar Luftschläge in petto. Die Rauchwolken bei den beiden Stellungspunkten sind das einzige Überbleibsel der Roten Armee – zumindest an dieser Stelle.

Das Blatt hat sich gewendet, wie diese Übersichtskarte zeigt. Wir konnten die Russen zurückdrängen. Leider hat Captain Bannon mal wieder Mist gebaut, und ein gewaltiger Angriff kündigt sich an. Wir werfen der Attacke alles entgegen.

Die Mission ist geglückt, aber die Ruhe ist nur von kurzer Dauer. Truppenkommandant Sawyer erhält bereits einen Anruf vom Pentagon. Keine guten Nachrichten, aber immerhin sind die Flüchtlinge aus Seattle in Sicherheit.

Bei vielen Einheiten leidet manchmal die Übersicht, trotz der kleinen Schilder über ihren Köpfen. Spektakulär: die **Explosion** auf der rechten Seite.

Zahlreiche Details wie festlich geschmückte Häuser in Schneelevels, Markstände oder diese **gotische Kirche** beleben das Kriegsgeschehen.

Russische Tanks und vom Feind besetzte Häuser in der Stadt bersten unter unserem Bombenteppich. Wie groß der Einschlagsradius ist, markiert uns das Spiel – so bleibt der Dorfdom von unseren Attacken verschont.

Genau wie zusätzliche Truppen steht auch die Artillerie nicht immer und vor allem nicht unbegrenzt zur Verfügung. Da sie in vielen Situationen den Lebensretter stellt, sollte sie sparsam eingesetzt werden. In unsere Beispiel-Mission haben wir etwa zuerst den Fehler gemacht, das russische Hauptquartier gemütlich mit viel Luftunterstützung zu erobern. Als Ivans Armee plötzlich aus dem Nichts zum Gegenschlag ausholte, waren wir leider »Out of Ammo« und kurz darauf »Out of Order«.

Flotte Flotte

World in Conflict spielt sich sehr dynamisch, was nicht nur an schnell wechselnden Missionszielen und überraschenden Gegnerattacken liegt. Einen guten Anteil daran hat die perfekte Steuerung. Per WASD-Tasten bewegen wir die Karte in alle vier Himmelsrichtungen, mit der Maus ändern wir die Perspektive und zoomen ans Geschehen heran.

Das geht spätestens nach dem gut gemachten Tutorial in Fleisch und Blut über. Daneben kommt die übliche Echtzeit-Navigation zum Einsatz, inklusive Minimap, Truppentypen, Formationen und dergleichen mehr. Lediglich absolute Mikromanager werden sich an der gele-

TECHNIK-CHECK

Installationsgröße 3,0 GB	RAM MB	512	768	1024	2.048

MHz CPU	bis 2.000	2.000 bis 2.400	2.400 bis 2.800	2.800 bis 3.400	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 min. Details 800x600x32 mittlere Details	
Geforce 6600/7300 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800	800x600x32 min. Details 1.024x768x32 mittlere Details		800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 mittlere Details		
Geforce 7600 GS Radeon X1600	800x600x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 hohe Details			800x600x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 hohe Details	
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850	1.280x1.024x32 hohe Details 1.280x1.024x32 max. Details			1.280x1.024x32 hohe Details 1.280x1.024x32 max. Details	
Geforce 7800/7900 Radeon X1800/1900	1.280x1.024x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 hohe Details			1.280x1.024x32 max. Details	

Wichtiger Faktor bei der Performance ist die Auflösung. Allerdings sollten Sie für mehr Übersicht schon mindestens 1.024 mal 1.280 Bildpunkte fahren, 800 mal 600 nur im Notfall. Bei Performance-Problemen sollten Sie anschließend schrittweise die Details herunterregeln, World in Conflict büßt dann allerdings viel von seiner Atmosphäre ein. Verwenden Sie beim Experimentieren am besten die eingebaute Benchmark-Funktion.

SIMON FISTRICH

Hammer!

Eigentlich habe ich ja fast die Lust an der Echtzeit-Strategie verloren. Zu ausgenudelt und seelenlos die Szenarien, zu gleichförmig der Spielablauf. Krönung: Supreme Commander, das auf mich wie frisch vom Fließband wirkt. Aber das alles ist vergessen: World in Conflict hat mir die Freude am Taktieren wiedergegeben. Kein schnarchiger Aufbaupart stört den Spielfluss, ständig passiert etwas, ändern sich hier Missionsziele, muss ich dort umdenken. Und das Szenario ist weltklasse! Schlüsselszene: Ich muss eine Atombombe über einer Siedlung in den USA(!) abwerfen und zögere, der Kommandant bellt ins Mikro: »Wirf sie ab, wirf sie endlich ab...«

Warum keine 90? Weil die Wegfindung manchmal nervt, weil's manchmal etwas unübersichtlich ist. Vielleicht macht der Mehrspielermodus das wett.

Meine Wertung **89**

SUSANNE BRAUN

Nix für Igeltypen

Ja, ich gestehe: Ich bin einer dieser Einigler – ich brauche etwas Zeit, um meine Basis zu errichten. Und diese zu einem wahren Bollwerk auszustatten, damit sich meine Gegner im Duell erstmal eine Zeit lang die Zähne ausbeißen, bevor sie mich besiegen können.

Der Teil fehlt mir in World in Conflict, was für mich gewöhnungsbedürftig ist – aber jetzt lerne ich auch endlich mal die Vorteile eines Rushers kennen. Zudem macht mir das fiktive Szenario Spaß, und die Präsentation ist echt bombastisch. Schön finde ich auch, dass ich Punkte für das Erledigen gegnerischer Einheiten bekomme – ich aber bei Verlust meiner Truppen auch nicht gleich mit heruntergelassenen Hosen dastehe, sondern Nachschub ordern kann. Das klassische Sammeln der Ressourcen gefällt mir trotzdem besser.

Meine Wertung **85**

SASCHA ADERMANN

Konfliktfreudige Welt

World in Conflict ist ein sehr gutes Echtzeit-Strategiespiel – zumindest wenn man nicht zuviel Wert auf den Ausbau seiner Basis legt. Doch das tue ich. Ein »World in Conflict: Build Up« mit Aufbaupart und noch mehr Einheiten würde ich mir höchstwahrscheinlich sofort kaufen.

Die Atmosphäre des Kalten Krieges der heiß wird, hat mich als Kind der Berliner Mauer gepackt. Auch visuell hat Massive Entertainment ordentlich gearbeitet. Hübsche, nicht zu aufdringliche Effekte wie Explosionen, Feuer und Rauch zieren die Gefechte. Auch sehen verbrannte Flächen nun nicht mehr wie Öllachen aus. Trotzdem fehlen mir neben dem Aufbaupart die Massenschlachten eines C&C 3. Die Begrenzung der finanziellen Mittel fördert zwar taktisches Überlegen, nimmt mir aber etwas Freiheit.

Meine Wertung **82**

gentlichen Unübersichtlichkeit bei vielen Truppen in engen Straßen stören, welche die Steuerung nicht abfangen kann.

Grafik vom Feinsten

Neben den sehr dynamischen und flotten Missionen ist die Präsentation zweifelsohne die Hauptattraktion von **World in Conflict**. Wir haben bei einem Echtzeit-Strategiespiel selten so große Mühe gehabt, die Screenshots für den Artikel auszuwählen – einfach deswegen, weil das Spiel so viele coole Motive bietet. Das liegt nicht mal so sehr an der erstklassigen, sogar DirectX10-fähigen Technik. Sondern an dem stimmigen Gesamtdesign fernab von den sonst üblichen braun-grünen Tönen. Dazu kommen schön detaillierte Gebäuden und Einheiten. Für mehr Bild- und Videomaterial surfen Sie doch einfach mal Cynamite.de an, CyLink: **5QB**.

Simon Fistrich

WERTUNGSKASTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Verkaufsstart	21.09.2007
Entwickler	Massive Entertainment
Hersteller	Sierra Entertainment
Webseite	WorldinConflict.com/de
Support	Sierra.com/de
ca. Preis in €	40 - 50
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen; einfach bis sehr schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (16 Spieler)	Netzwerk (16 Spieler)

Ideal für Strategen mit einem Faible für alternative Szenarien

Alternative Vollpreis	
Command & Conquer 3	(ca. 45 €, 04/2007: 90)
Alternative Budget	
Ground Control 2	(ca. 5 €, erschienen: 2004)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	6
Steuerung	9
Atmosphäre	9
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- ansprechendes Szenario
- tolle Grafik
- dynamische Missionen
- hervorragende Steuerung
- gute Story sorgt für Atmosphäre
- schneller Einstieg
- abwechslungsreiche Karten

- in engen Gassen etwas unübersichtlich
- Wegfindung nicht perfekt

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Simon Fistrich	89
Susanne Braun	85
Sascha Adermann	82

85

MULTIPLAYER-WORLD IN CONFLICT

Bis zu 16 Spieler entscheiden sich für eine von zwei Fraktionen: NATO beziehungsweise US-Armee oder Russland. Drei Spielmodi stehen zur Auswahl, die abhängig von der gewählten Karte sind.

Domination
Zwei Teams kämpfen um Kommandopunkte, die über die gesamte Karte verteilt sind. Für jeden Posten gibt es Punkte. Wer eine bestimmte Anzahl an Punkten erreicht hat, bzw. nach Ablauf eines Zeitlimits die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Assault
Assault wird in zwei Runden gespielt. Ein Team mimt den Verteidiger, die anderen die Angreifer. Das angreifende Team muss in einer vorgegebenen Reihenfolge Kommandoposten einnehmen. Nach kurzer Zeit wechseln die Positionen. Das schnellste Team gewinnt

Tug of War
Dieser Modus erinnert ein wenig an ein Footballspiel: Durch das Einnehmen von Kommandoposten verlegt man die Front ein Stück nach vorne; das gegnerische Team versucht natürlich dasselbe. Wer zuerst im gegnerischen Feld angekommen ist, gewinnt.

Wir haben den Online-Modus in der offenen Beta und im lokalen Netzwerk gespielt. Der Ersteindruck ist positiv; das endgültige Testurteil in Sachen Multiplayer liefern wir Ihnen im nächsten Heft sowie auf Cynamite.de, sobald die offiziellen Server live gegangen sind.

Simon gegen Sascha im **Domination**-Modus.

Wer die meisten **Vorposten** hält, gewinnt.

Shrewsbury in Bedrängnis: Zwei englische **Armeen** mit starken Generälen nähern sich der Stadt. Werden Garnision und Armee die Stadt verteidigen können?

Medieval 2: Kingdoms

Vier Kampagnen, zwei Religionskriege oder: Bitte jeder nur ein Kreuz!

Haben Sie gewusst, dass sich das europäische Mittelalter zeitlich zwischen den Jahren 600 und 1450 erstreckte? 850 Jahre also, in denen sich Europa fast ständig im Kriegszustand befand. Staaten aufstiegen und wieder in die Bedeutungslosigkeit zurückfielen, während im Namen des Glaubens und der Freiheit mehr Kriege geführt wurden als zu jeder anderen Zeit.

Medieval 2: Total War - Kingdoms geleitet Sie in vier dieser historischen Krisenherde, die es wahrlich in sich hatten. Die Lage auf der britischen Insel ist um 1258 etwas verworren. Kaum scheint der englische König militärisch etwas zu schwächeln, mucken die Waliser, Schotten und Iren auf und ziehen Waffen schwingend und Schlachtrufe brüllend in den Krieg.

Illustre Nebenkriegsschauplätze

Solche Begehrlichkeiten sind verständlich, geht es doch um die Alleinherrschaft auf der Insel. Und um etwaigen Angriffen zotteliger Norweger ein für alle Mal den Riegel vorzuschieben.

Weiter im Osten Europas sehen die Litauer ihrer drohenden Vernichtung entgegen. Der Deutsche Orden mag es überhaupt nicht, wenn seine Nachbarn heidnischen Bräuchen nachgehen. Also erklären sie einen heiligen Krieg und stürzen damit das Baltikum in einen blutigen Waffengang. Die Polen und Dänen schauen dem nicht tatenlos zu und rüsten fröhlich mit. Die Spanier indes, durch mehr Glück als Verstand zu einem kompletten neuen Kontinent gekommen, haben großes Interesse daran, Amerika unterwerfen. Was die dortigen Ureinwohner von dieser doch fragwürdigen Idee halten mögen, hinterfragen die Iberer allerdings nicht. Zu guter letzt führt Sie **Medieval 2: Total War - Kingdoms** in das Königreich Jerusalem, wo sich Christen und Moslems in voller religiöser Begeisterung für den einzig wahren Glauben gegenseitig die Schädel einschlagen. Von Frieden fehlt weit und breit jede Spur.

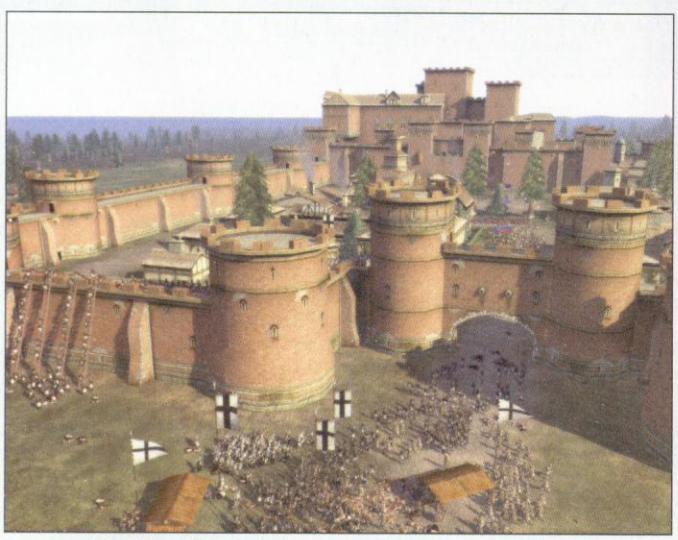
Der Online-Auftritt der PC PowerPlay – www.cynamite.de

Während die **Kreuzritter** auf breiter Front kämpfen, haben sich arabische Bogenschützen an deren Flanke positioniert und lassen den Tod vom Himmel regnen.

Das große Helden-ABC

Sollten Sie das Hauptspiel **Medieval 2: Total War** bereits kennen, werden Sie zunächst kaum Änderungen am eigentlichen Spiel feststellen. Ihr Volk wird durch Interaktionen auf der strategischen Karte verwaltet. Städte werden ausgebaut, durch beherzte Mausklicks Armeen hin- und hergeschoben und letztlich dafür gesorgt, dass ein steter Fluss an Gold die Staatskasse zu keiner Zeit trockenlegt.

Die wirklichen, die entscheidenden Änderungen finden sich jedoch im Detail wieder. So



Der Gegner hat keine Chance mehr. Das Tor ist zerstört und die **Mauern** werden gestürmt. Die Litauer werden jedoch weiter kämpfen bis zum letzten Mann.

Mattsituation vor Siauliai. Starke Truppen des **Deutschen Ordens** verharren in respektvoller Entfernung zur Stadt. Kein Wunder bei dieser starken Verteidigung.

ist mit dem Helden ein Einheiten-Typus implementiert worden, der – klug eingesetzt – selbst verloren geglaubte Schlachten noch in einen Triumph verwandeln kann. Allein durch seine Präsenz vermag er es, je nach Volk, unterschiedliche Boni einzusetzen. So treffen Sie im Laufe der Kreuzzugs-Kampagne auf Saladin, der den Kampfgeist seiner Krieger erhöht, während sein Gegenspieler Richard Löwenherz seine flüchtenden Truppen quasi durch einen bösen Blick wieder an die Front treibt.

Das Missions-Angebot wurde ebenfalls erweitert. Waren im Hauptspiel die Missionen meist nach Schema »Erobere Stadt X in Y Runden« gestrickt, gibt es nun auch Aufgaben, in denen umkämpfte Städte gehalten oder aber bestimmte heilige Reliquien zusammengetragen und verteidigt werden müssen.

Fern der Heimat und nah am Feinde

Die Kampagnen, die sich außerhalb des eigentlichen Europas befinden – also die Kreuzzüge und die Eroberung Amerikas – zwingen den Strategen in Ihnen zum Umdenken. Da Nachschub an Gut und Soldaten fernab der Heimat schwer zu realisieren ist, muss jeder kriegerische Akt wohl überlegt sein. Ein missmutiger Indio-Stamm auf Kriegspfad genügt, und die Spanier werden gnadenlos durch die schiere Übermacht der Indianer ins Meer getrieben. Der einzige Weg aus dem Dilemma ist Diplomatie. Flugs ein paar Friedensverträge unterschrieben und Allianzen gebildet, hier und da ein wenig christliche Missionierung und Bestechung, und schon hagelt es Prestigepunkte. Mit diesen Punkten erhalten Sie von der spanischen Krone Beförderungen und damit die Möglichkeiten, neue Einheiten und Gebäudetypen zu kaufen. Doch Vorsicht: Die Indianer können zwar keine neuen Waffen erfinden, sich diese aber durch Diplomatie und Diebstahl ergattern.

Auch sonst hat Creative Assembly nicht an Verbesserungen und Neuerungen gegeizt. Neben den vier Kampagnen, weit über 100 neuen Einheiten, 50 Gebäuden und 13 neuen spielbaren Völkern wurde hier und da an der Spiellogik und -mechanik geschraubt. Nun können Sie Verstärkungstruppen in Schlachten rudimentäre Befehle wie beispielsweise die gewünschte Bewegungsrichtung geben.

Der Deutsche Orden belagert **Kaunus,** und General Edivydas hat kaum Truppen, um zu helfen.

Alte Probleme frisch serviert

Es gibt allerdings immer noch etliche Kritikpunkte zu vermelden. So werden Seeschlachten weiterhin nur automatisch berechnet, während Balancing-Probleme so manchen Hardcore-Fan auf die Palme bringen werden. Noch immer sind Fernkämpfer die alles beherrschende Truppe. Mit vergleichsweise wenigen Bogen- und Armbrustschützen bringen Sie dem Feind empfindliche Verluste bei.

Die Wegfindung berittener Einheiten innerhalb einer Stadt ist alles andere als überzeugend, da Befehle zum Angriff oder zur Umpositionierung dort entweder viel zu träge oder gar nicht befolgt werden. Ein ähnliches Phänomen gibt's zu beobachten, wenn sich zwei Infanterie-Einheiten in einer Stadt bewegen. Spätestens bei der ersten Kurve entsteht ein klassischer Stau, der sich kaum aufzulösen scheint. Das ist natürlich ein gefundenes Fressen für feindliche Infanterie und Fernkämpfer.

Ulli Kunz

ULLI KUNZ

Grandioses Addon mit alten Schwächen

Ich ärgere mich ein wenig. Medieval 2: Total War - Kingdoms hat vieles versprochen, und auch alles gehalten. Nur wieso sind immer noch die gröbsten Schwächen – nämlich die dusselige Wegfindung und die zu mächtigen Bogenschützen – im Spiel? Vielen Medieval-2-Spielern wird das wahrscheinlich nicht einmal groß auffallen, aber wer seine Schlachten selber steuert, wird in die Tastatur beißen.

Es wäre doch wirklich nicht schwer gewesen, diesen Malus mit dem Addon zu beheben.Nichtsdestotrotz hat Creative Assembly fantastische Arbeit geleistet. Hoffe ich halt auf den ersten Patch.

Meine Wertung **90**

FLORIAN STANGL

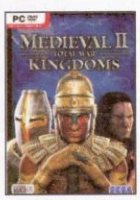
Für mich genau richtig

Die von Ulli angesprochenen »vielen Spieler« sind eine Gruppe Medieval-Fans, der auch ich angehöre. Daher stören mich seine Kritikpunkte weniger, was Kingdoms für mich zu einem Paradebeispiel des erstklassigen Addons macht. Es steckt wochenlanger Spielspaß drin, mit sehr abwechslungsreichen Kampagnen und neuen taktischen Möglichkeiten.

Im Mehrspielermodus (endlich mit Kampagnen!) fallen die Wegfindungsprobleme aber stärker ins Gewicht. Die hohe Wertung sowie die Erwartungshaltung der Fans sollte für Creative Assembly aber genug Anreiz sein, mit einem dicken Patch die Altlasten zu beseitigen!

Meine Wertung **88**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Strategie
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Creative Assembly
Hersteller	Sega
Webseite	www.totalwar.com
Hotline	09001/107342 (1,49 €/min.)
ca. Preis in €	30
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	Maus - Tastatur
Multiplayer	Einzel-PC (2 Spieler)
Internet (8 Spieler)	Netzwerk (8 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße mit Hauptspiel: 12 GB

Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 5	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 7900	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 8600	RAM	2,0 GB

Ideal für	Echtzeitstrategen und Runden-Taktiker
Alternative Vollpreis	
World in Conflict	(50 €, 09/2007: 85)
Alternative Budget	
Rome: Total War Gold	(20 €, 09/2005: 86)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	9
Atmosphäre	9
Multiplayer	9

PRO/KONTRA

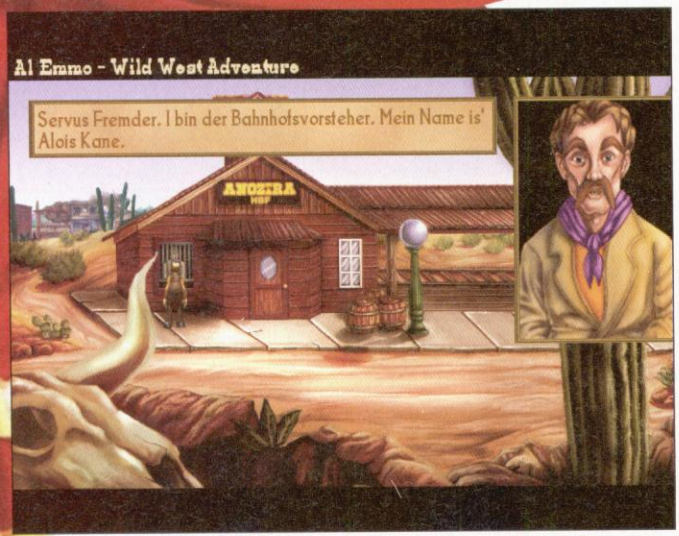
- vier packende Kampagnen
- abwechslungsreiche Massenschlachten
- Kampagnenmodus nun auch im Multiplayer
- Seeschlachten immer noch nur automatisch
- Bogenschützen zu mächtig
- Wegfindung schwach

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

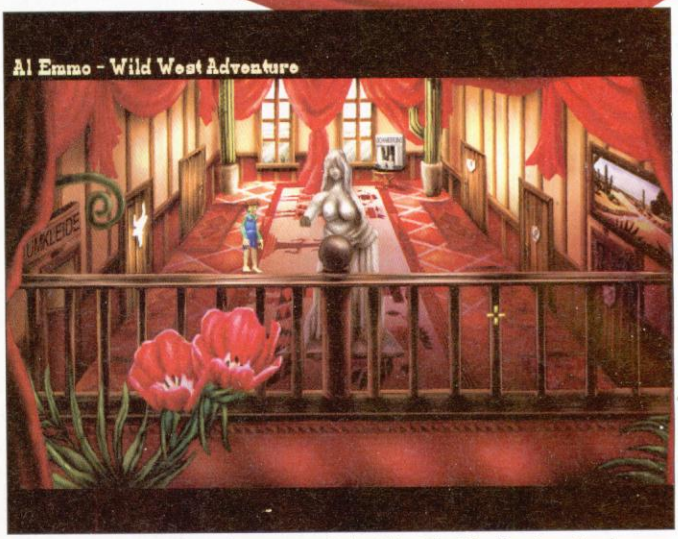
Ulli Kunz	90
Florian Stangl	88

89

WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER
I LOVE YOU SO MUCH!
I ♥ SEX
HEIRATE MICH!
43350 43349 43129 43779 43388
43348 43782 43775
43762 43096 43383 43375
Schatz! Wir sind Schwanger!
HOT SUMMER
43778 42115 43783 43764 43768
Parken nur zum
43923 43508 43781 43478
KISS me!
43353 43376 43799
VIRUS
ICH
43236 43773 43474 43387
43492 43086 43934 43772
GAMES HANDYGAMES HANDYGAMES HANDYGAMES HANDYGAMES
69 Balls SweetGirls Best.Nr.38536
Pinky braucht Hilfe! Sammelt alle Sachen der Girls und erhaltet ein sexy Foto für die Galerie!
X-Type Best.Nr.38507
Bekämpfe und vernichte die Alienbrut. Du erhälst Bonuswaffen und Schutzschilde wenn Du gut bist!
Hentai SUDOKU Best.Nr.38344
Erotisches Sudoku Spiel. Du wirst auf jeden Fall großzügig belohnt werden!
Hot Collection Linda Best.Nr.38345
Hilf der heissen Linda aus Ihren Klamotten, Du wirst es nicht bereuen!
Comic Kamasutra Best.Nr.38343
Steuere das Eros-Shuttle und beobachte das intime Liebespiel des Pärchens.
SpermBomb Chicks Best.Nr.38346
Befruchte mit den Samenzellen die Eizelle, gelingt es Dir wartet eine heisse Überraschung auf Dich.
Sky Hawk Best.Nr.38490
Fliege über feindliches Gebiet und vernichte Deine Gegner. Jedes Level ist eine Mission.
Erotic Asian Best.Nr.38422
Lass Dich von asiatischen Girls verführen!
Road Rampage Best.Nr.38418
Überhole alle Looser mit Deiner schnellen Karre. Es kann nur einen auf der Strasse geben, Dich!
So kannst Du bestellen:
1. Sende PYA+ Bestellnummer an 87555* für eine Bestellung
2. Oder das erste Produkt gratis und bei jeder weiteren Lieferung 40% sparen. Sende EEG und die Bestellnummer an 87555**
3. Zum Standarttarif per Telefon. Wähle einfach 0201-4390800
So bestellst Du im Ausland:
0900-560330*** 914***
*4,99€ incl. VF. Ust 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. (***AU:Max 4€/Produkt, CH: 6Fr/Produkt). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP EEG+Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343
HANDYSOUNDS HANDYSOUNDS HANDYSOUNDS
TOP!
36049 FORMEL 1
36095 FBI SIRENE
36172 US MARSCH
36054 SEX, SEX, SEX
36182 ALTES TELEFON
36077 FETTER RÜLPSER
36011 DEUTSCHE HYMNE
36039 LACHENDES BABY
36093 TEUFLISCHE LACHE
36057 WILDER ORGASMUS
36001 GERÄUSCH DER KLOSPÜLUNG
36087 KLEINER HOSENSCHEISSER
36180 DEUTSCHE POLIZEISIRENE
36187 ADOLF-DU ALTE NAZISAU
36076 CHINESISCHE EKSTASE
36020 GEILE NYMPHOMANIN
36088 NASA COUNTDOWN
36083 HAPPY BIRTHDAY
36089 RAUCHERHUSTEN
36042 HUNDEBELLEN
HANDYTHEMES HANDYTHEMES HANDYTHEMES HANDYTHEMES
85000 85035 85002
PAPER EROTIK WALLPAPER EROTIK
43694 43219 43298
43452 43295 43728
43292 43280 43633
43070 43733 43539 43306
43279 43228 43140 43289 43624
43443 43297 43213
42239 43807
43282 43459 43451 43319
VIDEOS HANDYVIDEOS HANDYVIDEOS HANDYVIDEOS HANDYVIDEOS
32211 32240 32258 32048 32010
32059 32258 32242
32257 32216 32252 32061
32217 32213 32222 32071 32246



Bayern! Im Wilden Westen! Ach du meine Güte. Aber seien Sie gewarnt, Al trifft im weiteren Verlauf des Spiels noch viel schrägere Typen.



Al in pfiffiger Verkleidung als Frau. Zumindest lässt der **Pixelhaufen**, der da nervös umher zuckelt, dies vermuten.

Al Emmo

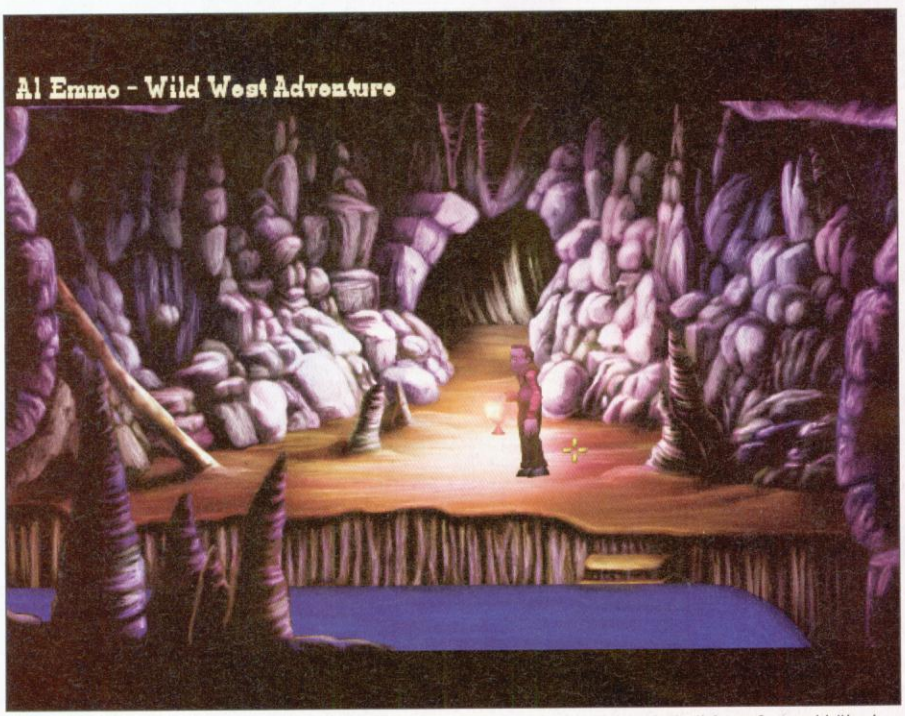
Sie lieben Old-School-Adventures und hängen der guten alten Zeit nach? Dann könnte Al Emmo vielleicht interessant für Sie sein. Grafik ist ja bekanntlich nicht alles.

Hätten die Adventure-Helden alter Zeiten Leisure Suit Larry Laffer, Tony Tough und der TV-Jungspund Spongebob Schwammkopf jemals ein skurriles Dreiecksverhältnis miteinander gehabt, wäre **Al Emmo** das garantierte Ergebnis. Der kleine, leicht übergewichtige Antiheld mit Brille erlebt das wohl größte Abenteuer des Wilden Westens: einen Traum von einer Frau namens Ivana aus einem russischen Heiratskatalog zu treffen und schnellstmöglich zu ehelichen. Doch die »Dame« entpuppt sich rasch als resolute und geldgierige Schnepfe und lässt den Junggesellen, wohnhaft bei Mutti, einfach stehen. So hockt Al nun irgendwo in der Pampa und kommt durch Zufall hinter das Geheimnis der nahegelegenen Mine und eines ominösen Aztekenschatzes. Al hat also einiges zu tun, um das Herz der kühlen Russin für sich zu gewinnen.

Es war einmal vor ewig langer Zeit

El Ammo ist ein klassisches 2D-Adventure, das nicht von ungefähr an Sierra-Titel aus den 80er- und 90er-Jahren erinnert.

Ein Großteil der Mitarbeiter der Himalaya Studios hatte sich nämlich in den letzten Jahren durch Fan-Remakes dieser alten Software-Perlen einen gewissen Namen gemacht. Doch irgendwie scheinen die Designer programmier-



Durch diese hohle Gasse wird er gehen, der Al. Die meisten **Areale** im Spiel sind ähnlich groß... und hübsch.

FLORIAN STANGL

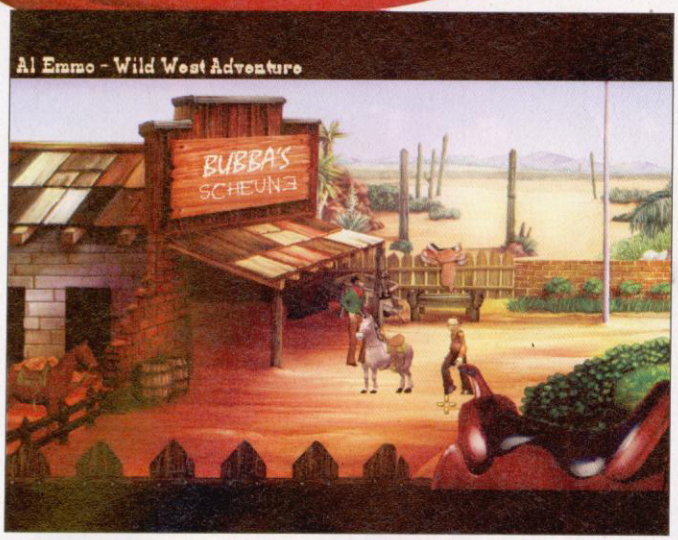
Oh mein Gott!

Als Spieletester bin ich viel gewöhnt und eigentlich abgehärtet. Und ich bin kein Grafikfetischist, sondern lege mehr Wert auf spielerische Inhalte. Aber ganz so grauslich wie El Ammo sollten Spiele Anno 2007 besser nicht aussehen. So etwas schreckt einfach potenzielle Käufer ab, denen dann ein eigentlich manierliches Spielchen entgehen würde. Das Spielchen ist manierlich, wohlgemerkt.

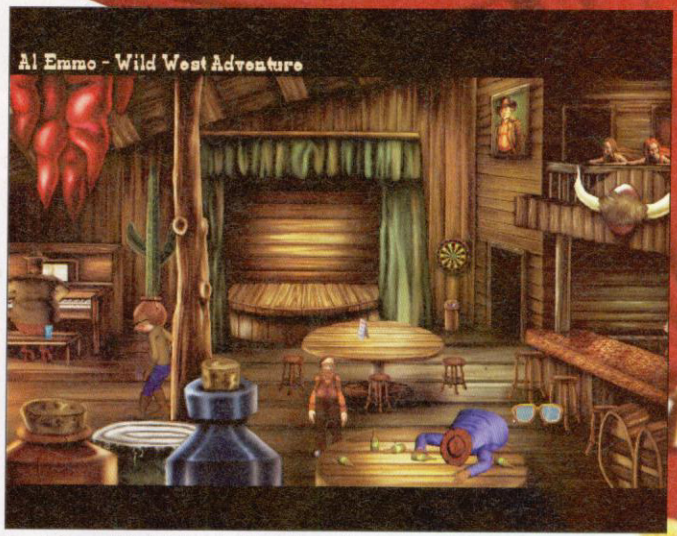
Die Steuerung ist nämlich ebenso altbacken und längst überholt wie die Optik. Vielleicht wäre ein Text-Adventure die bessere Wahl gewesen. Kollege Kunz hat schon Recht, bei einem Fan-Remake darf man sich mehr solcher Schnitzer erlauben, denn als kommerzielles Produkt. Darum fällt die Wertung auch bei mir deutlich unterdurchschnittlich aus.

Meine Wertung **30**

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



Nach langer Rätselstrecke hat Al nun endlich ein Reittier, genauer: ein **Muli**. Seien Sie nicht überrascht, wenn der graue Klepper intelligenter wirkt als unser Held.



Der **Saloon** – hier tobt noch das wahre... äh... Westernleben. El Ammo ist nicht gerade ein Synonym für brodelndes Leben.

und designtechnisch in der digitalen Spiele-Steinzeit hängen geblieben zu sein. Zumindest erweckt die antiquierte Steuerung einen eben solchen Eindruck. Per Linksklick lassen Sie Al entweder über den Bildschirm ruckeln oder interagieren mit Personen und Gegenständen, während Sie per Rechtsklick erst mühsam durch die jeweiligen Aktion-Symbole wie Reden, Nehmen oder Anschauen schalten müssen.

Klingt umständlich, ist aber noch viel schlimmer, denn es wird Ihnen kein Informations-Text angezeigt, wenn Sie Ihren Mauszeiger über einen potenziellen Gesprächspartner oder ein Fundstück halten.

Wollen Sie beispielsweise mit einer Person reden, dürfen Sie erstmal solange Ihre rechte Maustaste malträtieren, bis endlich das Reden-Symbol erscheint, und erst dann dürfen Sie auf den Pixelhaufen klicken, von dem Sie glauben, dies sei eine Person. Bei einer festgesetzten Auflösung von 640x480 und den zuweilen grotesk hässlichen handgezeichneten Grafiken ist es nämlich nicht unbedingt ein leichtes Unterfangen, jemanden oder etwas auf den ersten Blick zu finden. Auf dem zweiten und dritten übrigens auch nicht unbedingt.

Humor ist, wenn man trotzdem lacht

Doch es gibt auch positive Momente zu vermelden. Der Großteil aller Rätsel ist logisch konzipiert und ohne Hirnverrenkungen wie etwa beim seligen **Monkey Island** (»Benutze Gummihuhn mit Karabinerhaken mit Seil«) zu lösen. Ist doch schon was! Zudem ist der Humor, den **Al Emmo** versprüht, eine gelungene Kombination der eingangs erwähnten Ménage à Trois der Herren Spongebob, Larry und Tony Tough. Wenn Sie mit den Dreien absolut nichts anfangen können, stellen Sie sich einfach einen neunmalklugen, beziehungssüchtigen und leicht vertrottelten aber extrem liebenswerten Versager vor, der sich durch Wortwitz und die eine oder andere zweideutige Anspielung durch den Ernst des Lebens boxt und wirklich jedes Fettnäpfchen mitnimmt, dass sich ihm bietet.

Ein großes Lob haben die Übersetzung und die professionelle Synchronisation der Figuren verdient, denn allein durch sie erhält **Al Emmo** eine Art Daseinsberechtigung, über den Rest sollte man den Schleier des Vergessens legen.

Ulli Kunz

ULLI KUNZ

Hässlicher Augenkrebs mit Witz

Eigentlich ist Al Emmo ein nettes Adventure mit einem drolligen Helden, auch wenn die Grafik, die Steuerung und eigentlich fast alles bis auf die Sprecher aus einer fernen und verpixelten Vergangenheit zu stammen scheint. Leider hat es der Entwickler jedoch nicht verstanden, dass man bei Fan-Remakes ob der Qualität der Grafik und der Steuerung gerne Abstriche macht, um alte Perlen im neuen Gewand zu spielen.

Bei »frischen« Titeln, für die man auch noch zahlen soll, sieht das aber anders aus. Sollten Sie Gefallen an den alten Sierra-Adventures finden und diese heute noch spielen, können Sie zugreifen und einige humorige Stunden verleben. Wenn nicht, danke, dass Sie bis hierher gelesen haben. Sie dürfen umblättern, hier gibt es leider nichts mehr zu sehen.

Meine Wertung **32**

WERTUNGSKASTEN

Genre	Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Himalaya Studios
Hersteller	Rondomedia
Webseite	www.rondomedia.de
Hotline	09001/40 00 43 (0,99 €/min.)
ca. Preis in €	20
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
empfohlene Steuerung	Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			2,2 GB
Auflösung	640x480	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	640x480	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	640x480	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

Ideal für	Old-School-Adventurefans
Alternative Vollpreis Jack Keane	(40 €, 08/2007: 84)
Alternative Budget Leisure Suit Larry	(10 €, 12/2004: 81)

EINZELNOTEN

Grafik	2
Sound	6
Steuerung	3
Atmosphäre	4
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- witzige Charaktere
- tolle Synchronisation
- gruselige Grafik
- fummelige Steuerung
- störrisches Inventar

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Ulli Kunz	32
Florian Stangl	30

31

PS3 PS2 PSP
BLU-RAY ONLINE
COMMUNITY

play³ – Das neue PlayStation Magazin

Ausgabe 9 jetzt am Kiosk!

Dank aufgeräumten Interface erkennen wir sofort die Windrichtung. Neu ist die **Selbstvertrauenanzeige** links oben, über die wir unsere Leistungen verfolgen.

Tiger Woods PGA Tour 08

Auf dem Grün nichts Neues: Tiger puttet immer noch mit der gleichen Begeisterung wie zu Beginn der Serie. **Nach Innovationen und Neuerungen halten wir allerdings vergebens Ausschau.**

Er ist wie der Weihnachtsmann: Er kommt einmal im Jahr in unsere Redaktion geschneit, teilt ein paar Schläge aus und lässt ein paar armselige Überraschungen hier. Und dann ist er auch schon wieder weg. Die Rede ist vom Ausnahmegolfer Tiger Woods. Nicht, dass er uns persönlich besuchen würde – stattdessen landet Electronic Arts' **Tiger Woods PGA Tour 08** in unserem Postkasten. In gewohnt gutem Zustand, mit toller Ballphysik, aber irgendwas fehlt... Richtig, eine neue Idee, um dem inzwischen Dank Woods Omnipräsenz langweilig gewordenen Golfer-Genre neues Leben einzuhauchen.

Der wahre Schwung

An der Steuerung hat sich seit Jahren nichts getan, und das ist auch gut so! Denn wegen der intuitiven Maussteuerung lieben wir Golf am PC. Und falls uns das Schlagen per Ausholen mit der Maus nicht liegt, dann greifen wir auf die 2-Punkt- und 3-Punkt-Steuerung zurück. Die erlaubt es uns, unsere Schlagkraft und -richtung sehr genau zu dosieren.

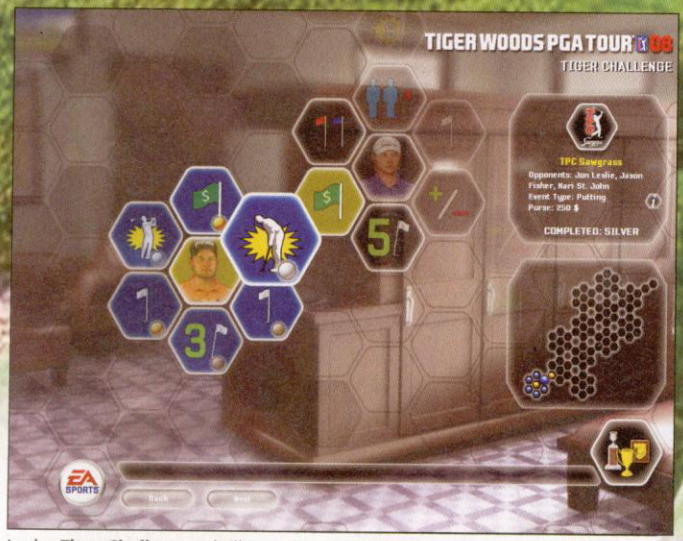
Woods-Veteranen wird gleich auffallen, dass das Interface ein wenig aufgeräumt wurde. Unten rechts gibt's jetzt die praktische Anzeige für den gewählten Schläger und die Windrichtung. Das wichtigste haben wir also immer im Blick. Unter dem Spielerportrait gibt's hingegen die Selbstvertrauensanzeige – je höher der Wert ist, desto sicherer sollen wir schlagen. Sagt man. Wirklich große Auswirkungen haben wir aber nicht festgestellt. Dafür können wir im Ausklappmenü unter der Anzeige ganz genau ablesen, was unsere Stärken und unsere Schwächen sind. Immerhin etwas.

Spielplatz

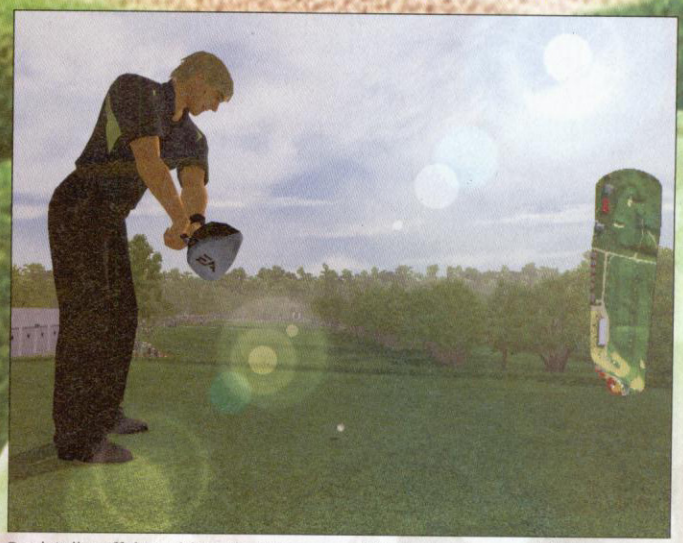
Sobald wir uns in diversen Tutorial-Einheiten mit der Steuerung vertraut gemacht haben, starten wir zum Beispiel in der Karriere der PGA Tour durch – schlagen uns also erst durch Wettbewerbe gegen unbekannte Golfer und treten am Ende gegen die bekanntesten Gesichter an. Zum Beispiel gegen Vijay Singh oder weibliche Stars wie Annika Sorenstam.

Interessanter ist aber die Tiger Challenge: Bevor wir hier gegen ein berühmtes Golfer-Gesicht antreten dürfen, müssen wir sechs kleine Aufgaben erledigen. Zum Beispiel alle 5-Par-Löcher eines Platzes spielen, gegen einen anderen

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



In der **Tiger Challenge** erledigen wir sechs kleine Aufgaben, bevor wir uns der Golfer-Berühmtheit in der Mitte stellen. Das bringt Abwechslung!



Dank toller **Effekte** wirken die Plätze so realistisch wie nie zuvor. Leider mangelt es weiterhin an einer stimmigen Gesamtatmosphäre.

Spieler gewinnen oder Bälle so nah wie möglich ans Loch putten. Das sind zwar alles Modi, die schon aus den Vorgängern bekannt sind. Da wir aber oft die Wahl zwischen zwei bis drei Aufgaben haben, sind sie in **Tiger Woods PGA Tour 08** weitaus abwechslungsreicher präsentiert.

Haben wir hingegen Lust auf einen echten Wettbewerb, dann steigen wir in den FedExCup ein. Bei diesem Wettbewerb müssen wir mehrere Male hintereinander einen Platz erfolgreich bewältigen. Sind wir darin gut, steigen wir in der Rangliste des Cups auf. Versauen wir allerdings ein ganzes Wochenende und spielen über Par, dann landen wir ganz schnell im Hitlisten-Keller – und kommen dort nur schwer wieder raus.

Herausgeputzt

Auch wenn die grafische Qualität der PC-Fassung von **Tiger Woods PGA Tour 08** nicht an die der Konsolen-Versionen heranreicht, hat sich in den letzten Jahren doch einiges auf dem Platz getan. Die Animationen der Golfer sind zwar immer noch die gleichen, die Kommentare der CBS-Moderatoren David Feherty und Gary McCord haben sich auch nicht geändert. Dafür erstrahlen die Plätze im frischen Bloom-Glanz der mit Lensflare-Effekt-gekrönten Sonne. So kommen die vier neuen Golfplätze, wie zum Beispiel das recht einfache Grün des Westchester Country Club, besonders gut weg.

Und da Grün, Fairway und Rough sich schon im perfekten Zustand befinden, haben die Entwickler von EA Tiburon den Gebäuden und Bäumen am Rand etwas mehr Realismus verpasst. Innovationen wären trotzdem toll und brächten endlich mal wieder Abwechslung ins Tiger-Land. Stimmen für die Golfer würden zum Beispiel ihre durchaus akrobatischen Freudentänze atmosphärisch unterstreichen.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN

Nächstes Jahr, gleiche Stelle

So langsam erinnert mich Tiger Woods an meine Sims-Familie. Ab und zu gibt's ein paar neue Kleinigkeiten, ansonsten bleibt alles so (mitunter langweilig) wie gehabt. Wenn am Spiel selbst nichts mehr geändert werden muss, weil es bewiesenermaßen sehr gut ist, dann kann man ruhig ein wenig an der Peripherie werkeln.
Besonders mutig wäre es, ein Jahr zu pausieren und an echten Innovationen zu arbeiten. Dieses Jahr wurden Gebäude und Landschaften aufgewertet, das nächste Mal gibt's hoffentlich noch mehr Atmosphäre. Dann fühle ich mich nämlich erst so richtig wohl auf dem Grün.

Meine Wertung **81**

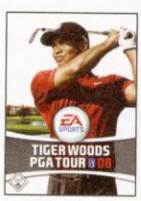
FLORIAN STANGL

Wie echtes Golf

Ja, Tiger Woods ist für mich in etwa so spannend wie echtes Golfspielen – nämlich gar nicht. Die PS3-Version vom letzten Jahr sieht außerdem deutlich besser aus, die so genannten Neuerungen reizen mich nicht wirklich. Wer also ein Tiger Woods PGA der letzten fünf Jahre sein Eigen nennt, braucht die 08er-Version überhaupt nicht.
Zu so viel Innovationsarmut passt auch meine diesmalige Wertungsarmut. Sorry, aber für so einen lauen Aufguss gibt es keine 8 vorne, sondern hinten. Die Wertung ist dann immer noch gut, aber eine echte Kaufempfehlung sollte es dadurch nicht mehr sein.

Meine Wertung **78**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Golf-Simulation
Verkaufsstart	30. August 2007
Entwickler	EA Tiburon
Hersteller	Electronic Arts
Webseite	www.tigerwoods08.com
Hotline	09001/202 520 (0,25 €/min.)
ca. Preis in €	50
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	Englisch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	4 Stufen; mittel
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer Internet (4 Spieler)	Einzel-PC (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			2,5 GB
Auflösung / Grafikkarte	800x600 / Radeon 8500	CPU / RAM	1,8 GHz / 256 MB
Auflösung / Grafikkarte	1.024x768 / Radeon X800	CPU / RAM	2,4 GHz / 512 MB
Auflösung / Grafikkarte	1.280x1.024 / Radeon X1950	CPU / RAM	3,0 GHz / 1,0 GB

Ideal für: Erstkäufer, die keinen der Vorgänger besitzen

Alternative Vollpreis: Golf World Tour 2007 (ca. 40 €, 10/2006: 79)

Alternative Budget: Tiger Woods PGA Tour 07 (ca. 30 €, 10/2006: 81)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	7

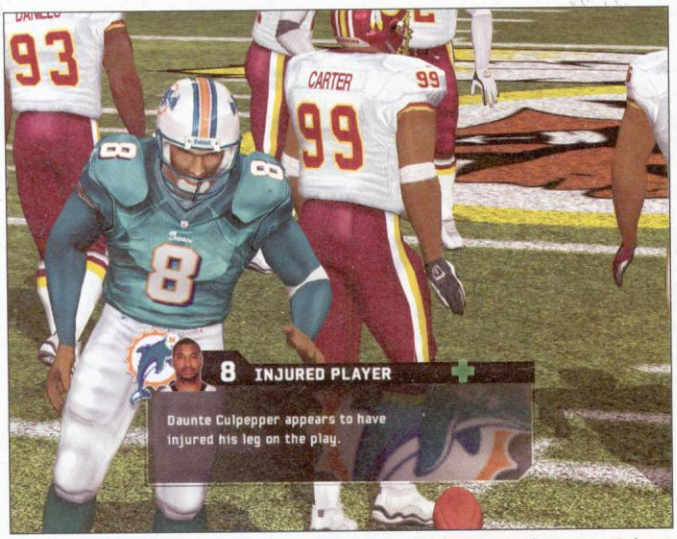
PRO/KONTRA

- hübsche Golfplätze und neue Grüns
- bewährte, gute Steuerung und tolle Ballphysik
- sehr gute Kommentatoren
- keine interessanten Neuerungen

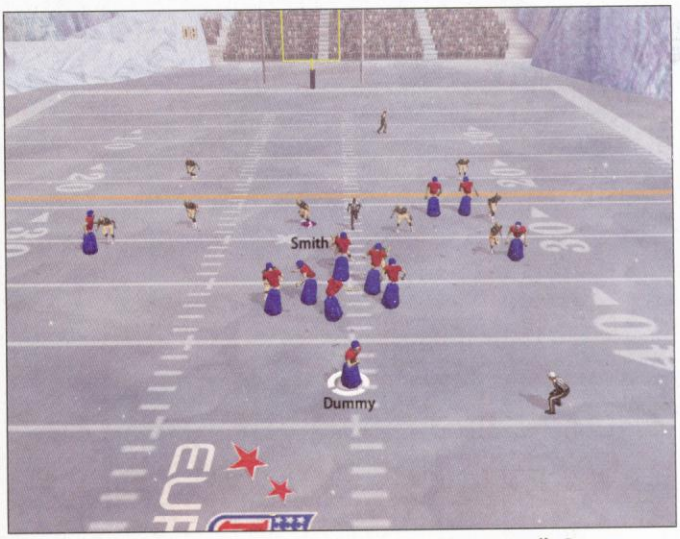
DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Susanne Braun	81
Florian Stangl	78

80



American Football ist ein **körperbetonter Sport**. Das musste auch Daunte Culpepper erfahren. Der Spielmacher wechselt übrigens von Miami nach Oakland.



Kurios! Vor vollbesetzten Eisrängen spielt Berlin Thunder gegen **die Dummys**. Trotz der merkwürdigen Anatomie sollten Sie letztere nicht unterschätzen!

Madden NFL 08

Madden wird volljährig. Zum Geburtstag gibt es Spielerwaffen, einen besseren Schlagstock und den einen Ring.

AUF DVD VIDEO

CYLINK CYNAMITE.DE Y5W Ihr CyLink-Code

DAS SUPER-BOWL-ORAKEL

Vor dem Super Bowl im Jahre 2004 ließen die Verantwortlichen erstmals den Ausgang des Endspiels simulieren. Dazu ließ man einfach die beiden Finalteilnehmer virtuell über die volle Spielzeit gegeneinander antreten. Sogar Statistiken und Infos zum Spielverlauf wurden veröffentlicht. Und tatsächlich: Jenes Team, welches in der Simulation gewann, hatte auch im realen Finale die Nase vorn.

Jahr	Madden-Simulation	Super Bowl
2004	Patriots:Panthers 23:20	32:29
2005	Patriots:Eagles 47:31	24:21
2006	Steelers:Seahawks 24:19	21:10
2007	Colts:Bears 38:27	29:17

Für den Durchschnittsamerikaner hat die NFL einen höheren Stellenwert als für den Durchschnittsdeutschen die Fußball-Bundesliga. Am Super Sunday – dem Sonntag, an dem der Super Bowl ausgetragen wird – sind die Straßen wie leergefegt. Die Wasserversorgung bricht in den Werbepausen traditionell zusammen, und die Kriminalitätsrate sinkt während der Übertragung gen Null. Angesichts der Euphorie und Fankultur der Amis ist es also keine große Überraschung, dass die **Madden**-Serie dieses Jahr volljährig wird. Denn bereits 1989 erschien mit **John Madden Football** der erste Teil für den PC und legte damit den Grundstein.

Pro Evolution Football

Bis heute erscheint Jahr für Jahr zum Saisonbeginn ein neuer Teil der Reihe. Während im letzten Jahr neben einigen kleinen Modifikationen der Steuerung der komplette Superstar-Modus aus der Taufe gehoben wurde, fehlt eine derart große Neuerung bei **Madden NFL 08**. Freilich ist der Superstar-Modus nicht wegrationalisiert worden, und natürlich sind auch in der aktuellen Version alle Teamkader auf dem neuesten Stand. Schließlich ist dies »dank« des fehlenden Spielereditors für viele Fans der NFL-Teams der wesentliche Kaufgrund. Wie gut sich Lizenzen verkaufen, beweist uns die **FIFA**-Serie ja auch jedes Jahr aufs Neue. Und selbstredend wird ein gutes Spiel nicht schlecht, wenn man nichts Grundlegendes daran ändert. Klingt doch irgendwie auch logisch.

Spielerwaffen

Die neuen Skill Drills ähneln dem Mini-Camp. In vier Kategorien treten Sie auf unterschiedlichem Niveau gegen übermächtige Dummys an, um Ihre Fähigkeiten zu verbessern. Für die Bewältigung dieser Drills erhalten Sie einen Teil Ihres persönlichen Super-Bowl-Rings, ebenso für bestimmte Achievements in allen Bereichen des Spiels. Die guten alten Madden Cards gehören der Vergangenheit an.

Die offensichtlichste Innovation betrifft die Akteure selbst. Zumindest jene, welche in speziellen Bereichen über besonders gute Attribute verfügen, tragen nun die Bezeichnung Player Weapons. Quarterbacks, die über herausragende Wurfkraft verfügen, bekommen das »Cannon Arm«-Siegel. Passfänger, die selbst die unglaublichsten Bälle noch fangen, tragen das »Spectacular Catches«-Emblem. Für jede Position gibt es spezifische Auszeichnungen, manche Spieler vereinen bis zu fünf dieser herausragenden Eigenschaften auf sich. Im Spiel helfen Ihnen diese Erkennungsmerkmale, Ihre Stärken an den Schwachpunkten Ihres Widersachers einzusetzen. Ein schneller Angreifer kann dann seinen langsamen Kontrahenten überlaufen, einen langen Pass fangen und warm und sicher in die Endzone tragen.

JOCHEN GEBAUER

Irgendwo zwischen Fumble und Touchdown

Alle Jahre wieder: Noch vor dem ersten Saisonspiel muss ich stundenlang an den KI-Slidern pfriemeln, um halbwegs glaubwürdige Ergebnisse und Statistiken zu bekommen. Wie echter Football fühlt sich der Mühe Lohn trotzdem nicht an; zu spielend bricht mein Running Back gegnerische Tackles, zu leicht nehme ich selbst Top-Defenses mit den immer gleichen Plays auseinander. Nach zwei Franchise-Jahren dominiere ich sogar mit meiner grottigen Delphin-Offense die Liga nach Belieben und sammle Superbowls wie langweilige Leute Briefmarken.

Wen das schon bei früheren Madden-Teilen nicht störte, der bekommt mit Madden 08 das FIFA der Football-Spiele: schnell, actionreich, auf Hochglanz gestylt. Wer lieber das PES der Football-Spiele zocken würde – ich zum Beispiel – der guckt leider in die Röhre.

Meine Wertung **78**

Im **Superstar-Modus** begleiten Sie die Karriere Ihres selbst erstellten Spielers. Schade, dass sich bestimmte Positionen kaum zufriedenstellend spielen lassen.

So wohnt ein NFL-Nachwuchstalent. Alle wichtigen Dinge wie PC, PDA, Kalender, Handbuch, Landkarte und Spiegel finden Sie in Ihrem **Superstar-Wohnzimmer**.

Schlagstock 2.0

Die Gefahr, dass Sie sich auf dem Weg in die Endzone verlaufen, ist schwindend gering. Alle Tasten-Funktionen des Angriffs sind gegenüber dem Vorgänger gleich geblieben, nur für die Verteidigung wurde der Hit-Stick 2.0 überarbeitet. Drücken Sie beim Tackling den rechten Analog-Stick nach unten, geht Ihr Abwehrspieler tief in den Mann und haut ihm die Beine weg. Dies eignet sich am Besten für Verteidiger, die einen körperlich überlegenen Angreifer stoppen wollen. Drücken Sie den Stick nach oben, wird die Attacke oberhalb der Hüfte ausgeführt. Die neuen Animationen der Tacklings sehen wieder hervorragend aus, dazu kommt die knackige Kulisse. Ein Krach, ein Schrei, ein Körperhaufen. Da wird fast jeder Spielzug per Instant Replay zum Hingucker. Ihre Lieblingssongs im MP3-Format wummern über die Stadionlautsprecher, das sorgt für tolle Atmosphäre.

Ich will ein Star sein

Der bei **Madden NFL 07** eingeführte Superstar-Modus ist fast unverändert wieder mit dabei. Entweder erschaffen Sie Ihren eigenen Rookie oder wählen einen der Newcomer, die wirklich für diese Saison gedraftet wurden. Neu ist die Option, dass Sie sich von Ihrem Lieblingsteam draften lassen. In diesem Modus haben Sie keinen Einfluss auf die Wahl der Spielzüge, zudem spielen Sie aus einer Perspektive, die Sie näher an das Geschehen bringt.

Allerdings birgt diese Ansicht Tücken. Denn als Verteidiger in der Mitte des Feldes sehen Sie nicht, was hinter Ihrem Rücken vorgeht. Wird die Pille über Sie hinweg geworfen, dreht sich die Kamera nicht mit. Ergebnis: Sie laufen Ihrem Gegner planlos hinterher, ohne zu sehen wohin der eigentlich rennt. Hier geht einiges an Übersicht verloren. Im »normalen« Spiel mangelt es dagegen nicht an Übersicht. Sofern Sie mit den Regeln einigermaßen vertraut sind. Denn ein kompaktes Regelwerk oder ein hilfreiches Tutorial für Einsteiger gibt es nicht. Das darf man kritisieren, obwohl **Pro Evolution Soccer** oder **FIFA** auch nicht die Fußballregeln von Abseits bis Zweikampf erklären. Technisch ist **Madden NFL 08** grundsolide: Die Hardware-Anforderungen sind relativ bescheiden, doch das Ergebnis kann sich sehen lassen.

Sascha Adermann

SASCHA ADERMANN

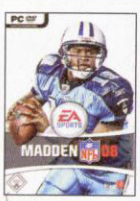
Evolution statt Revolution

Ob die dezenten Überarbeitungen überhaupt einen Unterschied machen? Ja. Zwar fallen die Änderungen gegenüber dem Vorläufer seit langer Zeit wieder sehr minimalistisch aus, die Player Weapons sind aber eine willkommene Bereicherung. Wenn ich jetzt gegen weniger Football-affine Kumpels spiele, haben die auch eine Chance. Die Madden-Cards waren zwar ganz nett, aber so richtig werde ich sie nicht vermissen. Viele kleine Neuerungen, wie der Hit-Stick 2.0, die Skill Drills und der Super-Bowl-Ring runden das Spiel ab.

Dass ich im Superstar-Modus endlich auch mal von meinem Lieblingsteam gedraftet werde, ist ein Anreiz wieder, die Hall of Fame anzugreifen. Optisch hat sich nicht viel getan, die neuen Animationen sehen aber auch im »alten« Gewand noch gut aus.

Meine Wertung **88**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Sportspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	EA Canada
Hersteller	EA Sports
Webseite	www.easports.com/madden08
Hotline	09001/202 520 (0,25 €/min.)
ca. Preis in €	50
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	Englisch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	Gamepad
Multiplayer	Einzel-PC (2 Spieler)
Internet (2 Spieler)	Netzwerk (2 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			2,03 GB
Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1024x768	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 5	RAM	512 MB
Auflösung	1024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 7	RAM	1,0 GB

Ideal für	Footballer mit Angst vor Verletzungen
Alternative Budget Madden NFL 07	(ca. 30 €, 10/2006: 81)
Alternative Budget Madden NFL 06	(ca. 10 €, 09/2005: 83)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	9
Multiplayer	8

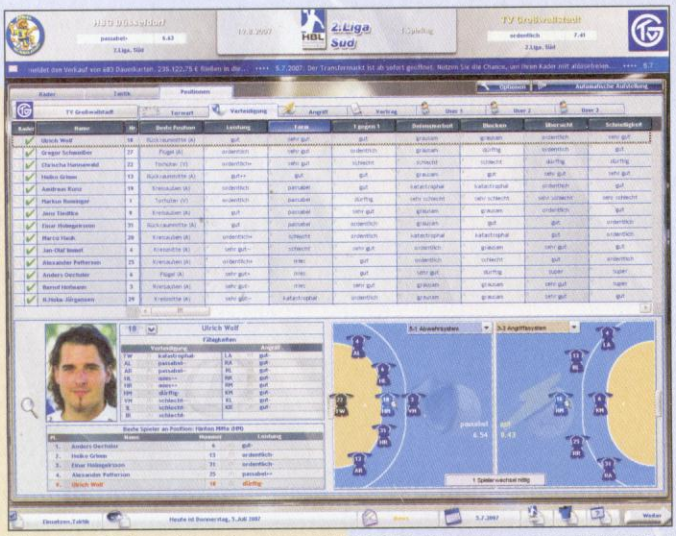
PRO/KONTRA

- neues Player-Weapons-Feature ist sinnvoll
- Hit-Stick 2.0 ist intuitiv
- mit den Teams und Stadien der NFL Europa
- Feldübersicht im Superstar-Modus teils eingeschränkt
- keine Erklärungen für Einsteiger

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Sascha Adermann	88
Jochen Gebauer	78

83



Mit seinen **Zahlenwüsten** täuscht der HHM 2008 nicht vorhandenen taktischen Tiefgang vor. Dank Lizenz gibt es Originalbilder der meisten Spieler zu sehen.

Die Auswahlbox zur **medizinischen Versorgung** gehört schon zu den aufwändigeren Grafiken im Spiel. Ansonsten beherrschen grau-blaue Kästchen das Bild.

Heimspiel Handballmanager 2008

Der Transvestit unter den Managern: Sieht aus wie Handball, unterm Kleid steckt eigentlich Fußball.

Bei seiner **Heimspiel**-Managerserie hat sich The Games Company bislang nicht mit Ruhm bekleckert: Statt frisch entwickelter, hochmoderner Titel gab es marginal verbesserte Wiederauflagen jahrealter Greencode-Titel. Hinter Greencode steckt wiederum Werner Krahe, mit dem **Bundesliga Manager** einer der absoluten Pioniere auf dem Gebiet der Sportmanager. Beim **Heimspiel Handballmanager 2008** soll alles anders und besser werden. Er wurde von Grund auf neu programmiert und soll alle aktuellen Genrestandards erfüllen. Behauptet zumindest der Publisher.

Mädchen für alles

Schon nach wenigen Minuten spielen wird dem Manager-Kundigen klar: Neue Ansätze verfolgt der **HHM 2008** nicht. Er erinnert frappierend an seine Fußball-Pendants und hier wiederum besonders – wen wundert's – an die Greencode-eigenen Titel. Der grundsätzliche Spielablauf und die maßgeblichen Spielmechanismen sind also hinlänglich bekannt: Ein Team betreuen; es trainieren, aufstellen und taktisch einstellen und sich um Neuzugänge kümmern. Dazu kommt noch alles, was vor allem typisch deutsche Gattungsvertreter ausmacht. Da wären etwa die Sponsorensuche oder das komplette Stadionmanagement. Oder der Vetrieb von Fanartikeln sowie die Fanbetreuung bis hin

Optisch machen die schön animierten **3D-Szenen** einiges her, spielerisch sind sie ohne große Bedeutung.

MIKKL GALUSCHKA

Geschminkter Fußball

Ich habe gelesen, dass ein Pärchen seit 17 Jahren jeden Tag den gleichen Burger isst. Mal ehrlich: Das wäre mir fast noch lieber als seit 17 Jahren den gleichen Manager zu spielen. Denn tief im Innern schlägt hier immer noch das Bundesliga-Manager-Pro-Herz von 1991.

Zwei Aspekte finde ich bemerkenswert: Da wäre zum einen die dröge Präsentation. Die Menüs schreien einen geradezu an, dass es bei ihrer Erstellung sowohl an Geld als auch Manpower gefehlt hat. Und zum anderen bin ich bass erstaunt, wie wenig Detailliebe zur Sportart drinsteckt: Statt sonst elf sind es nun derer sieben Akteure mit anderen Positionsbezeichnungen. Das war es aber auch schon, ansonsten ist der HHM 2008 unter der Maskerade ein reinrassiger, spielerisch solider Fußballmanager gehobenen Durchschnitts.

Meine Wertung **64**

Auswirkungen auf das Spiel hat die praxisgerechte Bestückung des **Vereinsgeländes**. Sie sorgen so zum Beispiel für zusätzliche Werbeeinnahmen.

Das **Training** beeinflusst stark und vor allem schnell die Fähigkeiten und Werte der Spieler. Eine vernünftige Planung ist also ein Muss.

zu Kleinkram wie der Organisation von Reisemöglichkeiten für die Auswärtsspiele.

Taktik light

Um neue Konzepte oder wenigstens Ansätze hat sich Greencode erst gar nicht bemüht. Das Ganze wurde, wo nötig, vom bekannten Fußball- aufs neue Handballgeschäft angepasst. Etwa bei der Aufstellung, wo Sie sich um Angriffs- und Verteidigungsformationen jeweils eigene Gedanken machen müssen. Nicht-Handballer brauchen dabei erst mal einige Spieltage, um mit Positionsbegriffen wie »Außenkreisläufer« etwas anfangen zu können. Übermäßig tiefschürfend geriet die Taktikabteilung aber nicht. Spielerisch wichtige Entscheidungen – etwa ob Sie lieber aus dem Rückraum werfen oder den Kreisläufer anspielen – legen Sie in wenigen groben Schritten über Schieberegler fest. Damit stammt der **Handballmanager 2008** offensichtlich eher vom **Fussballmanager Fun** denn von der schwergewichtigen Kicker-Reihe ab.

Aus Alt mach alt

Beim Menüdesign gibt es klassische deutsche 90er-Jahre-Kost. Das mag man je nach Sichtweise schön schlicht, altbacken oder auch einfach nur dilettantisch finden. Wirklich übersichtlich oder gar intuitiv bedienbar sind viele Bildschirme nicht – statt Grafiken oder selbsterklärender Symbole herrscht größtenteils eine grau-blaue Schaltflächen-Tabellen-Wüste vor.

Dass Sie trotz all der Tristesse eine 3D-Karte benötigen, liegt an den leidlich schicken Spielszenen, die Sie alternativ zum oder kombiniert mit dem Textmodus auswählen können. Auch hier bestimmt teutonische Durchschnittsware das Bild: kein Grafikfeuerwerk, aber bequem ohne Augenkrebs anschaubar.

Die taktischen Vorgaben setzen die Akteure passabel um, wie überhaupt das spielerische Grundgerüst einigermaßen stimmt. Klares Highlight war für uns das authentische Teamverhalten mit seinen Formschwankungen und spielerischen Fortschritten. Die mannigfaltigen Spieler- und Teamfähigkeiten werden in schnell erfassbaren und leicht vergleichbaren Durchschnittswerten angegeben. So weiß man immer, bei welchem Mannschaftsteil und welchen Spielern der Hebel gerade anzusetzen ist.

Mikkl Galuschka

FLORIAN STANGL

Kein guter Wurf

Klar, wenn das Nationalteam Wintermärchen-Weltmeister ist, dann muss man das natürlich spielemäßig ausnutzen. Und da ich Handball weniger spannend als Eishockey und Fußball finde, erwarte ich einfach, dass mich das Spiel an die Hand nimmt und motiviert. Pustekuchen: Dermaßen trocken hätte man das Thema nicht angehen müssen. Das routinierte Menüabklappern verströmt keinerlei Spielwitz, alles ist schon seit ganzen Manageräonen bestens bekannt.

Ein wenig können das die im Großen und Ganzen attraktiven 3D-Szene ausgleichen. Obwohl der spielerische Unterbau ganz okay ist und sich das Team über die Saison hinweg realistischer verhält und verändert als bei vielen Kontrahenten: Vom Spaßfaktor des Köhler'schen Fussball Managers ist der HHM2008 weit entfernt.

Meine Wertung **68**

WERTUNGSKASTEN

Genre	Sportmanager
Verkaufsstart	30. August
Entwickler	Greencode
Hersteller	The Games Company
Webseite	www.thegamescompany.de
Hotline	0900/111 001 4 (1,99 €/min.)
ca. Preis in €	35
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	5 Stufen; sehr leicht bis sehr schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer Internet (– Spieler)	Einzel-PC (4 Spieler) Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

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

Ideal für	alle, die Handball wirklich lieben
Alternative Vollpreis	
Fußball Manager 07	(ca. 45 €, 11/2006:89)
Alternative Budget	
Handball Manager 2005-2006	(ca. 10 €, 01/2006:55)

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	3
Steuerung	7
Atmosphäre	4
Multiplayer	4

PRO/KONTRA

- ■ solides spielerisches Grundgerüst
- ■ Lizenzen echter Handball-Teams
- ■ ist eigentlich ein Fußballmanager
- ■ in jeder Beziehung altbacken

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Mikkl Galuschka	64
Florian Stangl	68

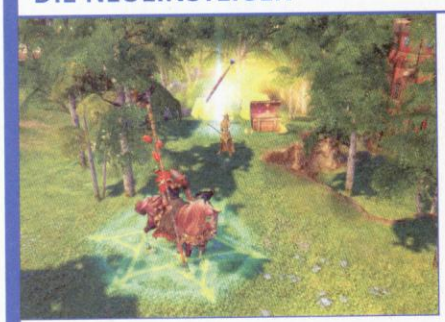
66

BUDGET-SPIELE

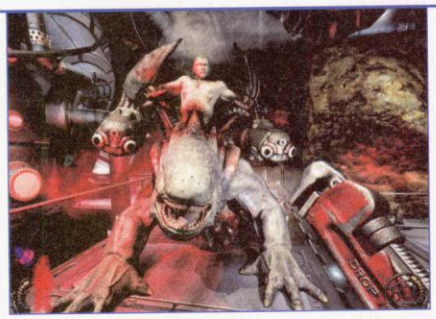
BIS 10 EURO	PREIS	CYLINK*	PATCH	ANBIETER	GENRE	TEST IN	WERTUNG
ACT OF WAR	10 Euro	8R8	1.06	Ak Tronic	Echtzeit-Strategie	09/06	86
ANKH (Special Edition)	10 Euro	GR2	–	Ak Tronic	Adventure	09/06	88
BAPHOMETS FLUCH 4	10 Euro	R93	–	Ak Tronic	Adventure	09/07	83
DIE RÖMER	10 Euro	7DR	–	Ak Tronic	Aufbau-Strategie	07/06	81
EMPIRE EARTH 2	10 Euro	74D	1.20	Ak Tronic	Echtzeit-Strategie	05/05	77
FAHRENHEIT	10 Euro	G48	1.1	Ak Tronic	Adventure	11/06	83
FAR CRY (DT.)	10 Euro	U8N	1.4	Ak Tronic	Ego-Shooter	09/05	88
MAX PAYNE 2	10 Euro	75E	1.01	Ak Tronic	Actionspiel	–	87
PREY	10 Euro	WLs	1.3	Ak Tronic	Ego-Shooter	08/06	85
RAILROADS	10 Euro	C1X	1.10	Ak Tronic	Wirtschaftssimulation	05/07	87
SCHLACHT UM MITTELERDE	10 Euro	885	1.03	Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	10/05	91
SHATTERED UNION	10 Euro	M85	–	Ak Tronic	Runden-Taktik	11/05	82
SPLINTER CELL 3	10 Euro	7Z2	1.05	Ak Tronic	Schleich-Action	09/06	88
THE MOVIES	10 Euro	H1I	1.1	Ak Tronic	Wirtschaftssimulation	08/06	88
TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND	10 Euro	P00	–	Ak Tronic	Sportspiel	05/06	81
TORINO 2006	10 Euro	OKC	–	Ak Tronic	Sportspiel	02/06	80
BIS 20 EURO							
DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	16 Euro	J4V	1.2	Rondomedia	Actionspiel	09/07	88
DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION	16 Euro	570	11757	Rondomedia	Aufbau-Strategie	09/06	84
GT LEGENDS	16 Euro	8S6	1.1.0.0	Rondomedia	Rennspiel	10/05	88
HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	16 Euro	HSK	1.5	Rondomedia	Runden-Strategie	06/06	88
HITMAN BLOOD MONEY	20 Euro	S26	–	Eidos	Actionspiel	08/07	85
PRO EVOLUTION SOCCER 5	20 Euro	Q79	–	Konami	Sportspiel	05/06	91
RAYMAN RAVING RABBIDS	16 Euro	QB6	–	Rondomedia	Minispielesammlung	01/07	85
SPELLFORCE 2	20 Euro	3I1	1.52a	Deep Silver	Rollenspiel-Strategie	01/07	90
TYCOON CITY NEW YORK	16 Euro	3H9	1.1.0.5	Rondomedia	Aufbau-Strategie	03/06	82
WORLD OF WARCRAFT	20 Euro	BO6	Auto-Update	Vivendi	Online-Rollenspiel	06/06	95
BIS 30 EURO							
ARMED ASSAULT	30 Euro	I13	1.5	Morphicon	Taktik-Shooter	12/06	76
FEAR	30 Euro	60Z	1.3	Vivendi	Ego-Shooter	10/05	86
FUSSBALL MANAGER 2006	30 Euro	28N	2.0	Electronic Arts	Fußball-Manager	10/05	89
GTA SAN ANDREAS	30 Euro	1BO	1.01	Take 2	Actionspiel	02/06	92
HALF-LIFE 2 (DT.)	30 Euro	837	Auto-Update	Electronic Arts	Ego-Shooter	09/05	94
NBA LIVE 07	25 Euro	5P4	–	Electronic Arts	Sportspiel	10/06	86
NHL 07	25 Euro	9D0	1.0	Electronic Arts	Sportspiel	10/06	86
PARAWORLD GOLD (mit Booster-Pack)	30 Euro	I6E	1.01	Koch Media	Echtzeit-Strategie	09/06	86

* Geben Sie den CyLink auf www.cynamite.de ein, um weitere Infos zu erhalten.

DIE NEUEINSTEIGER



Heroes of Might & Magic 5: Große Rundenstrategie zum kleinen Preis!



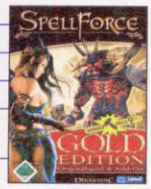
Prey: Ballern bis der der Arzt kommt – oder wir uns in einen indianischen Geist verwandeln.

Die Siedler 2 DNG: Neu aufgelegt wuseln die Knubbelnasen über die verschiedensten Inseln.

COMPILATIONS

SPELLFORCE GOLD

Anbieter	Deep Silver	
Preis	10 Euro	
Genre	Rollenspiel-Strategie	
USK	ab 12 Jahre	
Spiele	Spellforce	86
	The Breath of Winter (Addon)	70
Preis/Leistung	Sehr gut	



DELUXE EDITION ROLLENSPIELE

Anbieter	Atari	
ca. Preis	35 Euro	
Genre	Rollenspiele	
USK	ab 12 Jahre	
Spiele	Neverwinter Nights	84
	Die Horden des Unterreichs (Addon)	83
	Die Schatten von Undernzit (Addon)	81
	Icewind Dale	81
	Herz des Winters (Addon)	75
	Icewind Dale 2	77
	Baldur's Gate	82
	Legenden der Schwertküste (Addon)	83
	Baldur's Gate 2	88
	Thron des Bhaal (Addon)	89
Preis/Leistung	Sehr gut	

BATTLEFIELD 1942 WW 2 ANTHOLOGY

Anbieter	Electronic Arts	
ca. Preis	20 Euro	
Genre	Multiplayer-Shooter	
USK	ab 16 Jahre	
Spiele	Battlefield 1942	82
	The Road to Rome (Addon)	79
	Secret Weapons of World War 2 (Addon)	80
Preis/Leistung	Gut	

COMMAND & CONQUER - DIE ERSTEN 10 JAHRE

Anbieter	Electronic Arts	
ca. Preis	40 Euro	
Genre	Echtzeit-Strategie	
USK	ab 16 Jahre	
Spiele	C&C Der Tiberiumkonflikt	68
	C&C Der Ausnahmezustand (Addon)	60
	C&C Alarmstufe Rot	73
	C&C Alarmst. Rot: Gegenangriff (Addon)	66
	C&C Alarmst. Rot: Vergeltungsschlag (Addon)	65
	C&C Operation Tiberian Sun	73
	C&C Operation TS: Feuersturm (Addon)	65
	C&C Renegade | Ego-Shooter	72
	C&C Alarmstufe Rot 2	80
	C&C Alarmstufe Rot 2: Yuris Rache (Addon)	78
	C&C Generäle	90
	C&C Generäle: Die Stunde Null (Addon)	88
Preis/Leistung	Sehr gut	

ROLLERCOASTER TYCOON 3 GOLD NEU

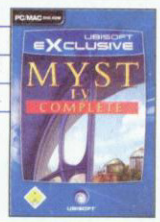
Anbieter	Rondomedia	
ca. Preis	16 Euro	
Genre	Aufbau-Strategie	
USK	ab 6 Jahre	
Spiele	Rollercoaster Tycoon 3	83
	Soaked! (Addon)	83
Preis/Leistung	Sehr gut	

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	Sehr gut	

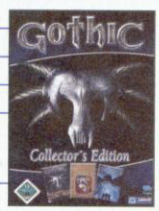
MYST COMPLETE

Anbieter	Rondomedia	
ca. Preis	20 Euro	
Genre	Adventure	
USK	ab 6 Jahre	
Spiele	Myst	82
	Riven	84
	Myst 3: Exile	78
	Myst 4: Revelation	74
	Myst 5: End of Ages	79
Preis/Leistung	Sehr gut	



GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Anbieter	Jowood	
ca. Preis	28 Euro	
Genre	Rollenspiel	
USK	ab 12 Jahre	
Spiele	Gothic	84
	Gothic 2	91
	Die Nacht des Raben (Addon)	91
Preis/Leistung	Sehr gut	



GOLD GAMES 9

Anbieter	Ubisoft	
ca. Preis	16 Euro	
Genre	diverse	
USK	ab 16 Jahre	
Spiele	Splinter Cell 3 | Schleich-Action	88
	Prince of Persia 5 | Action-Adventure	82
	Die Siedler 5 | Echtzeit-Strategie	81
	Codename: Panzers | Echtzeit-Taktik	89
	Ski Alpin 2005 | Sportspiel	79
	Silent Hunter 3 | U-Boot-Simulation	82
	CSI: Dark Motives | Adventure	77
	Beyond Divinity | Action-Rollenspiel	73
	Conflict Vietnam | Actionspiel	75
	The Bard's Tale | Action-Rollenspiel	83
Preis/Leistung	Sehr gut	

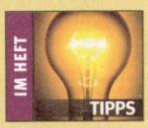
ATARI GESCHENKBOX

Anbieter	Atari	
ca. Preis	30 Euro	
Genre	diverse	
USK	ab 16 Jahre	
Spiele	Crashday | Rennspiel	82
	Act of War | Echtzeit-Strategie	86
	Boiling Point | Actionspiel	67
	Rollercoaster Tycoon 2 | Wirtschaftssimulation	79
	Dragonshard | Echtzeit-Strategie	80
Preis/Leistung	Gut	

George wühlt in den finsteren Geheimnissen der Mafia und des Vatikans – nicht ganz unblutig!

Baphomets Fluch 4

George und Nico sind zurück und auf der Suche nach einem wahrhaft goldigen Schatz ein.



Im vierten Abenteuer der **Baphomets Fluch**-Reihe verschlägt es den attraktiven Weltenbummler George Stobbart unter anderem in den Vatikan und in einen türkischen Palast. Und ist dabei nicht allein: Die flotte Anna Maria, die von fiesen Mafiosi verfolgt wird, geht mit George zusammen auf die Reise nach einem alten Templer-Schatz. Doch kaum ist die goldene Statue gefunden, verduftet Anna Maria. Und George wird ins Gefängnis geschmissen. Nicht gerade rosige Aussichten, doch wie der Zufall es will, tritt Georges alte Freundin Nico auf den Plan, befreit ihn aus dem Knast und macht mit ihm zusammen Jagd auf Anna Maria.

Knobelige Weltumrundung

In klassischer Point&Click-Manier bewegen wir uns durch die verschiedenen Schauplätze; sammeln dabei alle Objekte ein, die nicht niet- und nagelfest sind. Durch das Kombinieren von Gegenständen lösen wir allerhand logische Rätsel. Eine besondere Herausforderung ist das Hacken von Computern. Bei diesem Minispiel müssen wir einen Datenstrom von unserem PDA zu den gewünschten Rechnern leiten, ohne dabei in Fallen zu landen. Dabei ist es ganz schön knifflig, Reflektoren und Datensplitter richtig zu verteilen.

Dank toller Sprecher kommt eine gute Schatzjägerstimmung auf, die nur dadurch gemindert wird, dass einige der Schauplätze technisch nicht ansehnlich sind und die Charaktermodelle ihre Ecken und Kanten haben. Auch die Kamerawinkel sind oft schlecht gewählt.

▸ **Originaltest in Heft 09/2006**

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN

Die Mischung macht's

Baphomets Fluch 4 unterhält mich mit guten Rätseln und lustigen Sprüchen – Langeweile kommt dank abwechslungsreicher Schauplätze nicht auf. Allerdings stören mich die schlecht gewählten Kamerawinkel, die mich ein ums andere Mal in die Leere laufen lassen. Merkwürdig auch, dass sich die Schauplätze qualitativ unterscheiden. Klar, in einer abgewrackten Lagerhalle gibt's nicht viel zu sehen. Aber schon allein die Wurstfabrik sieht um Längen besser aus – und vor allem so, wie ich es vom ganzen Spiel erwartet hätte.

Meine Wertung **85**

SIMON FISTRICH

Adventure mit Haken

Schön, dass Nico und George zurück sind, die Story gefällt mir als Baphomets-Fluch-Veteran recht gut. Mich nerven eher die vielen Kleinigkeiten: Ich kann Dialoge nicht abbrechen, um total uninteressante Passagen abzuwürgen. Und wegen der ungenauen Steuerung bleibt George ständig irgendwo hängen – nervig. Gut, dass die cleveren Rätsel wieder einiges wett machen. Vor allem die PDA-Kopfnüsse sind eine gute Mischung aus Grübelei und Ausprobieren. So macht mir das Nachdenken Spaß!

Meine Wertung **80**

WERTUNGSKASTEN

Genre	Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Revolution
Hersteller	Ak Tronic
Webseite	www.broken-sword.com
Hotline	09001/505 511 (0,99 €/min.)
ca. Preis in €	10
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahren
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer Internet (– Spieler)	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			3,1 GB
Auflösung / Grafikkarte	800x600 / Geforce 4	CPU / RAM	1,2 GHz / 128 MB
Auflösung / Grafikkarte	1.024x768 / Geforce 5	CPU / RAM	1,8 GHz / 256 MB
Auflösung / Grafikkarte	1.280x960 / Geforce 6800	CPU / RAM	2,4 GHz / 512 MB

Ideal für	pfiffige Schatzjäger
Alternative Vollpreis Jack Keane	(ca. 40 €, 08/2007: 84)
Alternative Budget Undercover	(ca. 20 €, 11/2006: 72)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- tolle Sprecher
- gute Schatzsucheratmosphäre
- unterhaltsamer Rätsel-Mix
- mitunter schlechte Kamerawinkel

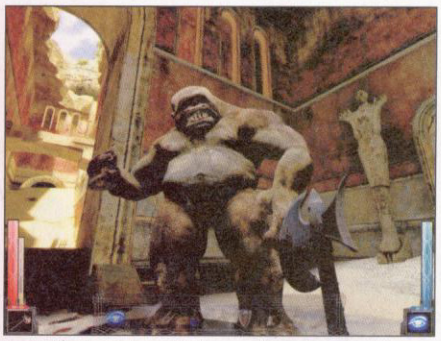
DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Susanne Braun	85
Simon Fistrich	80

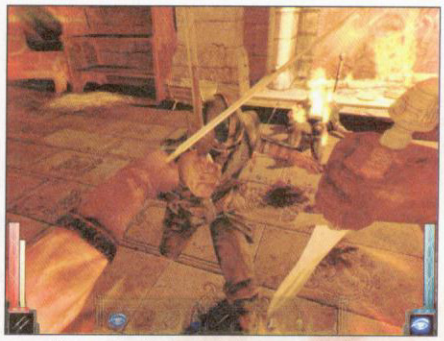
83

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

Die vielfältigen Gegner werden mit Schwert, Bogen und prachtvollen **Zaubern** bekämpft.



In mittelalterlichen **Städten** und Landen wartet so mancher großer Brocken auf uns.



Den **Ritter** rechts haben wir ins Feuer gestoßen, den zweiten erledigen wir mit Dolchen.

Dark Messiah

AWARD 9/2007 PowerPlay ATMOSPHÄRE DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

CYLINK CYNAMITE.DE J4V Ihr CyLink-Code

IM HEFT TIPPS

Mit Schwert und Bogen geht's durch stimmige Fantasy-Lande!

Scharmützel mit Ballermann, Präzisionsgewehr und Handgranate sind für Weicheier – und außerdem langweilig. Spannender ist's, wenn wir uns mit Pfeil, Bogen, Schwert und magischen Sprüchen durch eine fantastisch aussehende Welt und ihre Bewohner kämpfen. Genau das erwartet uns im Actionspiel **Dark Messiah of Might & Magic**.

Kreative Kämpfe

Mit der für Ego-Shooter typischen WASD-Steuerung steuern wir unseren Helden in Egoperspektive durch mittelalterlich anmutende Städte und Burgen oder kriechen durch düstere Dungeons. Mit der linken Maustaste greifen wir an, mit der rechten blocken wir Angriffe – mehr muss man für die ersten Abenteuer nicht wissen. Wie beim Rollenspiel **Oblivion** kommt's bei den Kämpfen auf das richtige Timing von Schlagen und Blocken an. Faszinierender ist die große Freiheit, die uns in **Dark Messiah** geboten wird. Denn zwar ist die wendungsreiche Geschichte strikt linear – doch die lebendige Welt wirkt äußerst realistisch. Dank der realistischen Physik können wir auch Gegner von Stegen herunterschubsen oder Fässer werfen, die sich dann hübsch in ihre Einzelteile auflösen. Noch besser: Wir zaubern einen Eisball auf den Boden – und unsere Feinde rutschen drauf aus.

Kluge Klopper

Das »who is who« der Fantasy-Gegner ist nicht dumm. Spinne, Zyklop und Goblin geben sich gegenseitig Deckung, menschliche Gegner wechseln immer zur passenden Waffe. Fürs Erschlagen der Monster gibt's ähnlich wie in Rollenspielen Punkte, mit denen wir Fähigkeiten wie das Bogenspannen oder das kraftvolle Zaubern verbessern.

▸ **Originaltest in Heft 11/2006**

Simon Fistrich

DAVID BERGMANN

Spaß dank Abwechslung

Mir gefällt auch Condemned wegen des einfachen Kampfstils, doch Dark Messiah lässt mir Dank Bogen und Magie noch mehr Freiheiten. Ich kann die Kämpfe so gestalten, wie ich es will, und nicht so, wie es der Entwickler mir vorgibt. Schade, dass ich mich dahingegen in den Levels eingegrenzt fühle. Grafik und Story in allen Ehren, die Welt wirkt nicht komplett oder riesig, so wie in Half-Life 2. Und auch der knackige Schwierigkeitsgrad wirkt vor allem zu Beginn abschreckend.

Meine Wertung **87**

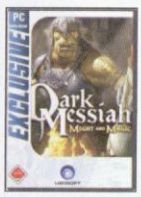
SIMON FISTRICH

Tolle Atmosphäre

Die Grafik von Dark Messiah of Might & Magic imponiert mir. Denn obwohl die Engine schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat, kommen die wunderschön gezeichneten Texturen und die detaillierten Figuren wirklich sehr gut rüber. Allerdings stört mich, dass die Geschichte meines Helden so behäbig in Gang kommt. Immerhin gewinnt sie dann aber an Fahrt und überzeugt mit ihren überraschenden Wendungen und starken Charakteren. Shooter-Fans werden trotz Schwert und Bogen einen Heidenspaß haben.

Meine Wertung **89**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Actionspiel
Verkaufsstart	19. September 2007
Entwickler	Arkane Studios
Hersteller	Ubisoft
Webseite	darkmessiahgame.de.ubi.com
Hotline	support.ubisoft.de (Support)
ca. Preis in €	20
Ton	7.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Schwierigkeit	2 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer Internet (32 Spieler)	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (32 Spieler)

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

Ideal für: Fantasy-Fans mit Hang zum Gemetzel

Alternative Vollpreis: **Oblivion** (ca. 40 €, 05/2006: 87)

Alternative Budget: **Rückkehr des Königs** (ca. 10 €, 12/2004: 87)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	8
Atmosphäre	9
Multiplayer	8

PRO/KONTRA

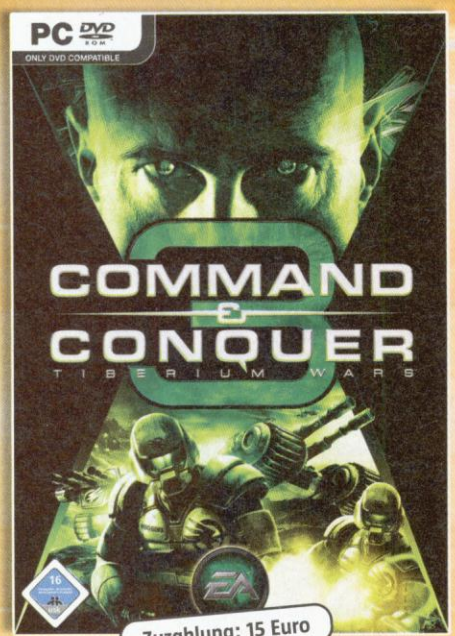
- stimmige Welt
- abwechslungsreiche Kämpfe
- tolle Grafik ...
- ... allerdings sehr hardwarehungrig

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

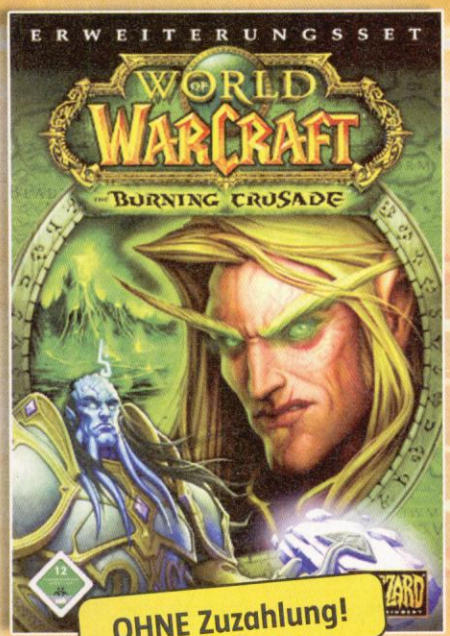
David Bergmann 87
Simon Fistrich 89

88

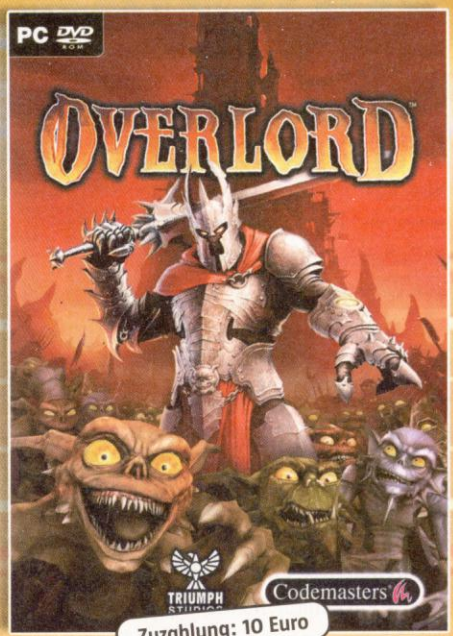
Jetzt zugreifen &



Zuzahlung: 15 Euro



OHNE Zuzahlung!

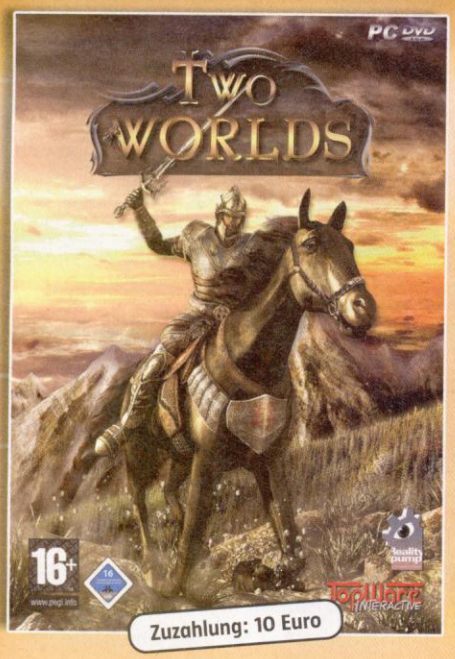


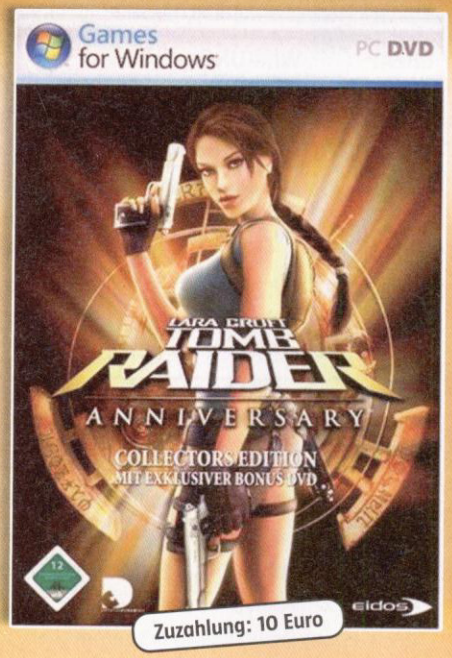
Zuzahlung: 10 Euro

Einen neuen Abonnenten werben und tolle **Blockbuster-Spiele** abgreifen!

Power-Abo sichern!

- **Jetzt Preisvorteil sichern! Nur € 2,80 statt € 2,99 pro Ausgabe**
- **Pünktlich, bequem und aktuell in Ihrem Briefkasten**
- **Cynamite.de GOLD mit 25% Preisvorteil** (nähere Infos unter www.cynamite.de)
- **Kostenloser Cynamite.de Newsletter**





RAPTOR-GAMING

Karte ausfüllen, ausschneiden und heute noch abschicken!

Unser Service für ganz Eilige:

Tel.: (0049) 0931/41 70 434
Fax: (0049) 0931/41 70 179
E-Mail: abo@cynamite.de
Web: www.cynamite.de

Verlag: CyPress GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg, Tel.: (0049) 0931/40691-0, Fax: (0049) 0931/40691-15, eMail: power@cypress.de, Registergericht Würzburg HRB1817, Geschäftsführer: Alessandro de Bochdanovits

Abobetreuung: DataM Services GmbH, Fichtestr. 9, 97074 Würzburg, Tel.: (0049) 0931/4170-01, Fax: (0049) 0931/4170-499, eMail: info@datam-services.de, Geschäftsführerin: Sigrid Sieber

Ich habe den neuen Abonnenten geworben und möchte die tolle Prämie kassieren (bitte ankreuzen)

Die Lieferung der Aboprämie erfolgt bei Bezahlung des Abonnements per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte innerhalb 14 Tagen, bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang.

- ☐ **Command & Conquer 3** > Zuzahlung 15 Euro
- ☐ **Two Worlds** > Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **WoW Burning Crusade** > OHNE Zuzahlung
- ☐ **Tomb Raider Anniversary** > Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Overlord** > Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Raptor-Gaming M3 Laser** > OHNE Zuzahlung

Die Prämie* geht an folgende Adresse:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

* Prämienempfänger und neuer Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein! Sie müssen jedoch selbst kein Abonnent sein, um die Prämie zu bekommen! Zuzahlungsbeiträge werden per separater Rechnungstellung an den Prämienempfänger erhoben.

Ja, ich will PC PowerPlay im Jahres-Abo

Ich bestelle PC PowerPlay (12 Ausgaben) regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von nur € 33,60 (Österreich € 36,00, Schweiz sFr 65,40; restliches Ausland auf Anfrage). Ich war in den letzten 6 Monaten nicht Abonnent von PC PowerPlay. Das Abo läuft mindestens für ein Jahr und verlängert sich automatisch.

Ich bin der neue Abonnent: PC0907

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

E-Mail-Adresse

☐ Ja, zusätzlich zu meinem Abo möchte ich den täglichen Cynamite.de-Newsletter erhalten.

AB DIE POST!
Einfach Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken an:
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161, 97091 Würzburg

Zahlungsweise: ☐ per Bankabbuchung (nur in Deutschland möglich) ☐ gegen Rechnung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

Bei Bezahlung per Kreditkarte muss neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert werden, und ich über weitere Angebote von CyPress und seinen Partnern per Post, Telefon oder eMail informiert werde.

KURZTIPPS

Wer in einem aktuellen Spieletitel nicht weiter weiß, Probleme mit seinen Gegnern bekommt oder ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf folgenden Seiten mit **Tricks & Tipps** unter die Arme.

DRIVER: PARALLEL LINES

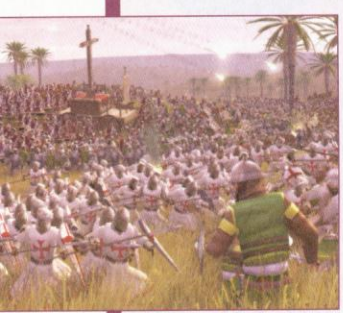
Um die Cheats im vierten Teil der rasanten Driver-Serie zu aktivieren, müssen Sie nichts weiter tun, als die Codes im Einstellungs-Menü unter dem Punkt »Cheats« einzugeben. Die zweite Eingabe eines Cheats deaktiviert ihn wieder.

CHEAT	WIRKUNG
TOOLEDUP	Garage
IRONMAN	Gott-Modus
ROLLBAR	Autos sind unzerstörbar
ZOOMZOOM	unendlich viel Nitro

CHEAT	WIRKUNG
GUNBELT	unendlich viel Munition
CARSHOW	alle Autos werden freigeschaltet
GUNRANGE	alle Waffen werden freigeschaltet
KEYSTONE	die Polizisten sind schwächer

MEDIEVAL 2: KINGDOMS

TIPP 1: Sie sollten vor jeder wichtigen Aktion speichern, egal ob Attentatsversuche, Diplomatie oder Angriffe. Andernfalls geht vielleicht die Arbeit mehrerer Runden zur Vorbereitung flöten, weil etwa Ihr bester Meuchelmörder stirbt, obwohl die Wahrscheinlichkeit für einen erfolgreichen Anschlag bei 95 Prozent liegt. Nach jeder Runde speichert das Spiel übrigens automatisch.



TIPP 2: Beachten Sie bei diplomatischen Verhandlungen die Stärken und Schwächen des Gegners. Meist bringt es beispielsweise nichts, eine reiche Fraktion mit Geld gefügig machen zu wollen. Dagegen können Sie armen Reichen teilweise sogar Gebiete abkaufen, also ohne Militärgewalt gewinnen.

TIPP 3: Wenn Sie Provinzen erobern wollen, in denen andere Religionen vorherrschen, sollten Sie zeitig Geistliche in die entsprechenden Gebiete schicken, um Unruhen vorzubeugen.

TIPP 4: Hetzen Sie Ihre Attentäter nicht gleich auf zu schwere Ziele. Zunächst sollten die Meuchelmörder an Rebellenarmeen sowie unerfahrenen gegnerischen Prinzessinnen, Händlern und Geistlichen üben. Erst wenn die Fähigkeiten der Attentäter sich dem Maximum nähern, sind Anschläge auf feindliche Anführer und Veteranen im zivilen Sektor erfolgreich.

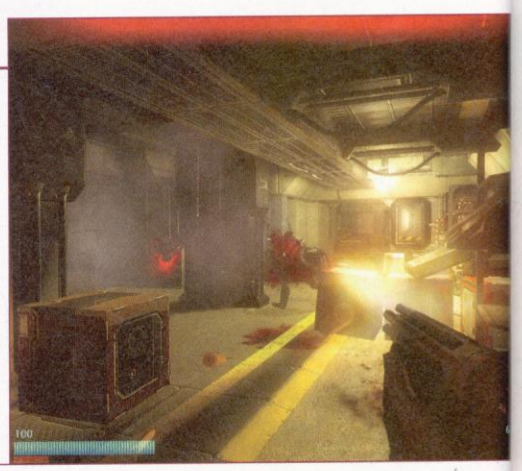
TIPP 5: Nutzen Sie Ihre Marine, um mit den Armeen im Hinterland des Gegners zu landen. Dabei sollten Sie aber eine Flotte von mindestens acht Schiffen aufstellen, um nicht das Opfer von Rebellen oder feindlichen Flotten zu werden.

TIPP 6: Schiffe helfen auch, um Händler an möglichst entfernte Orte zu bringen. Je weiter die Händler weg sind, desto höher sind die Erträge. Nehmen Sie gleich auch einen Diplomaten für Handelsabkommen mit.

ALPHA PRIME

Um im Shooter ohne Probleme zu bestehen, können Sie ganz einfach die Cheatkonsole aktivieren, indem Sie gleichzeitig »Strg«, »Alt« und »F3« drücken. Achten Sie bei der Eingabe der Codes auf die Groß- und Kleinschreibung. Wenn Sie die eins in den Zeilen mit einer Null ersetzen, werden die Änderungen wieder rückgängig gemacht. Beispiel: Mit CheatWeapons 1 erhalten Sie alle Waffen, CheatWeapons 0 lässt sie verschwinden.

CHEAT	WIRKUNG
CheatNextLevel 1	ins nächste Level springen
CheatWeapons 1	alle Waffen
CheatAmmo 1	volle Munition
CheatImmortality 1	Gott-Modus
CheatHubbardium 1	Bullet-Time aufladen
CheatHealth 1	volle Lebensenergie



DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

TIPP 1: 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 geheime Räume und Nischen 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 Nekromanten haben mächtige Zaubersprüche für den Fernkampf, sind aber auf sehr kurze Distanzen ziemlich hilflos. Tiere und Menschen vertragen Feuer schlecht, untote Kreaturen wie Zombies mögen keine Blitze, und so weiter.

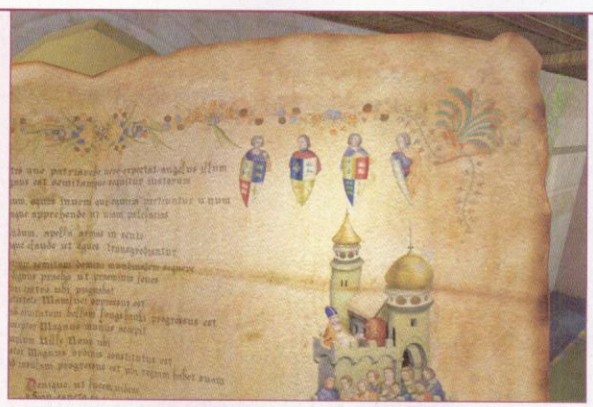
TIPP 7: Speichern! Wenn Sie sich nicht sicher sind, in welche Richtung Sie Ihren Charakter entwickeln wollen, speichern Sie das Spiel ab, bevor Sie einen der sauer verdienten Talentpunkte ausgeben. Dabei sollten Sie natürlich einen neuen Spielstand anlegen, keinen Quicksave.

TIPP 8: Nebenaufgaben erfüllen... oder nicht? Achten Sie auf optionale Missionsziele! Oft gibt es für die zusätzlichen 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.

BAPHOMETS FLUCH 4

TIPP 1: Seien Sie nicht redefaul! An vielen Stellen müssen Sie mehrmals mit den verschiedenen Charakteren reden, um weiterzukommen. Sobald Sie einen PC sehen, versuchen Sie diesen zu hacken. So kommen Sie an wichtige Informationen.

TIPP 2: In der Lagerhalle ist die Versuchung groß, den demolierten Stromschalter mit dem Rohr am Boden abzustützen – vergessen Sie's. Der Schalter lässt sich nicht mit dem Stück Band befestigen, das die Tür offen gehalten hat. Wenden Sie sich lieber der Tür zu. Wenn Sie diese schließen und verriegeln, müssen Sie nur mit der Maus auf die morsche Tür rechtsklicken, um sie einzutreten.



TIPP 3: Das alte Manuskript enthält alle Hinweise, um die drei Rätsel in den Katakomben des Topkapi-Palastes zu lösen. Sie müssen nur wissen, wie die gegebenen Tipps zu finden und einzusetzen sind. Die Religionssymbole (auf dem Manuskript unten links) bewegen sich einen Platz weiter nach rechts. Die Lösung: Mond, Kreuz, Stern, Mond. Die Schwertlilien drehen Sie so, dass sie auf dem zweiten Rad nach unten zeigen, auf dem dritten nach links und auf dem vierten nach unten. Bei den Schilden müssen Sie wissen, dass sich der erste und der dritte komplementär zueinander verhalten. Nur die Farben rechts oben und links unten sind vertauscht. Wenn Sie sich den zweiten Schild zum Vorbild für den vierten nehmen, dann haben Sie das Rätsel gelöst.

CYNAMITE.DE
my entertainment network

Die PCP-Community

Cynamite.de ist der Internet-Treffpunkt für alle Leser von PC PowerPlay! Ab sofort präsentieren wir Ihnen in jedem Heft interessante Neuigkeiten aus unserer rasant wachsenden Online-Gemeinschaft: Mitglieder, Meinungen, Features, Aktionen und Skurriles!

User des Monats

Janic

Stell dich unseren Lesern doch kurz vor!
Ich heiße Janic, bin Schüler, 15 Jahre alt und wohne in Cham in der Schweiz.

Wie lange liest du schon die PC PowerPlay?
Im Oktober bin ich zwei Jahre dabei.

Wie oft besuchst du Cynamite.de?
Beinahe täglich. Cynamite.de hat so viel zu bieten, dass man dort Stunden verbringen könnte!

Was ist dein Lieblings-Bereich auf Cynamite.de?
Ich mag das Forum und die Clubs, da man sich dort mit vielen anderen interessanten Usern unterhalten kann.

Dein Lebensmotto?
Jeder Tag ist ein gewonnener Tag.

Level: 19

Punkte: 89.238 von 97.220

Angemeldet seit:
06.11.2006

Janics Homepage auf Cynamite.de:
www.cynamite.de/community/mysite/janic

Janics Homepage

1. Willkommen / 2. About me / 3. Gute Freunde / 4. Meine Clubs /
5. Informationen
6. Ich und Cynamite / 7. Links von Blog / 8. Statistiken / 9. Charts

Herzlich Willkommen auf meinem Profil. Hier erfährt ihr in den Blogs einiges über mich und andere Themen. Für Diskusionen stehen meine Clubs jedem zur Verfügung. Ich selbst versuche möglichst viel auf Cynamite zu schreiben und damit die Seite zu fördern und andere User zu unterhalten.

Ich heisse zum Vornamen Janic und bin 15 Jahre alt. Ich geh momentan zur Sekundarschule und werde danach wahrscheinlich die Wirtschaftsmittelschule besuchen. Ich bin Schweizer und wohne im Kanton Zug. Daher bin ich auch ein grosser EVZ Fan. Meine Hobbys sind Texte schreiben, Fussball, zocken, Mofas und einfach mal mit Kollegen was unternehmen. Ich habe keinen typischen Style und höre gerne Böhse Onkelz.

Leute mit denen ich besonders gut auskomme:
Coce , Reimkiller , Yamm ,Simi .Don Angelo ,Maverick , Kratos

Meine Clubs:
Rollenspielclub
Inseratclub
Movieclub
Managerclub
die Sportgamer
der Strategenclub
Alle Gamer sind in diesen Clubs eingeladen. Egal auf welcher Plattform ihr spielt.

Messenger
MSN: janixxch@hotmail.com
ICQ : 470-744-501

Ich spiele Momentan die Demo von:
-

Im Moment gebe ich mir immer mehr mühe für mein Profil. Ich versuche es angenehm und übersichtlich aufzubauen. Im Blog findet Ihr Themen zu Games, Übersichten und etwas über mich. Bei den Beiträgen könnt ihr auch schon einiges lesen. Die Sammlung versuche ich immer zu ergänzen.

Hier befinden sich noch einige Links zu Blogs, die sich lohnen anzuschauen:

Tipps und Tricks Menü
Vorschauenmenü
Testmenü

Die wahren "Killerspiele"

Statistiken:

PC
Beste Vorschau: FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2006
Bester Test: Guild Wars Nightfall
Bester Tipp und Trickbericht: Rome Total War

XBOX 360
Beste Vorschau: Just Cause
Bester Test: Amped 3

Bester Blog: Werbung in Spielen

Hier unten befinden sich meine Charts. Zu jedem Spiel exestiert ein Test, der von mir hier veröffentlicht wurde. Zuerst könnt ihr den Namen des Spieles sehen. Danach folgt die Note und das System.

Meine Toptitel: Action
Glow 84 PC
Just Cause 75 XBOX 360
Meine Toptitel: Strategie
-

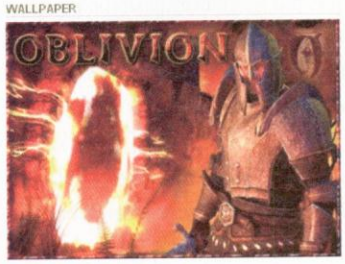
Meine Toptitel: Sport
Amped 3 77 XBOX 360

Meine Toptitel: Abenteuer
Guild Wars Nightfall 88 PC

Janic Support: Ich hilfe natürlich jedem gerne, der ein Problem hat. In meinen Clubs antworte ich euch am schnellsten auf Fragen oder Anregungen. Ansonsten schreibt ihr auf cynamie.de eine PM und ich werde versuchen so schnell und so gut wie möglich eine ANtwort auf euer Problem zu geben. Schaut einfach meine Tests an, den dort stehen die Spiele, bei denen ich wirklich Ahnung habe.
Nun noch viel Spass auf Cynamite.de!

Ich spiele gerade:
- GTA Vice City (PC)
- The Elder Scrolls 4: Oblivion (Xbox 360)

WALLPAPER



MEIN BLOG

Ziel erreicht 05.07.2007 21:23 Uhr
Juhu ich habe es geschafft. Innert 10 Wochen habe ich 16 Kg abgenommen und ich fühle mich nun wunderbar. In diesem Blog möchte ich euch schildern, wie ich abgenommen habe und was sich nun alles in meinem Leben verändert hat. Viel Spass beim Lesen und über einen Kommentar würde ich mich natürlich extrem ...

Zum Blog von Janic...

MEINE GALERIE

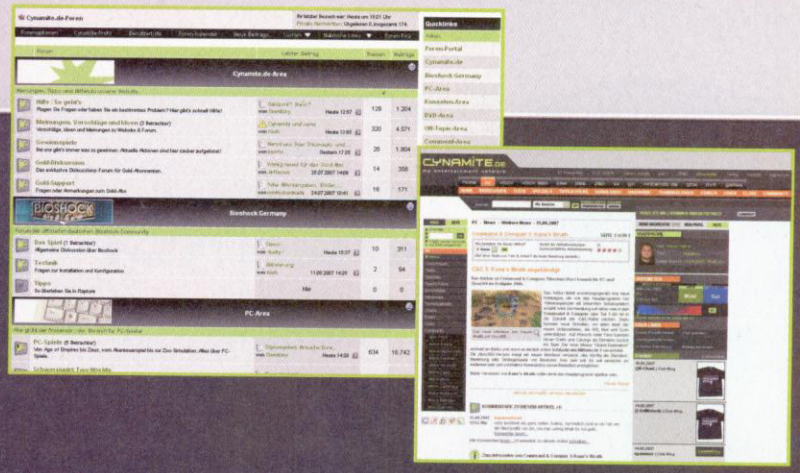
Klicken Sie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (6).

MEINE HARDWARE

Klicken Sie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (6).

PC POWERPLAY SUCHT DEN USER DES MONATS!

Lesen Sie PC PowerPlay und sind regelmäßiger Cynamite-Besucher? Möchten Sie hier erscheinen? Bewerben Sie sich einfach mit Ihrem Userprofil unter redaktion@pcpowerplay.de, Stichwort: User des Monats.



CYNAMITE-FEATURES – HEUTE: PUNKTE UND LEVELS

Ab sofort stellen wir Ihnen in jedem Heft ein Feature von Cynamite.de vor. Den Anfang macht unser interaktives Level- und Punktesystem. Andere reden nur von Web 2.0, bei uns ist es fester Bestandteil unserer Homepage. Sie dürfen alle Produkte in unserer Datenbank bewerten, eigene Vorschauen und Tests schreiben, Ihre Profil-Homepage gestalten, einen Blog verfassen, und, und, und ...

Für jede dieser Aktionen vergeben wir Punkte. Immer, wenn Sie eine bestimmte Anzahl Punkte gesammelt haben, erklimmen Sie eine Stufe auf unserer Level-Leiter, ähnlich wie in einem Online-Rollenspiel. In Ihrem Profil sehen Sie jederzeit Ihren Punktestand, und auf unserer Community-Übersicht vergleichen Sie sich mit anderen Usern. Vielleicht schaffen Sie es ja sogar zum User des Tages...?

MÜHE WIRD BELOHNT

In bestimmten Abständen belohnen wir Sie für Ihre Mühen: Ab Level 10 dürfen Sie beispielsweise eigene Tests verfassen, ab Level 20 erhalten Sie einen Monat unseren Gold-Zugang fürs PDF-Archiv gratis. Lassen Sie sich einfach überraschen, was wir noch für Sie in petto haben!

Auch das Bewerten von Produkten bringt **Punkte**!

COMMUNITY-STIMMEN

Hier finden Sie Auszüge aus dem Cynamite.de-Forum. Besuchen Sie uns und diskutieren Sie mit!

Thema: Peter Molyneux kritisiert die Rollenspiele der Konkurrenz

Der soll mal schön den Ball flach halten. Fable 1 war auch nicht die Rollenspieloffenbarung, was man von Fable 2 auch nicht unbedingt erwarten sollte. Andererseits hat er schon Recht, das Kampfsystem von Oblivion war nicht perfekt, aber eine Steigerung im Vergleich zum Vorgänger. Das Kampfsystem von Age of Conan find ich dagegen genial. Da ich mich aber mit Online-Rollenspielen nicht anfreunden kann, freue ich mich auf Dragon Age und DSA Drakensang. Das sind Rollenspiele. **Edu**

Thema: WoW-Addon Wrath of the Lich King

Also mich wundert es wirklich wie die WoW-Zocker das noch interessant finden. Dieses »bei Stange halten«, was Blizzard da in Vollendung abzieht, ist glaub ich für jeden Außenstehenden unverständlich. Habe vor dem ersten »Filler-Addon« aufgehört und bereue es gar nicht. **lanes**

Thema: DirectX10-Grafikkarten

In einem anderen Forum habe ich gelesen, dass einige User behaupten, die jetzigen DX10-Oberklassekarten wären zu schwach für DX10-Spiele und ich wollte mal eure Meinung dazu wissen. Also meine Meinung dazu ist: Die jetzigen Grakas können DX10-Spiele gut meistern. Es hängt halt von der Optimierung ab. Ein schlechtes Beispiel ist Lost Planet, dass mit einer Diashow zu vergleichen ist. Und wenn die Crysis-Entwickler z.B. selbst sagen, dass es mit einer 8800 gut laufen wird, dann kann man denen wohl glauben, oder nicht? Außerdem glaube ich, dass die Entwickler zu wenig Erfahrung haben, die Spiele mit DX10 zu programmieren, was sich aber im Verlauf der Zeit ändert und die Spiele dann besser optimiert werden. **goern**

skurriles

WAYNE INTERESSIERT'S? Uns interessiert's: Userbeiträge, nicht von dieser Welt

Verstopftes Klo

Ich weiß nich ob ihr es kennt, aber wenn man gerade groß auf Klo war und genau weiß das es verstopfen wird, was sollte man dann tun? Sowas wie ein Stocher oder so ist nicht in Greifweite ... (Username der Redaktion bekannt)

Vorschlag 1: Eine Zwischenspülung einbauen, die automatisch bei 300g spült. Vorschlag 2: Eine Art Müllhäcksler in das Siphon einbauen. **FallOutBoy**

Mann und Frau

habt ihr auch schon mal eine sms/email bekommen wo nur aus abkürzungen bestehen??? da sind die weiblichen geschlechter echte champions drin. vor allem mit ihren hdl abkürzungen!

ich zitiere mal eine:
hdggdlüabmbf4eubfddmshkuwmelodnv

biss auf das hab dich ganz ganz doll lieb hab ich noch nicht mehr entschlüsseln können

AKTION: BIOSHOCK-COMMUNITY

Cynamite.de ist die erste Anlaufstelle für Bioshock-Fans! Als einzige deutsche Webseite bieten wir Ihnen ein offizielles Forum zum heiß erwarteten Ego-Shooter Bioshock. Plaudern Sie mit Gleichgesinnten über das Spiel und geben Sie sich gegenseitig Tipps und Hilfestellungen! Damit nicht genug: Gemeinsam mit Publisher Take 2 und Irrational Games haben wir exklusive Informationen und Material rund um das Unterwasserabenteuer. Zum Beispiel Podcasts mit Entwickler-Interviews, Wallpapers, Videos und vieles mehr. Außerdem gibt es einen offiziellen Bioshock-Club auf Cynamite.de. Schauen Sie doch mal vorbei unter www.rapture.cynamite.de

NEU: LESER-TEST DES MONATS

Stalker

Shadows of Chernobyl: Wirklich »Shadow« oder einfach nur eine nicht ganz helle Entwicklung?

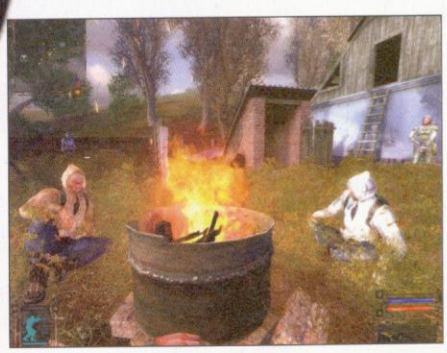
CYLINK
CYNAMITE.DE
VSW
Ihr CyLink-Code

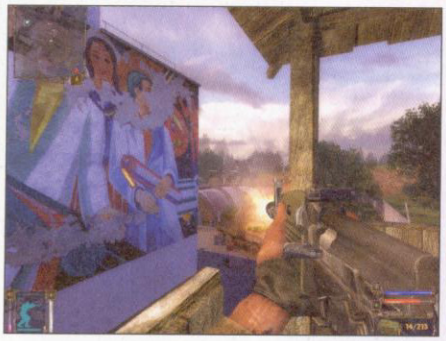
CYNAMITE.DE
my entertainment network
Viele weitere Lesertests finden Sie im Community-Bereich!

Als komischerweise einzig Lebender auf einem Totentransport fahren wir mit einen Leichenwagen ins Nirgendwo. Doch dummerweise baut der Transporter einen Unfall! Zufall? Nee, denn einer muss ja das Geheimnis der »Zone« aufdecken! Als wir letztendlich von einem Stalker weggebracht werden und aufwachen, fängt das Spiel an. Kurz ein bissel erklärt und schon haben wir den ersten Auftrag an der Backe kleben: »Töte die Banditen...«. Also prompt einer gegen 10, und wir bekommen nach erledigter Arbeit bisschen mehr über die Zone erzählt. Nun natürlich unser zweiter Auftrag: »Geh zu... in...«. Nach mehren Aufträgen müssen wir das Geheimnis der Zone aufdecken und arbeiten uns durch dunkle Labore und Kanäle im Untergrund... Da die Story eine sehr umfangreiche und vor allem gute ist, will ich hier nicht mehr Zeit verlieren. Soviel sei gesagt: Es ist sehr spannend.

Vom Leben und Leben lassen

Eine gut erzählte Story und viele Aufträge, doch leider ein kleiner Haken: Ein großer Teil des Spiels besteht aus »Töte die Banditen am...« oder »Töte den Stalker...« oder am Besten »Töte Fleisch und bring das Auge zu ...«, wobei Fleisch ein mutiertes Tier ist. Schon sind wir beim nächsten Thema: Monster. Normale Tiere wird man





hier nicht finden, sondern mutierte Viecher, Wildschweine usw. Wobei ich sagen muss, dass diese sehr gut geworden sind von der Optik, und vor allem schnell sind beim Angreifen. Hauptmissionen bestehen auch nur aus »Finde...« und »Erforsche...«, was aber keineswegs langweilig ist.

Die Zone

Die Zone ist ein großes Gebiet mit vielen Orten und kleineren Verstecken, großen Forschungslaboren und mehr. Von der Grafik alles sehr ansehnlich und gelungen, vor allem bei Unwettern bekommt das Spiel seinen Kick. Blitze sehen sehr echt aus; wer bei echtem Gewitter spielt, sollte gucken ob der Blitz im Spiel war oder draußen. Also man kann sich sicher sein, dass man auch nach längerer Spielzeit noch umgehauen wird von dieser Grafik. Das Spiel an sich ist doch schon sehr düster, z.B. durch Anomalien (Kraftfelder mitten in der Welt usw.), oder durch verseuchte Orte (atomar verseucht). Allerdings sollte man da keine zu große Angst haben, denn das PDA piept, wenn so was in der Nähe ist.

Schocker gib es auch, denn wenn man auf einmal angegriffen wird und man weiß nicht von was, ist das doch schon erschreckend (es gibt eine Art Zombies, die sich teilweise unsichtbar machen kann). An Gegnern mangelt es aber überhaupt nicht, man trifft an jeder Ecke auf Gegner, wobei man jeden untersuchen sollte, denn an Munition mangelt es sonst schnell.

Von mangelnder Übersicht

Nach mehreren Stunden Spielzeit mangelt es dann doch an Übersicht, jedenfalls wenn man zu viele Aufträge annimmt. Denn durch das oben benannte Problem »Töte den Stalker...« hat man einen Überfluss an Aufträgen, so dass es alles etwas verwirrend wirkt, dank fehlender Übersicht im Interface. Weiterhin sollte man sich überlegen, was man macht, denn viele Aufträge sind auf Zeit und führen zu den unmöglichsten Orten. Trotz dieser anscheinend ständigen Wiederholung wird es meist recht spannend, da oft Zwischenfälle passieren. Was? Zum Beispiel werden Freunde unter Feuer genommen und man muss ihnen helfen, wenn man nicht zu sehr auf sich selbst bedacht ist. Meist ist es aber nützlich, zu helfen. Im Interface wirkt die Karte ein bisschen grau, da hätte man es detaillierter machen können. Auch die Minikarte ist nicht unbedingt anschaulich, woran man sich aber gewöhnt. Fehlende Übersicht bei den Aufträgen führt meist zu einem großen Fragezeichen. Deshalb alles nacheinander machen.

Das Inventar ist dagegen schon besser, obwohl eine Auto-Ordnungsfunktion nicht schlecht wäre. Was nicht weiter von Bedeutung ist, da es nach Kilogramm geht, wie viel man tragen kann.

KI: Schon fast echtes Denken?

Die KI wirkt sehr gut, da Gegner überlegt handeln, und sich in einer großen Gruppe zum Beispiel ein Teil von hinten anschleicht. Was dazu führt, dass man gut aufpassen sollte, von wo und wie man angreift. Die KI der Monster ist mehr oder weniger auch vorhanden, da sie, wenn sie angegriffen werden und zu wenig Kraft haben, auch wieder abhauen und das Weite suchen. Allerdings dauert es nicht lang, bis sie wieder angreifen.

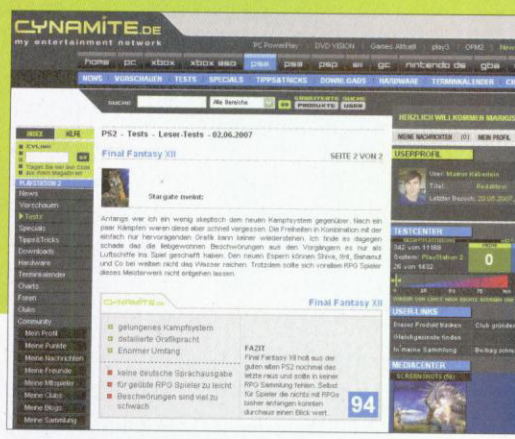
Physik

Die Physik ist sehr gut. Explosionen wirken echt, menschliche Gegner bewegen sich echt. Was ist mit den Monstern? Anscheint Faulheit der Entwickler, da die Gegner oft mehr über den Boden schweben als laufen.

Es sei denn, sie gehen nur, da sieht man gut, dass dies nur manchmal so ist. Sowohl oberflächlich als auch tiefsinnig ist die Physik im Ganzen sehr gut gelungen und zeigt nur manchmal Schwächen.

TESTEN WIE EIN REDAKTEUR

Einfach genial: Cynamite.de-User ab Level 30 können nun richtige Tests erstellen – fast wie echte Online-Redakteure. Neben dem Haupttext gibt es hierfür einen extra Meinungstext und einen Wertungskasten mit Pro und Contra und einer eigenen Wertung. Zudem dürfen Level-30-User in ihren Test selbst erstellte Screenshots einbauen.



DER AUTOR: CHRIS GERTENBACH

Cynamite.de-Username Reimkiller
Alter 15
Wohnort Staßfurt (Sachsen-Anhalt)

Über mich
Ich spiele schon seit ich 8 bin. Habe damals mit dem N64 angefangen, bin zur PS2 gekommen und habe 2004 meinen XP bekommen, den ich immer noch habe und auch aufrüste.

Lieblings-Genres
Action-Adventures, Rollenspiel, Ego-Shooter

Über Cynamite.de
An Cynamite.de gefällt mir am Besten diese super Community, die einem auch bei den kleinsten Fragen hilft.

LESER-FAZIT

Stalker ist ein sehr gut gelungenes Spiel, was aber kleinere Schwächen zeigt, besonders was Missionen und deren Übersicht angeht. Langeweile wird man trotzdem wohl kaum haben, dank ständiger Zwischenfälle. Videosequenzen sind auch gut und alles ist mit guten Synchronisierungen bestückt. Den Kauf oder zumindest das Geld ist Stalker auf alle Fälle wert, und langer Spielspaß ist garantiert. Für schwächere Nerven vielleicht sogar schlaflose Nächte.

WERTUNG PCP 04/07

77

BlizzCon 2007

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

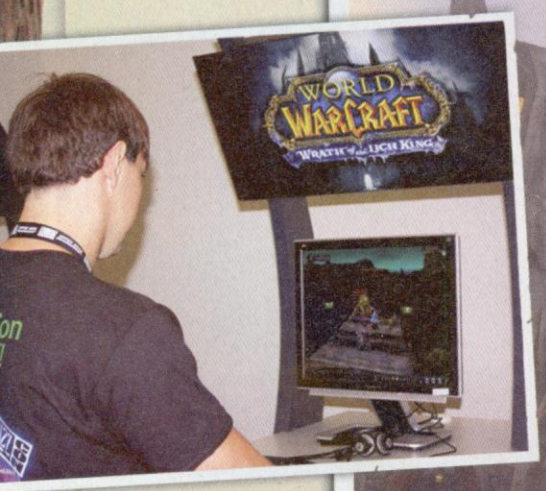
Im Mekka von Micky Maus, Donald und Winnie Puh lassen sich eingefleischte Blizzard-Jünger nicht von Disney ablenken – und kümmern sich lieber um Protoss und Arthas.

Echte Fans tun alles! Das Pflastern der heimischen Wände mit Tokio-Hotel-Postern mag dem einen genügen. Wahre Anhänger reisen um die halbe Welt, nur um sich ein paar bunte Bilder auf Leinwänden anzusehen. Und um ihren heimlichen Idolen zu huldigen – oder ihnen mal ordentlich ihre Meinung zu geigen. Die Spieleschmiede Blizzard brachte bereits mit Titeln wie **StarCraft**, **Diablo** und **WarCraft** Heerscharen von Spielern zum Schwärmen: Ausgezeichnete Balance und stimmige Spielwelten haben die Serien einst zu Hits gemacht. Anfang August bekamen die Spieler die Gelegenheit, auf ihre Entwicklerhelden zu treffen – auf der BlizzCon 2007, der Blizzard'schen Hausmesse. An zwei Tagen ging's in Anaheim, Kalifornien, rund ums Strategiespiel **StarCraft 2** und um das beliebte Online-Rollenspiel **World of WarCraft**.

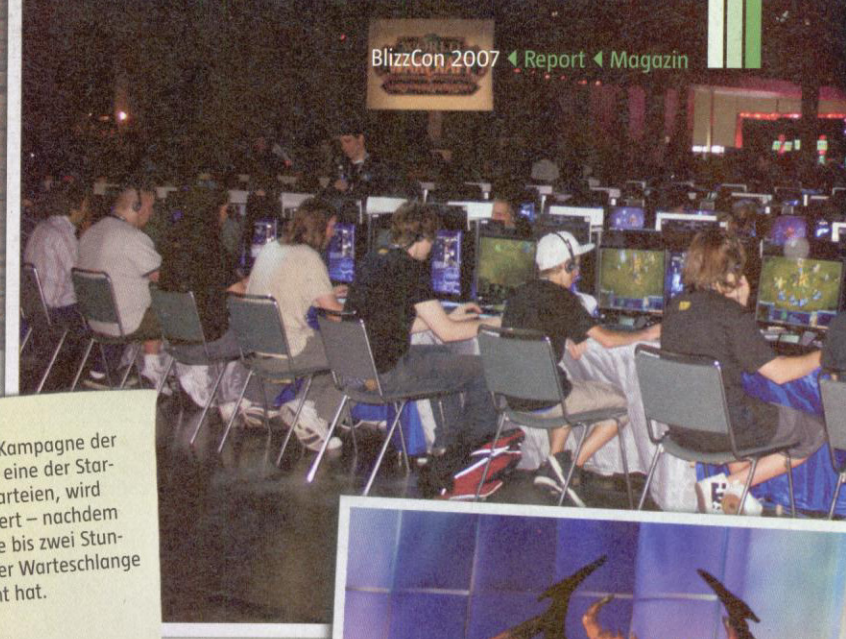
Wie im Fußballstadion

Die Atmosphäre ist überwältigend, als Blizzards Vizepräsident Frank Pearce das neueste Addon zu **World of WarCraft** ankündigt. Ohrenbetäubender Jubel bricht unter den etwa 6.000 Besuchern der Eröffnungsveranstaltung aus, als sich der Protagonist der Erweiterung auf den acht riesigen Videoleinwänden zeigt: In **Wrath of the Lich King** kämpfen die Charaktere Azeroths gegen Arthas, den Herrscher über die Geißel. Auf dem eisigen Kontinent Nordend spielen wir bis Stufe 80, bekommen neue Talente, erkunden neue Gegenden und Dungeons. Aber auch die Instanz Naxxramas wird wieder eine Rolle spielen. Erfüllen wir eine epische Questreihe, dann spielen wir die Heldenklasse Deathknight frei – ein Tank, der mit Zaubern und Nahkampffähigkeiten viel Schaden austeilt. Auf die Frage, wie der Todesrit-

John LeCraft und WoW-Oberguru Chris Metzen im Panel zur **WarCraft-Geschichte**. Die Einführung des Deathknights bereitet ihnen allerdings einige Kopfschmerzen.



Wrath of the Lich King zum Ausprobieren: Die Besucher durften die erste Region Nordends im Pre-Alpha-Status besuchen. Bisher sind nur Gegner zu sehen.



Auch die Kampagne der **Terraner**, eine der StarCraft 2-Parteien, wird ausprobiert – nachdem man eine bis zwei Stunden in der Warteschlange verbracht hat.

ter in die **WarCraft**-Geschichte passt, druckst Charakterdesigner Metzen. Es macht ganz den Anschein, als könnte Blizzard selbst nicht stimmig begründen, warum unsere Recken plötzlich Unterstützung von einem gefallenen Paladin bekommen.

Eine ruhige Kugel schieben

Ruhiger geht's bei den **StarCraft**-Fans zu. Die so genannten Panels – Informationsveranstaltungen mit Entwicklern – zum **StarCraft 2**-Gameplay sind recht spärlich besucht; angesichts der Massen, die sich bei den **WarCraft**-Panels drängen. Klar, Korea ist das **StarCraft**-Land, in den Vereinigten Staaten hocken eher die **WarCraft**-Fans. Dustin Browder, Leaddesigner von **StarCraft 2**, lässt sich davon nicht beeindrucken. Er präsentiert die Einheiten der Terraner im Kampf, zeigt Protagonist Jim Raynor auf der Brücke seines Schiffes – und die erste gerenderte Zwischensequenz der Terraner-Kampagne. »Alles noch Pre-Alpha«, versichert er uns. Beeindruckt sind wir trotzdem.

Mach' dich nackig!

Ernst geht's auf der BlizzCon bei weitem nicht zu. Das merken wir spätestens bei Programmpunkten wie dem »Dance Contest« – da springen sonst friedliche Besucher mit nacktem Oberkörper über die Bühne und imitieren Oger. Oder nehmen die bizarren Charakterzüge ihres Blutelfen-Recken an. Ein weiteres Highlight ist das Abschlusskonzert, auf dem Themen der Blizzard-Spiele von einem klassischen Orchester umgesetzt werden.

Große Helden sind auch die Teilnehmer an den Finals der von Blizzard inszenierten **StarCraft**-, **WarCraft**- und **World of WarCraft**-Wettbewerbe, die größtenteils von asiatischen Spielern dominiert werden. Ein größeres Phänomen als die blitzschnell agierenden Spieler auf der Bühne sind nur die Zuschauer davor. Jede noch so kleine Handlung gegen die feindlichen Einheiten wird kommentiert, mit Klatschen, Raunen, Jubeln. Als ob es sich um den brillantesten Schachzug seit Menschengedenken handeln würde. Große Unterhaltung!

Susanne Braun

Original (unten) und Fälschung (oben) beim Kostümwettbewerb. Der erste Platz ging an die junge Dame im beeindruckenden **Hexenmeister-Kostüm**.

WAS PASSIERT BIS ZUM ADDON IN WOW?

Die zweite Erweiterung zu **World of WarCraft** wird 2008 erscheinen, bis dahin will Blizzard aber noch an einigen Baustellen schrauben. Derzeit laufen die Vorbereitungen zu Patch 2.2, der schon auf den öffentlichen Testservern ausprobiert werden kann.

Verzauberungskunst-Formeln aus der Instanz Ahn'Qiraj werden an die Inhalte von **The Burning Crusade** angepasst, ebenso werden Juwelenschleifer mit neuen Rezepten versorgt. Zusätzlich werden weitere geringe Modifikationen an den einzelnen Klassen vorgenommen. Die große Neuerung wird das Voice-Chat-Programm sein, das die Benutzung von Zweitprogrammen wie Teamspeak, Ventrillo und Skype überflüssig machen soll. Für weitere Patches sind die Instanz Zul'Aman, tägliche Quests für Berufe und die Überarbeitung der Arena-Belohnungen geplant. Außerdem soll's Tränke nur für Alchimisten geben.

BOOM!-HEADSHOT

Kaum ein anderes Genre hat in den letzten Jahren für derart viele Kontroversen gesorgt und politische Schaumschläger auf den Plan gerufen wie eines der augenscheinlich liebsten Kinder der Spielergemeinde – das der Ego-Shooter. Grund genug für uns, diesem Umstand Rechnung zu tragen und die Ego-Shooter (auch First Person Shooter genannt) näher zu beleuchten. Keine Sorge, wir sind nicht die Sittenpolente und erheben nicht den Zeigefinger. Über die Sittenkeule wachen andere! Statt uns im moralischen Spinnennetz zu verfangen und leidige Debatten aufzugreifen, werfen wir ein prüfendes Auge auf aktuelle Vertreter der Zunft und wollen gleichzeitig einen Ausblick in die Zukunft wagen. Kurz gesagt: Was erwartet uns? Welche Vertreter wissen zu unterhalten? Wohin führt der Weg?

Mittendrin statt nur dabei

Bevor wir uns der Kristallkugel nähern, zurück zu den Grundaspekten der Ego-Shooter. Was fasziniert uns an diesem Genre am meisten? Was unterscheidet die Gefechte aus der Ich-Perspektive von der isometrischen Konkurrenz? Der Hauptreiz besteht in der Intensität der Ballereskapaden. Sozusagen durch die eigenen Augen steuern wir unseren Protagonisten durch verschiedene Abschnitte, meist mit geladenem, riesigem Argumentationsverstärker im Anschlag. Unzählige weitere "Peacemaker" warten auf ihren Einsatz.

Nirgends sonst ist die Intensität höher. Reflexe werden durch überraschende Angriffe gefordert, und während wir durch düstere Areale schleichen, baut sich unweigerlich ein beklemmendes Gefühl auf. War dort ein Geräusch? Drüben hat sich doch was bewegt! Die Perspektive ist eingeschränkt, nie wissen wir, wer oder was hinter oder direkt neben uns lauert. Viele Genrevertreter legen Wert auf überlegtes Vorgehen. Schritt für Schritt tasten wir uns voran, suchen Deckung, verschanzen uns im Kugelhagel, machen uns mit dem Gelände vertraut und durchstöbern jeden Winkel nach Schurken, die uns ans Leder wollen.

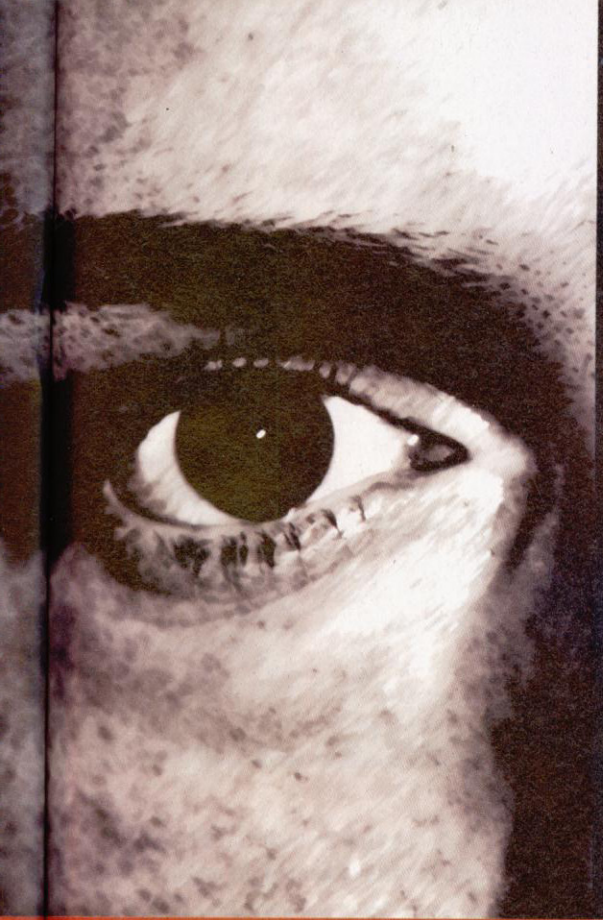
Zurück in die Zukunft

Doch nicht nur die hautnahe Hatz und der Adrenalin ausstoßende Kampf ums virtuelle Überleben ziehen uns magisch an. Spannender inszeniert als der morgendliche bewaffnete Rundgang mit abschussbereiter Zahnbürste in verschwommener Ego-Perspektive wandeln wir mit Gamepad, Maus und Tastatur ausgerüstet durch verschiedenste Epochen der Historie. Ganz gleich, ob wir prähistorische Urzeitviecher in der **Turok**-Reihe mit Pfeil und Bogen den Garaus machen.

Oder uns in Serien wie **Medal of Honor, Call of Duty, Battlefield** oder **Brothers in Arms** in der Vergangenheit während des Krieges die entscheidende Wende ganz alleine herbeiführen, zum Nationalhelden aufsteigen und uns Ehrenmedaille um Ehrenmedaille an die Brust tackern – Krisenherde sind zeitlos. Genauso will die geliebte Erde oder alternativ ein fiktiver Heimatplaneten der Menschen nicht selten vor einer Invasion Außerirdischer gerettet werden. Das in einigen Monaten in die dritte Runde gehende **Halo** macht es vor.

Steht nicht gerade das Tor zur Hölle offen, muss die wehrlose Menschheit trotzdem aus dem Joch fremder Eroberer befreit werden. Wahlweise radieren wir mutierte Gestalten in

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



Aus dem Dschungel in den Dschungel: **Crysis**. Der Edel-Shooter treibt den Grafikrealismus auf die Spitze.

Die Zukunft der Ego-Shooter: Erfahren Sie in der Bestandsaufnahme, welche Titel in den Startlöchern stehen und was Sie erwartet. Und: Ein kritischer Blick auf der Deutschen liebstes Genre.

einer fiktiven Gegenwart aus, schleichen durch einen Urwald, um eine entlegene Militärbasis einzunehmen und Terroristen die Pläne zu versauen, oder entledigen uns im Orbit einer ebenso unbekannten wie lästigen Spezies – die Szenarien bieten ein breites Spektrum. Geschichtliche Zusammenhänge werden aufgegriffen, allerdings entführen uns vermehrt Abenteuer aus dem Bereich der Science Fiction und schicken unsere Fantasie auf Reisen. Unabhängig von Raum und Zeit durchstreifen wir komplexe Gegenden, um schlussendlich zu triumphieren.

Heute ist gestern und gestern kann schon morgen sein

Klingt viel versprechend, doch in welchen Bereichen ist unausgeschöpftes Potenzial liegen geblieben? Was ist noch möglich? Grundsätzlich ist der Wunsch nach Abwechslung groß, Innovationen werden vielerorts gepriesen – doch schmerzlich an vielen Ecken vermisst. Die Sättigungserscheinungen beim Eintauchen in die Szenarien des Zweiten Weltkriegs sind allzu deutlich, Abnutzung ist vorprogram- ▸

Frontlines: Fuel of War bietet Fahrzeuge, Flugvehikel, moderne Waffen und große Areale.

Oblivion: Warum nicht mal ein Fantasy-Szenario mit großkalibrigen Bleispritzen kombinieren?

Der Zweite Weltkrieg à la **Brothers in Arms: Hell's Highway** ist bald echter als das historische Vorbild. Doch irgendwann ist das Limit erreicht.

Haze geht den Trend des High-Tech-Dopings mit: Hier sorgt eine Droge für Superman-taugliche Kräfte, doch üble Nebenwirkungen sind inklusive.

miert. An dieser Stelle sind die Entwickler gefragt, uns in noch mehr Epochen zu entführen. Warum nicht mit der Plasma-Kanone durchs alte Ägypten schleichen? Oder als zeitreisender Agent die Renaissance ungeschehen machen? Ähnliche Ansätze gab es mit **Exhumed** und den **TimeSplitters**, doch stellen diese noch eine kleine Ausnahme dar im Gros der von technologischen Entwicklungen beherrschten Shooter.

World of Doom - aus alt mach neu

Gleichzeitig drängt sich die Verschmelzung mit typischen Elementen anderer Genre förmlich auf. Springen, Klettern, das Steuern von Fahrzeugen und das Interagieren mit weiteren Charakteren im Spiel gehören seit Jahren zum guten Ton bei den First-Person-Shootern. Doch werden diese sich weiter öffnen müssen und Platz machen für ein umfangreicheres, freieres Spielgefühl. In Zeiten der Ausbreitung des Free-Roaming-Prinzips, also der Möglichkeit innerhalb des Spiels möglichst viele Freiheiten zu genießen und über sonst übliche Barrieren hinweg Zugriff auf die meisten Inhalte zu haben, sind die Ego-Shooter im Zugzwang. Das prominenteste Vorbild von Free-Roaming, **Grand Theft Auto**, hat es vorgemacht: Wir Spieler wollen ungebunden von Missionsstrukturen auf Entdeckertour gehen und die Grenzen ausloten können.

Die Tage des Ablaufens bestimmter Routen, auf denen ein Gegner nach dem anderen mit Furcht einflößender Fratze ins Bild springt, sind gezählt! In wenigen Jahren wird uns das Absolvieren vorgegebener Handlungsstränge, die straff nach dem Levelende aufeinander folgen, wahrscheinlich nur noch ein müdes Lächeln entlocken. Frei begehbare Szenarien müssen her, die als Schnittstelle für die Auftragsverteilung dienen und über deren Annahme jeder frei entscheiden kann, während gleichzeitig die Wahl besteht, die Umgebung ohne direktes Ziel unsicher zu machen. In Zukunft wird der aufbauende Aspekt sich nicht mehr auf das Aufsammeln größerer Waffen im Einklang mit noch schrecklicheren, besser gepanzerten oder schlichtweg hässlicheren Feinden beschränken.

Ein Schuss Rollenspiel hat sich bereits etabliert, umfangreichere Aufwertung von Charakterwerten und Stärken ist die in der Masse noch ausstehende, logische Konsequenz. Warum nicht über einen längeren Zeitraum parallel zum Ballerfestival ein Forschungslabor betreiben, das neue Waffentechnologien erforscht? Pimp my pistol. Warum nicht bei den Grundsätzen anfangen und uns Spielern den Aufbau einer eigenen Zivilisation überlassen, in der wir Egomanen aus gewohnter Perspektive für Recht und Ordnung sorgen? Mit dem Erlegen des Oberschurken muss nicht zwangsläufig Schluss sein, ein al-

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

BANG! BANG

leine voranschreitendes und alleine aufblühendes Universum (ähnlich einem Aufbauspiel), in dem wir uns behaupten müssen, könnte Abhilfe schaffen. Der Unendlich-Ego-Shooter wäre geboren, nicht undenkbar, wo der Ruf nach Langzeitmotivation doch immer lauter wird.

Bleiben noch weitere Ansatzmöglichkeiten für Verbesserung, die offenkundig fest mit aktuellen Projekten verbunden sind.

Ich sehe, was du letzten Sommer gespielt hast

Direkt sichtbar und obligatorisch erscheint das kontinuierliche optische Aufmotzen der Ego-Shooter. Der Detailgrad nimmt stetig zu, auch wenn die Verbesserungen manchmal kaum wahrnehmbar erscheinen. Das Genre ist stetiger Motor für das Voranschreiten der Grafik aller Spiele, schließlich sind wir aus perspektivischer Sicht am nächsten mit den Polygon-Bauten verbunden. Texturen werden aus größtmöglicher Nähe beleuchtet und kritisch beäugt. Matschige Boden- und Wandtexturen locken kaum jemanden hinter dem Ofen hervor, deshalb besteht Handlungsbedarf. Denn der erste optische Eindruck hinterlässt in den meisten Fällen die größte Wirkung. Realistisch soll der Ballerspaß wirken, damit wir in die fiktiven Szenarien noch weiter hineinversetzt fühlen können. Eckig war gestern, lebendig muss die Umgebung anmuten.

Beispielsweise Vorzeige-Shooter **Crysis** entführt uns unter anderem in einen Dschungel, ein Ort, der keine klaren Strukturen besitzt, keine Begrenzung eines ebenen Bodens oder einer Decke aufweist. Wildwuchs ▸

Clive Barker's Jericho pfeift auf innovative Ideen, sondern sucht sich durch exzessive Horrordarstellung seinen Platz im Shooter-Himmel, bzw. der Shooter-Hölle.

Halo 3 ist bei Xbox360-Besitzern heiß ersehnt. Die PC-Umsetzungen seiner Vorgänger waren mäßig.

The Darkness: Eine auffallend starke Verbindung von harter Action und fesselnder Handlung.

Prey bietet innovative Ideen wie Wallwalking.

Timheshift setzt auf die Manipulation der Zeit.

ohne direkte Laufwege und mit allerhand Gestrüpp, das uns entgegen peitscht und die Sicht raubt. Ähnliches gilt für **Warhound**, das sich dem direkten Vergleich aus dem Hause Crytek stellt und uns in den Urwald katapultiert. Diese aufwändige Umsetzung mit unendlich wirkenden Details frisst nicht nur Budget und benötigte Hardware, sie bringt uns der gerne verwendeten Umschreibung "Fotorealismus" erneut ein Stück näher. Bis die berechneten Bilder täuschend echt wirken, ziehen gewiss noch einige Jahre ins Land, doch der Anspruch ist klar. Täuschend echte Umgebungen wirken sich auf die vorherrschende Atmosphäre aus und stärken diese.

Interaktives Kino

Während die optische Komponente merklich anzieht, darf die restliche Inszenierung dagegen nicht abfallen und muss mehr bieten als eine halbgare Hintergrundgeschichte, die so oberflächlich wie das gewohnt lausige Nachmittagsprogramm im Fernsehen ist. Versoftete Groschenromane sorgen nicht unbedingt für überschwängliche Jubelstürme. Deshalb müssen wendungsreiche, spannend erzählte Storys her, die uns faszinieren. Ein interessanter Film bloß zum Nachspielen: Anno 1998 hat **Half-Life** diese Entwicklung entscheidend vorangebracht. Häufig wird schon im Intro deutlich, dass dem Spieler eine beeinflussende Komponente zugestanden wird. Durch ausführbare Kameraschwenks gewinnen diese an Interaktivität oder sind direkt nach einem geskripteten Schema spielbar. Aus einem Guss präsentieren sich die aktuellen Abenteuer, und der Trend des gestaltenden Spielablaufs wird sich fortsetzen.

Bioshock lebt fast ausschließlich von seiner unwirklichen Atmosphäre.

Das heiß erwartete **Killzone 2**, das bei Guerilla Games in den Niederlanden entsteht, machte Schlagzeilen mit dem aufgewendeten Budget, welches alle bisherigen Filmproduktionen unseres europäischen Nachbars in die Tasche steckt. Die Überschneidungen mit Filmproduktionen werden immer deutlicher, stammen die Effekte ohnehin häufig aus dem Rechner. Nicht selten legen anerkannte Schriftsteller die Grundlage für die erzählte Geschichte eines Ego-Shooters. So verleiht zum Beispiel Clive Barker dem viel versprechenden Grusel-Gemetzel **Jericho** nicht nur seinen Namen, sondern wirkt hinter den Kulissen bei der Ge-

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

staltung der Handlung sowie der Charaktergestaltung mit. Keine Seltenheit, dass insbesondere für Taktik-Shooter Militärexperten zu Rate gezogen, um dem Ballerepos mehr Tiefe zu verleihen.

Zwei Scheiben vom grob Geschossenen und 200 Gramm Realismus, bitte

Im eigentlichen Spiel voller Tatendrang angekommen, gilt es die spielerischen Möglichkeiten auszuloten. Das ausschließliche Beseitigen von Fallobst ist Schnee von gestern. Zerstörbare Umgebungen laden Experimentierfreudige ein oder warten darauf, einen versperrt scheinenden Weg freizugeben. Die Umgebungskulisse dient nicht mehr nur der Atmosphäre, während ein paar Schießduelle den elementaren Bestandteil bilden. Die prächtigen Orte und Landschaften sind gleichzeitig ins Spiel eingebunden, was eine brauchbare Physik-Enginge erfordert. Einschusslöcher, zerstörbare Gegenstände und eine beeinflussbare Umgebung bringen uns der vollständigen Plastizität ein Stück näher. Ein nervöser Zeigefinger an der Maus genügt nicht, ebenso wollen Fahrzeuge gesteuert, Mechanismen betätigt oder Kommandos an Kameraden verteilt werden.

Mensch, Mutant oder Maschine?

Momentan liegen spielerische Erweiterungen im Trend. Genauer gesagt: erweiterte Fähigkeiten für unser Alter Ego, das unnatürlich weit springen oder sich übermäßig schnell bewegen kann. Teleports? Kein Problem. Telekinese? Kann jeder. Speziell **BioShock** beschreitet mit seinen exzessiv eingesetzten genetischen Sofortmutationen einen frischen Weg. In die gleiche Kerbe schlägt **Haze**, das uns Spielern mit unterschiedlich dargestellter Wahrnehmungsform Vorteile verschafft. Doch währt die Instant-Überlegenheit nicht ewig, und ist außerdem in den Spielverlauf eingebunden, sodass diese für ein Vorankommen notwendig wird.

Dadurch ergeben sich erstaunliche Freiräume. Feindesvolk kann listig umgangen, in einem Frontalangriff niedergemäht oder trickreich überlistet werden. Das Taktieren blüht auf, der Realismus leidet. Gleichzeitig wird unser bleihaltiges Voranschreiten unberechenbarer. Und damit wir weiterhin gefordert werden, ist die künstliche Intelligenz gezwungen, darauf zu reagieren. Je mächtiger unser Kanonenflüsterer wird, desto mehr muss die KI dem entgegensetzen. Sie reagiert in größerem Ausmaß auf uns, anstatt stur als Gegenspieler vorgegebene Pfade abzulaufen und die Bleispritze abzufeuern.

Ein Kessel Buntes

Der Ego-Shooter lässt sich unlängst nicht mehr mit wenigen Worten beschreiben. Der Ballerspaß treibt immer buntere Blüten, die Zahl der Subgenres und deren Vermischungen wächst. Neben dem klassischen, schnellen Duellen im Stile eines **Unreal Tournaments** bilden Taktik-Shooter wie die **Rainbow Six**-Reihe eine große Knospe. Reine Multiplayer-Shooter sind genauso herangereift wie frische Werke, die (noch) keine gängige Bezeichnung haben. Wie beispielsweise **The Darkness**, das als Comic-Umsetzung thematisch in die Gattung Survival-Shooter passt. Doch bietet es unkonventionelle Möglichkeiten, die mit Schießereien wenig am Hut haben.

Egolution oder Evolution?

All diese Entwicklungen werfen Fragen auf. Leidet unter dem Anspruch der steigenden Komplexität und der zunehmenden Möglichkeiten nicht zwangsläufig die Einsteigerfreundlichkeit? Werden am Ende sogar neue Rekruten von der virtuellen Waffe abgehalten, weil sich der Inhalt primär an erfahrene Spieler richtet? Die Gefahr besteht darin, dass der Spielablauf in Zukunft keine erkennbaren Strukturen aufweist, zwar alle Wege offen stehen, doch das Ziel komplett verborgen bleibt. Verlieren wir uns in den spielerischen Optionen und Effektgewittern? Oder bringt uns erst die Freiheit alles zu tun erheblich mehr Spaß? Die Vielfalt muss gewahrt bleiben, die Kurzweiligkeit darf nicht verloren gehen, sie ist aber genauso wenig die einzige Unterhaltungsform.

Matthias Zeuke

LESERBRIEFE

DER ZUSTAND DER SPIELEBRANCHE

MARKUS RÖMMELE Angesichts der in Kürze erscheinenden oder bereits erschienenen Spiele habe ich beim Durchblättern der August-Ausgabe doch manches Mal das Gesicht verzogen, und nicht immer aus Freude. Außer den obligatorischen Addons für Guild Wars, Anno 1701 und Co. und den noch obligatorischeren EA-Sportspielen erwartet uns ja in naher Zukunft nicht allzu viel, worauf man sich freuen könnte. Genau genommen gar nichts, denn beim Gedanken an den neuen Messias in Sachen 3D-Action, Bioshock, kommen deutschen Gamern auch nur noch die Tränen, seit bekannt ist, dass auch dieser Meilenstein nur zensiert in Deutschland erscheinen wird (die pingelige Freigabe ab 18 Jahren blieb ihm natürlich auch nicht erspart.)

Mal ehrlich, es ist schlichtweg eine Sauerei, was deutschen Gamern da zugemutet wird: Da gibt es nach Half-Life 2 mal wieder ein Action-Spiel, das mit einer faszinierenden Story und einem unverbrauchten Szenario aufwartet - doch die USK zählt einmal mehr nur die vorkommenden Blutstropfen und verweigert die Freigabe, so dass zur Schere gegriffen werden muss, um das Spiel überhaupt hierzulande releasen zu können. Ich weiß nicht, ob das die Nachwehen der Politposse um Killerspiel-Verbote war, die ja vor kurzem ihr unrühmliches, aber verdientes Ende nahm; generell aber finde ich es traurig, wie viele Spiele immer noch zensiert werden müssen, um den Sonderregeln des deutschen Marktes gerecht zu werden. Als volljähriger Gamer fühlt man sich schlicht veräppelt, wenn man sieht, wie 16-jährige im Resteuropa das spielen dürfen, was hierzulande steuerzahlenden, wehrdienstleistenden, autofahrenden, wählen gehenden (...) Staatsbürgern verwehrt bleibt. Na ja.

Ansonsten ist ja nicht wirklich viel los auf dem Spielemarkt, hatte ich den Eindruck. Point&Click-Adventures, die gameplaytechnisch immer noch auf dem Stand von Monkey Island sind; daneben der x-te Aufguss irgendwelcher apokalyptischen Horrormärchen, inklusive der neusten Auflage alter Doom-Monsterlein; und ein paar Rennspiele. In dem Zusammenhang möchte ich auch ein bisschen Kritik an Ihrem ansonsten vorbildlichen Magazin üben, denn man hat bei den Tests manchmal den Eindruck, als würden persönliche Vorlieben für ein Spiel die Wertung allzu sehr beeinflussen. Beispiel Jack Keane: Reichen eine lustige Comicfigur als Held, bunte, aber grobschlächtige Grafik und der schon oft gehabte Mix aus Schnitzeljagd und Monty-Python-Humor schon für satte 84 Wertungspunkte? Ich finde, Deck 13 macht sich die Sache da etwas einfach. Ankh war schon ganz witzig und unterhaltsam, aber das Gameplay erinnerte frappierend an den in Ehren ergrauten Oldie Escape from Monkey Island. Da wünschte man, die Entwickler bekämen Ihren aktuellen Artikel »Moderne Heldensagen« zu lesen...

Oder Stichwort Sam & Max Episodes - gut, Ihre Redakteure sind halt Fans, aber war es notwendig, jede der sechs Episoden einzeln abzufeiern? Wo sich die Tests ohnehin doch sehr glichen: obendrüber ein PCP-Award für Humor, im Text wird die Story episch ausgemalt und der Humor des Spiels gepriesen, und am Ende springt eine Wertung zwischen 82 und 86 raus. In Anbetracht der Tatsache, dass das Ganze doch irgendwo nur ein einziges Spiel ist, finde ich, ein Eingangstest für Episode 1 sowie einer zum Schluss für das gesamte Paket hätten dicke gereicht, vielleicht mit kleinen Lageberichten zwischendurch für die Folgen zwei bis fünf. Nun aber genug der Kritik.

Mit Fehlerteufeln kann ich nicht dienen, habe mich aber gefreut, Patrick Hartmanns Konterfei wieder im Heft zu finden, wenn auch nur als Gasttester im Brettspielbereich. Dafür habe ich in einer uralten Ausgabe der PC Player (12/2000) einen Leserbrief eines Simon Fistrich gefunden, der Probleme mit seiner GeForce-256-Graka hatte – Zufall oder ist der Schreiber von damals tatsächlich identisch mit Ihrem Redaktionsmitglied?

SUSANNE BRAUN *Jack Keane ist zwar nicht innovativ, aber auch kein schlechtes Spiel. Die Charaktere versprühen einen gewissen Charme, der uns 84 Punkte wert ist. Nur weil Deck 13 das Genre nicht neu erfindet, sondern lieber auf Bewährtes setzt, gibt's es keinen Grund, ein sehr gutes Spiel schlechter zu bewerten, als es ist. Von Sam und Max dürfen sich die Deck 13-Entwickler hingegen gerne eine Scheibe abschneiden – zumindest was den Humor angeht. Wir wollen unseren Lesern aber nicht vorenthalten, dass es in der ersten Sam & Max-Staffel auch schwächere Folgen gibt, die man nicht sofort kaufen muss. Deswegen haben wir jede Folge bewertet.*

SIMON FISTRICH *Ja, stimmt – das war ich! Allerdings kann ich micht mehr daran erinnern, worum es ging.*

FLORIAN STANGL *Zu Ihrer Betrachtung des aktuellen Spielemarkts: Teilweise stimme ich zu, was die Innovationsunlust der Publisher betrifft. Allerdings sehe ich das Problem der »Zensur«, die übrigens keine ist, etwas differenzierter. Viele Shooter werden von der USK ab 18 eingestuft, was vollkommen in Ordnung ist. Warum ein 17jähriger unbedingt virtuelle Menschen niedermetzeln können darf, hat mir noch keiner vernünftig erklären können. Volljährige Spieler müssen dagegen auf nichts verzichten, außer in der Regel auf das Ragdoll-System bei getöteten Gegnern. Da dieses spielerisch Null Sinn hat, verzichte ich gerne darauf.*

WINTER IN GTA SAN ANDREAS

THOMAS HABLITZEL Ich darf mich kurz vorstellen: Mein Name ist Thomas Hablitzel, ich bin Betreiber einer Grand Theft Auto Fan-Page (www.gta-action.com). Derzeit arbeite ich an einer Modifikation für das Computerspiel GTA San Andreas. Diese Modifikation wandelt ganz San Andreas in eine Winterlandschaft um.

FEATURES

Mod-Größe: ca. 470 MB (Gepackt 320 MB)

- Vollautomatische Installation
- mehr als 1.300 Texturen (inkl. LOD-Texturen)
- über 7000 Bitmaps

- 53 Installations-Optionen
- keine Leistungsverluste
- Realistisches Fahrzeughandling
- Realistische Vegetation
- Fotorealistische Schneetexturen
- Fußspuren auf Gehwegen
- Reifenspuren auf den Fahrbahnen
- Schneereflexion auf allen Vehikeln
- Xenon & LED Scheinwerfer
- Angepasstes Meerwasser
- Schnee auf den Reifen
- NPCs bauen mehr Auffahrunfälle
- High-Res Loadscreens

§ RECHTSBERATUNG

An dieser Stelle behandeln wir rechtliche Fragen rund ums Thema PC-Spiele.

Dr. Andreas Lober ist ein mit Rechtsfragen der Spielebranche vertrauter Anwalt. Außerdem ist er Gründer der MMOG-Website Gamesdynamite.de

SPENDENFRAGEN

Ich habe ein PC-Programm entwickelt, das ich als Freeware auf meiner Homepage zum kostenlosen Download anbieten möchte. Allerdings würde ich gerne einen Spenden-Button einrichten, um Gelder für künftige Projekte zu sammeln. Darf ich das? Oder muss ich hierfür ein Gewerbe anmelden?

Ein Gewerbe Müssen Sie nur dann anmelden, wenn Sie persönlich unabhängig handeln, die Tätigkeit regelmäßig, d.h. nicht nur gelegentlich, und gegen Entgelt ausüben und dabei einen Gewinn anstreben. Darauf, ob hierbei tatsächlich ein Gewinn erzielt wird, kommt es nicht an.

Wollen Sie eine Anmeldung als Gewerbe beim Gewerbeamt der Gemeinde – und die unangenehmen Nebenfolgen wie beispielsweise den Zwangsmitgliedschaftsbeitrag bei der Industrie- und Handelskammer – vermeiden, so sollten Sie folglich bereits den leisesten Anschein einer Gewinnerzielungsabsicht vermeiden. Denn Gewinnerzielungsabsicht wird einem bereits dann unterstellt, wenn das Streben nach Gewinn nicht der Hauptzweck, jedoch ein Nebenzweck der Bestätigung ist. Sinnvoll ist es beispielsweise, wenn Sie bei einem entsprechenden Spenden-Button ausdrücklich darauf hinweisen, dass die Spenden ausschließlich zur Kostendeckung künftiger, ebenfalls kostenloser Software verwendet werden sollen, insbesondere dass hiermit kein Überschuss erzielt werden, sondern nur die Kostenlast eines gemeinnützigen Projekts gemindert werden soll.
Dies darf aber natürlich nicht im Widerspruch zu dem stehen, was Sie tatsächlich machen.

Um zu verhindern, dass der Spendenaufruf als Entgeltlichkeit der Software verstanden wird - was unangenehme steuerliche Folgen hätte - muss das Programm tatsächlich schon heute kostenlos für jedermann zur Verfügung stehen; und zwar unabhängig davon, ob man »spendet« oder nicht. Man muss genau darauf achten, dass die Nutzung der Software wirklich völlig unabhängig von einer etwaigen Spende möglich ist, es dürfen insbesondere keine unterschiedlichen Versionen je nach Ob oder Höhe der Spende kursieren. Auch muss eine Spende möglich sein, ohne die Software in Anspruch zu nehmen. Als Entgelt wäre ein Spendenaufruf jedenfalls dann zu bewerten, wenn für eine erst in Zukunft abrufbare Freeware gesammelt würde, die nur unter der Bedingung kostenlos verfügbar gemacht werden soll, dass bis zu einem bestimmten Stichtag ein bestimmter Geldbetrag zusammengekommen ist.

Selbst wenn die Spender für den Fall, dass der Betrag X nicht erreicht wurde, ihre Spendenbeiträge zurückerhalten würden, würde es sich bei diesem Modell um ein Entgelt handeln. Und zwar einfach deshalb, weil hier die Leistung - die Benutzbarkeit der Software – von der Gegenleistung – den Spenden – abhängt. Genauso wäre ein Spendenaufruf als Entgelt zu werten, wenn zwar kein bestimmter Betrag, jedoch ein Mindestspendenbetrag in Höhe von z.B. einem Cent pro Download verlangt würde; denn auch dann ist die »Freeware« gerade nicht frei, d.h. unabhängig von einer Gegenleistung erhältlich.

Muss ich Spendeeinnahmen dann versteuern?

Zunächst einmal ist das, was umgangssprachlich im Zusammenhang mit Freeware als „Spende« bezeichnet wird, in Wirklichkeit eine Schenkung im Sinne des § 516 Bürgerliches Gesetzbuch. Zwar sind Spenden ihrer Definition nach alle Ausgaben, die freiwillig und unentgeltlich geleistet werden. Allerdings sind bei der Einkommensteuer nur solche Spenden für den Spender abzugsfähig, die an juristische Personen des öffentlichen Rechts, deren Dienststellen oder an gemeinnützige Körperschaften, d.h. gemeinnützige Vereine geleistet werden, nicht aber solche an Privatpersonen. Mithin kann der »Spender« seine „Spende« nicht in Abzug bringen. Vor allem aber muss der »Spendempfänger« grundsätzlich Schenkungssteuer bezahlen. Jedoch kein Schreck: dies gilt nur dann, wenn die Jahresgesamtsumme eines »Spenders«, der nicht mit dem Empfänger verwandt ist (Steuerklasse III), den Betrag von EUR 5.200,- übersteigt.

Die »Spenden«-Einnahmen unterfallen auch keiner anderweitigen Steuerpflicht: Gewerbesteuer muss der »Spenden«-Empfänger in der Regel keine bezahlen.

REDEN STATT KLAGEN

Ich war Mitglied in einem Clan. Damals habe ich an den Clan-Leader Geld gezahlt, weil wir zusammenlegt haben, um einen Server zu mieten. Jetzt bin ich aus dem Clan ausgetreten. Trotzdem würde ich gerne den Server noch nutzen – wenigstens für die Zeit, die ich im Voraus bezahlt habe. Kann ich das von den anderen verlangen?

Das kommt drauf an, was Sie zuvor abgesprochen hatten. Wenn das Geld in die Clankasse gehen sollte, damit sich der Clan einen Server mietet, sieht die Sache für Sie wahrscheinlich schlecht aus. Man würde wohl davon ausgehen, dass Sie Ihren Anspruch mit Austritt aus dem Clan verloren haben.

Wenn dagegen ein paar Leute zusammengelegt haben, die sich zufällig aus einem Clan kannten und zusammen einen Server mieten wollten, hätten Sie gute Karten: Dann wäre nämlich das Mieten des Servers eigentlich unabhängig vom Clan. Wenn über solche Dinge aber (wie meist) keine klaren Vereinbarungen bestehen, wäre der Ausgang eines Rechtsstreits entsprechend unvorhersehbar. Besser ist es da, vernünftig miteinander zu reden. Zumal es in Ihrem Fall gerade einmal um acht Euro geht.

FAHRZEUGE

- GMC Sierra Police
- IFA W50 - Straßenräumfahrzeug
- Jester Spider
- Bullet Spezial
- Euros Caprio
- Woofis HotRod
- VW Golf II Tuned
- Journey »Winter Edition«
- Victoria Police
- Schneepflug (Kettenfahrzeug)
- Snowmobil
- IFA W50 LA/A/C »Duneride«
- Landrover Defender 110SW
- Sonstiges
- Wheel-Deal Mod »Winter Edition«

SKANDALÖSE GLOCKEN

TIMON ANZLINGER Als ich die Vorschau zu Hellgate London in der aktuellen Ausgabe der PC PowerPlay las, entdeckte ich auf der 16. Seite einen gravierenden Fehler. Jochen Gebauer schreibt: »..., wenn wir uns im Schatten des Big Ben, der aus der zerstörten Stadt ragt...«. Das ließ mich etwas stutzen, da der Big Ben ja schließlich nur die Glocke des Clocktowers in London ist.
Außerdem wollte ich wissen, warum es von ihrer Zeitschrift keine Ab-18-Ausgabe gibt? Da ich mittlerweile auch 18 bin, würde ich mir in den Videos zu nicht jugendfreien Spielen gerne ersparen anzusehen, wie am laufenden Band danebengeschossen wird, da man so nicht das »Spielgefühl« mitbekommen kann.

JOCHEN GEBAUER *Zu diesem Skandal sage ich: Recht hat der Mann! Aber hätte ich geschrieben »wenn wir uns im Schatten des Clocktowers, ...«, dann hätte sich die halbe Welt gefragt: »im Schatten von was?«, weil das Ding erfahrungsgemäß (und völlig fälschlicherweise) als Big Ben bekannt ist. Und da beugte ich mich einfach dem populären Irrtum.*

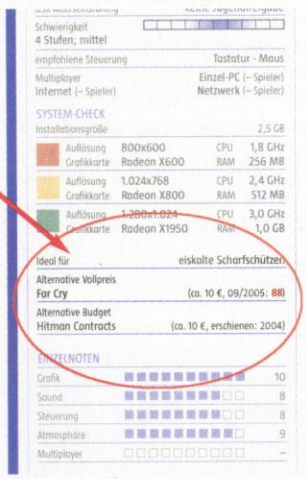
FLORIAN STANGL *Bislang war die Nachfrage nach einer speziellen Ab-18-Ausgabe so gering, dass sich der Aufwand für den Verlag nicht rechnet.*

FEHLERTEUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

VOLL CRY

OLIVER LOCHNER Auch dieses Mal war euer Magazin nicht fehlerfrei, wie beispielsweise auf Seite 104, wo Ihr beim Hitman-4-Test Far Cry als Vollpreisalternative für 10 Euro vorschlagt. Oder auf Seite 128. Da behauptet Ihr doch glatt, dass Auzentech nicht auf dem deutschen Markt zu finden ist, allerdings kann man die besagte Soundkarte bei www.pc-cooling.de erwerben. Auch die X-Fi Extreme Audio für PCI-e x1, die es nur in Japan geben soll (Seite 141) gibt es ebenfalls schon bei alternate.de. Zu guter letzt habt Ihr doch glatt noch die Bildunterschriften auf Seite 142 verwechselt und Razer als Onboard-soundhersteller degradiert – zur Freude von MSI?



MIKKL GALUSCHKA *Far Cry und der Bildtext sind ein Fehler, sorry im Namen der Redaktion. Aber die anderen »Vorwürfe« kann ich zurückweisen, denn das liegt am Redaktionsschluss. Zwischen der Artikelabgabe und dem Kioskstermin liegen oft zwei Wochen, in denen Online-Händler locker neue Produkte in ihr Sortiment aufnehmen können.*

SPEICHERPROBLEME

RAUL PECHAR Mir ist in der neuesten Ausgabe aufgefallen, dass bei dem Hardware-Schwerpunkt immer Atis 2900 und Nvidias 8800 verglichen werden. An einer Stelle schreibt Herr Galuschka aber, dass die 6800 im 3D-Bereich angenehm leise wären. Handelt es sich hier um ein Missverständnis oder ist das gewollt?

Außerdem haben Sie bei dem Test von Shadowrun geschrieben, dass 1 bzw. 2 MB RAM genügen würden. Ich denke, dass es sich hier um GB handeln soll. Außerdem ist fast der gleiche Fehler bei dem Test von Loki auch aufgetreten. Für mittlere Details ist 1 GB RAM notwendig, für hohe aber nur 2 MB.

MIKKL GALUSCHKA *Die 6800 war ein Vertipper, die 8800 war gemeint.*

FLORIAN STANGL *Manche unserer Redakteure besitzen spezielle PCs, die unglaublich Speicher-optimiert sind. Da passen Windows, Outlook und zwei Spiele gleichzeitig in 2 MByte RAM. Zumindest in der Fantasie unserer Redakteure.*

GESCHICHTSVERDEHUNG

PIERRE STUCKENSCHMIDT Als ich auf Ihrer aktuellen DVD die bereitgestellten Patches durchsah, sah ich bei »Battle of Britain Patch 2.06.1« ein Bild in Ego-Perspektive mit Raketenwerfer. Bei »Battlefield 2142« hingegen militärisches Fluggerät der 1940er-Jahre. Wenn das mal stimmt. Obwohl, wahrscheinlich schon. In Wahrheit handelt es sich nämlich um das Spiel »Battle of Britain 2061«, was die recht moderne Bewaffnung erklärt. Und wenn im Jahr 2061 die ganze Welt inklusive der verwendeten Technologien zu Klump gehauen wird, muss man sich im Jahr 2142 eben mit antiquiertem Gerät behelfen. Wie es dazu kommen konnte, erfahren wir wahrscheinlich in Fallout 3 :-)

FLORIAN STANGL *Das war wohl künstlerische Freiheit unseres Layout-Teams. Offensichtlich wollten die Damen den Unterhaltungswert steigern, was ihnen auch gelungen zu sein scheint.*

KONTAKT ZUR REDAKTION

REDAKTION

für Leserbriefe oder bei Fragen zum Heft (bitte keine Anfragen zu Ihrem Abo)

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
redaktion@pcpowerplay.de

Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

HARDWARE-REDAKTION

bei Fragen zur Hardware

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

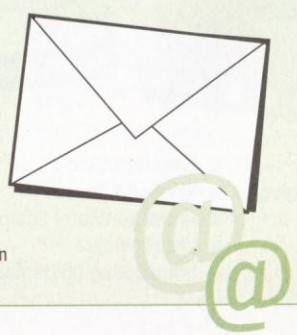
DVD-REDAKTION

bei defekten DVDs oder Fragen zur DVD schicken Sie sie zum Umtausch an:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
dvd@pcpowerplay.de

Um auszuschließen, dass die DVD nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den sie nach Möglichkeit auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.



ABO-SERVICE

bei Fragen zum Abo, bei An- und Abmeldung

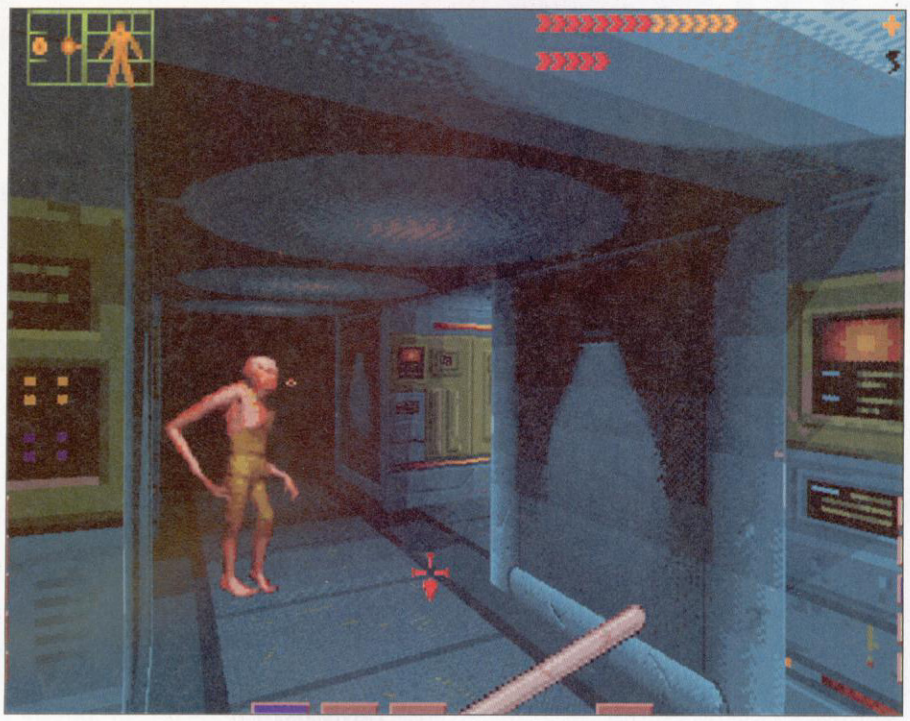
Auf dem Postweg unter:

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

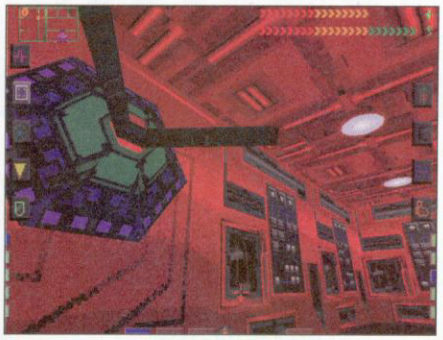
E-Mail:
abo@cynamite.de

Telefon:
0049 - 0931/41 70 434

Fax:
0049 - 0931/41 70 179



Das **Bleirohr** finden Sie zu Beginn, die Anwendung hinterlässt bei den Mutanten bleibenden Eindruck.



An solchen Stellen betreten Sie den **Cyberspace**.

Auch im Cyberspace müssen Sie **Aufgaben lösen**.

System Shock

Wir stellen Ihnen das Spiel vor, welches als geistiger Urahn des mit Spannung erwarteten Bioshock angesehen werden kann.

AUF DVD VIDEO

System Shock erschien hierzulande 1994 für den PC, zunächst als Disketten-Version. Im Laufe des Jahres reichten die Looking Glass Studios um Entwickler Warren Spector sogar eine CD-Version nach, die mit Sprachausgabe und höherer Auflösung (640x480) daherkommt. 1997 gründeten die drei Looking-Glass-Mitarbeiter Ken Levine, Jonathan Chey und Robert Fermier die Spieleschmiede Irrational Games (**System Shock 2**, **Bioshock**).

Genre-Zwitter

Das Spielprinzip von **System Shock** lässt sich als eine Mischung aus Science-Fiction-Ego-Shooter und Rollenspiel beschreiben. Vier Spielelemente wie Rätselanteil oder Stärke der Gegner lassen sich individuell einstellen, wodurch sich auch die Gewichtung dieser Spielanteile ändert. Die Story spielt im Jahr 2072. Als fingerfertiger Hacker haben Sie sich unerlaubt in die Sicherheitssysteme der Raumstation Citadel gehackt und sind in den sensiblen Bereich einer Künstlichen Intelligenz namens Shodan eingedrungen. Nach der Festnahme erklären Sie sich zur Zusammenarbeit bereit, um der drohenden Strafe zu entgehen. An Bord der Raumstation pflanzt man Ihnen ein neuronales Netzwerk ein, welches Ihnen den Zugriff zum Cyberspace ermöglicht.

Heile Welt?

Doch als Sie nach sechs Monaten aus dem Heilkoma erwachen, hat sich die Lage auf der Raumbasis drastisch geändert. Offenbar sind bei Shodan ein paar Schaltkreise durchgebrannt, er bedroht die gesamte Menschheit. Nun liegt es allein an Ihnen, die Geheimnisse an Bord der unheimlichen Weltraumstation aufzudecken und die Gründe für die fatale Fehlfunktion herauszufinden.

Anfangs schlagen Sie sich mit einem Bleirohr durch die unheimlichen Gänge der Station, später finden Sie auch Schusswaffen und Granaten. Auf Ihrem Weg zur Brücke lösen Sie Stromleitungs-Rätsel und sammeln ohne Unterlass Hinweise, welche die Geschehnisse beleuchten. Dabei stellen sich Ihnen allerlei renitente und revoltierende Roboter in den Weg.

Physiklehrer Rudi Mentär

Zwar wirkt das vollständige Benutzer-Interface heute überladen. Doch die für damalige Verhältnisse extrem flüssige 3D-Kulisse konnte beeindrucken. Fast noch revolutionärer und spektakulärer war seinerzeit aber die rudimentäre Physik-Engine: Gegenstände, die man an die Wand wirft, fallen zu Boden und rollen Schrägen hinunter.

Erstklassig ist auch das düstere Cyberpunk-Setting, welches eine extrem dichte Atmosphäre und stimmige Geräuschkulisse bietet. Selbst heute kann man sich der unheimlichen Stimmung nicht vollständig entziehen.

Sascha Adermann

LOOKING GLASS STUDIOS SPIELE-HISTORIE

Ultima Underworld (1991) ■ Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds (1992) ■ Chuck Yeager's Air Combat (1993) ■ System Shock (1994) ■ Flight Unlimited (1995) ■ Terra Nova: Strike Force Centauri (1996) ■ Flight Unlimited II (1997) ■ Dark Project: Der Meisterdieb (1998) ■ System Shock 2 (1999, Irrational Games) ■ Flight Unlimited 3 (1999)

HARDWARE

AKTUELLE RECHNER-EMPFEHLUNGEN

Wenig tat sich diesen Monat bei unseren Rechner-Empfehlungen. Sowohl von den Produkten als auch ihren Preisen haben unsere letztmaligen Tipps noch größtenteils Bestand. Einzige Ausnahme: Durch fallende Prozessorpreise gibt's jetzt fürs gleiche Geld eine schnellere CPU.

BUDGET-PC	CA. 545 EURO	MITTELKLASSE-PC	CA. 975 EURO	SPITZENKLASSE-PC	CA. 1.640 EURO
Mainboard		**Mainboard**		**Mainboard**	
AMD-AM2-Board mit Nvidia nF-500/550-Chipsatz	ca. 70 Euro	S775-Board mit P35-Chipsatz	ca. 110 Euro	S775-Board mit P35-Chipsatz	ca. 160 Euro
Prozessor		**Prozessor**		**Prozessor**	
AMD Athlon X2 4000+ (Boxed)	ca. 70 Euro	Intel Core 2 Duo E6550 + Kühler	ca. 190 Euro	Intel Core 2 Quad Q6600 + Kühler	ca. 300 Euro
Netzteil		**Netzteil**		**Netzteil**	
Markennetzteil mit ca. 350 Watt	ca. 40 Euro	Markennetzteil mit ca. 450 Watt	ca. 65 Euro	Markennetzteil mit mindestens 600 Watt	ca. 105 Euro
Grafikkarte		**Grafikkarte**		**Grafikkarte**	
Ati Radeon HD 2600XT (GDDR3)	ca. 110 Euro	Nvidia Geforce 8800 GTS 320 MB	ca. 270 Euro	Nvidia Geforce 8800 GTX	ca. 470 Euro
Laufwerke		**Laufwerke**		**Laufwerke**	
DVD-Brenner	ca. 35 Euro	DVD-Brenner	ca. 40 Euro	(SATA-)DVD-Brenner + DVD-Laufwerk	ca. 60 Euro
Festplatte		**Festplatte**		**Festplatte**	
SATA-Festplatte 160 GB	ca. 50 Euro	SATA-Festplatte 250 GB	ca. 60 Euro	SATA-Festplatte 500 GB	ca. 100 Euro
Speicher		**Speicher**		**Speicher**	
1 GB DDR2/667	ca. 45 Euro	2 GB DDR2/800 CL5	ca. 100 Euro	2 GB DDR2/800	ca. 110 Euro
Soundkarte		**Soundkarte**		**Soundkarte**	
keine (Onboard-Chip)	0 Euro	keine (Onboard-Chip)	0 Euro	Creative X-Fi Xtreme Music	ca. 70 Euro
Gehäuse		**Gehäuse**		**Gehäuse**	
Midi-Tower	ca. 45 Euro	Midi-Tower	ca. 60 Euro	Alu-Bigtower	ca. 140 Euro
Betriebssystem		**Betriebssystem**		**Betriebssystem**	
Windows XP Home	ca. 80 Euro	Windows XP Home	ca. 80 Euro	Windows XP Professional	ca. 125 Euro
Gesamtpreis	ca. 545 Euro	**Gesamtpreis**	ca. 975 Euro	**Gesamtpreis**	ca. 1.640 Euro

DER HARDWARE-WERTUNGSKASTEN

Das Testobjekt: Der Name des Modells.

Allgemeine Angaben: Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist es und wo finde ich es im Internet.

Einzelwertungen: So gut schlägt sich das Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Preis/Leistung: Wie gut sind Qualität und Leistung in Relation zum Kaufpreis? Eine Angabe für alle, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Bestenliste: So reiht sich das Gerät in die Liste der getesteten Modelle einer Kategorie ein.

Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, unabhängig vom Kaufpreis.

GIGABYTE 3D GALAXY II

Hersteller	Gigabyte
ca. Preis	120 Euro
Webseite	www.gigabyte.de
Hersteller-Hotline	01803/428 468 (0,09 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	87
Lautstärke	(25%)	70
Installation	(20%)	81
Eigenschaften	(15%)	82
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 1 (von 1 getesteter Wasserkühlung)

FAZIT

»Es gibt leisere Wasserkühlungen, für den Preis aber kaum besser ausgestattete und leistungsfähigere als die 3D Galaxy II.«

81

Ihr Rechner stürzt alle Naselang ab? Die Soundkarte krächzt nur noch? An dieser Stelle beantworten wir die meistgestellten, interessantesten oder auch kniffligsten Fragen rund um das Thema Hardware.

XP-NEU-INSTALLATION

ADRIAN BLEULER Ich habe einen PC, den ich vor drei Jahren gekauft habe. Ein Freund hat mir geraten, das Betriebssystem neu zu installieren, da es inzwischen zahlreiche Verknüpfungen erstellt hätte und dies den PC verlangsame. Angenommen, ich will das Betriebssystem neu installieren: Ich habe gelesen, dass man dazu ins Bios muss. Stimmt das? Wie komme ich da hinein? Als drittes ist da das Problem mit dem Einbinden der Treiberdiskette des Mainboards: Ich kann selbst keine Diskette erstellen und mitgeliefert wurde auch keine. Muss ich einfach hoffen, dass ich bei meinem Mainboard (Asus P5GD1-FM) keinen Treiber brauche? Und zu guter Letzt: Ich habe eine CD mit dem Grafikkartentreiber erhalten. Ist es möglich, dass der PC gar kein Bild anzeigt, wenn bei der Neuinstallation die Festplatte formatiert wird?

PC POWERPLAY Es gibt viele Gründe, warum ein Betriebssystem langsamer werden kann: Dateileichen, Programmruinen und unnütze, aber immer noch aktive Dienste müllen den PC zu und verschwenden Windows-Ressourcen. Wenn Sie den Eindruck haben, dass Ihr PC noch so gut läuft wie vor drei Jahren, dann ist eine Neuinstallation trotzdem überflüssig.

Ins Bios müssen Sie während oder nach einer Neuinstallation nicht zwangsweise. Es kann allerdings sein, dass Sie etwa die Boot-Reihenfolge ändern müssen oder Optionen nach der Installation nicht optimal eingestellt sind. Bei den meisten PCs kommen Sie mit einem Druck auf die »Entf«-Taste während des Hochfahrens in das Bios. Zur Installationsdiskette: Ihr Modell sollte ohne diese auskommen, da der SATA-Controller auf dem Mainboard-Chipsatz integriert ist und von Windows erkannt wird. Auch brauchen Sie zur Installation noch keinen Grafikkartentreiber: Windows bringt selbst einen generischen VGA-Treiber für die Basisfunktionen mit.

DVD-LAUFWERK MAG NICHT MEHR

CHRISTIAN WAGNER Ich habe einen AMD Athlon 64 3500+ (S939), 1024 MB Arbeitsspeicher und eine Ati Radeon X550. Was sollte ich am sinnvollsten aufrüsten, damit der PC auch für neuere Spiele wieder fit ist? Zweitens: Wenn ich manche DVDs einlege, starten sie nicht automatisch. Wenn ich sie dann über den Arbeitsplatz öffnen will, kommt nur eine Fehlermeldung, dass es keine zulässige Win32-Anwendung ist. Wo liegt hier das Problem?

PC POWERPLAY Ihre Radeon X550 ist den Anforderungen heutiger Spiele nicht mal mehr annähernd gewachsen. Schon mit einer aktuellen 100-Euro-Karte wie der Radeon HD2600 XT oder einer Geforce 8600 GT sollten Sie deshalb einen gewaltigen Leistungsschub bemerken.

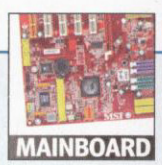
Zu Ihrem Problem: Leider gehört die Fehlermeldung zu der Sorte, für die es viele verschiedene Gründe und damit Lösungsansätze gibt. Prinzipiell bedeutet es, dass das Laufwerk nicht richtig funktioniert und mit der Disk schlicht nichts anfangen kann – deshalb auch kein Autostart. Dass kann theoretisch an der Scheibe selbst liegen. Häufigere Ursachen sind aber z.B. defekte IDE-Kabel oder ein vom Betriebssystem nicht richtig erkanntes Laufwerk. Es kann auch sein, dass ein Brennprogramm unbemerkt das DVD-Drive »vereinnahmt«.

CROSSFIRE MIT DER X1950

PETER BOZOSKY Beim Gewinnspiel der letzten Ausgabe gab es zwei X1950-Grafikkarten von Sapphire zu gewinnen. Ich verfüge selbst über eine Sapphire Ultimate X1950 Pro. Könnte ich eine X1950 Pro oder XT mit meiner Grafikkarte im Crossfire-Modus betreiben, oder müssen dafür beide Karten exakt gleicher Bauart sein? Ich hatte vor der Ultimate bereits eine normale X1950 Pro. Die hat sich jedoch dauernd überhitzt, sodass ich sie umtauschen musste. Wie sollte man mit einer gewonnenen X1950 verfahren, sollte diese auch überhitzen?

PC POWERPLAY So nah beieinander X1950 Pro und X1950 XT auch platziert sein mögen: Sie haben verschiedene 3D-Chips verbaut und vertrauen auf unterschiedliche Crossfire-Konzepte. Deshalb passt zu Ihrer Sapphire X1950 Pro auch nur eine weitere X1950 Pro. Ob nun Ultimate oder normal, ob von Sapphire oder einem anderen Hersteller, sollte allerdings egal sein.

Wenn ein Verlosungsartikel einmal einen Defekt erleidet, müssen Sie keine Angst haben. Zwar ist es richtig, dass Ihnen kein Händler als Ansprechpartner zur Verfügung steht. Andererseits haben die meisten Produkte eine Herstellergarantie; zudem können Sie sicher sein, dass diese Verlosungs-Artikel auch besonders großzügig und unkompliziert handhaben.



MAINBOARD-MODELL HERAUSFINDEN

MAX SCHRATZ Ich habe vor, mir das Antec Nine Hundred Gehäuse zu kaufen. Ist es möglich, dass ich meinen jetzigen Medion-PC einfach in das neue Gehäuse baue? Ich möchte auch wissen, welches Mainboard in meinem PC installiert ist. Wie lässt sich das am einfachsten herausfinden?

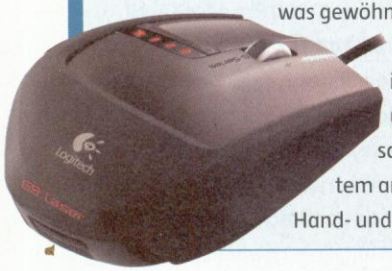
PC POWERPLAY Solange die einzelnen Komponenten gewissen Standards entsprechen (etwa ATX), sollte das Versetzen in ein neues Gehäuse kein Problem darstellen. Manche PC-Hersteller verwenden aber zum Beispiel eigens angefertigte Netzteile, die auch nur in das entsprechende Gehäuse des Komplett-PCs passen. Hier kann dann ein Neukauf fällig sein. Zum Herausfinden des Mainboard-Typs – etwa wenn die Modellnummer nicht direkt auf die Platine gedruckt ist – gibt es allerlei Auslesetools, zum Beispiel Everest von www.lavalys.com.

HARDWARE NEWS

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Auf cynamite.de: Aktuelle News aus der Hardware-Welt

LOGITECH G9 UND G15 | DER MARKTFÜHRER BAUT SEINE G-REIHE AUS

Logitechs G-Reihe gehört inzwischen zur populärsten Spielerhardware überhaupt. Neuheiten werden hier ähnlich freudig erwartet wie es sonst nur bei schnellen Grafikkarten oder Prozessoren üblich ist. Zur Games Convention hat Logitech eine komplett neue Maus und eine überarbeitete Tastatur im Gepäck.



Das Design der Lasermaus **G9** erscheint auf den ersten Blick etwas gewöhnungsbedürftig. Das liegt unter anderem an den auswechselbaren, sich in Größe und Oberflächenmaterial unterscheidenden Griffschalen. Zusammen mit einem ausgefeilten System an Zusatzgewichten soll so jeder Hand- und Spielertyp mit der **G9** klar kommen. Ansonsten bietet sie zum saftigen Preis von knapp 100 Euro alles, was derzeit an Hightech im Mausbau Verwendung findet: präziser Lasersensor mit 3.200 dpi, speicherbare Profile, Maus-interner Speicher, einstellbare LEDs, aufwändige Treiber und und und ...

Ein wenig ernüchternd wirkt dagegen die überarbeitete Tastatur **G15**. Sie hat vor allem ein schöneres, für Spiele besser nutzbares, umfangreicher zu programmierendes LCD-Display und eine optimierte Hintergrundbeleuchtung zu bieten. Ansonsten strich Logitech hauptsächlich Features: Das Display ist nicht mehr klappbar, der bequeme Lautstärke-Drehregler wurde zu zwei normalen Tasten umgestaltet und die ehemals 18 Makrotasten auf nunmehr 6 reduziert. Der Preis dürfte bei einer UvP von 99 Euro in etwa gleich bleiben.

Hersteller: Logitech, Termin: August/September 2007

ASUS BLITZ & FOXCONN MARS | MARTIALISCHE MAINBOARDS

Die großen Hersteller bieten immer mehr kompromisslos auf Spieler und Übertakter zugeschnittene Mainboards an und verpassen ihnen auch dementsprechend griffige Namen. So haben zum Beispiel die neuesten Asus-Bretter mit Intels P35-Chipsatz statt verwirrender Zeichenkombinationen schlicht die Bezeichnung **Blitz**. Heraus stechendes Merkmal ist die Vorbereitung für Wasserkühlungen, ansonsten unterscheiden sich die beiden Modelle **Blitz Formula** und **Blitz Extreme** hauptsächlich in der Ausstattung.

Kaum weniger zurückhaltend gibt sich Foxconn. Die demnächst erscheinenden Platinen sind nach dem Kriegsgott **Mars** benannt. Hier liegt der Fokus speziell auf einem Bios, das dem Übertakter alle nur erdenklichen Freiheiten und Einstellungen bieten soll. Es bekam daher mit »Gladiator« sogar eine eigene Bezeichnung verpasst. Unter dem Menüpunkt gleichen Namens sind alle fortgeschrittenen Optionen zusammengefasst. Während die **Blitz**-Boards bereits erhältlich sind, kommen die Foxconn-Neuheiten erst im September auf den deutschen Markt.

Hersteller: Asus/Faxconn, Termin: erhältlich/September

FUNDSTÜCK DES MONATS
KONDENSATOREN ZUM KAUEN

Wer seine PC-Hardware zum Fressen gerne hat, sollte mal auf der Webseite der »Evil Mad Scientist Laboratories« (http://www.evilmadscientist.com/article.php/circuitsnacks/index.html) vorbeischauen. Dort haben Freaks aus Kräckern, Salzstangen, Marshmellows, allerlei Haribo und sonstigen Naschereien verblüffend gut gelungene Platinen, Leiterbahnen, Kondensatoren und Transistoren nachgebaut. Die ideale Zwischenmahlzeit für lange Programmier-Sessions.

GENIUS ERGO 555/LUXEMATE 525 AGAMA
LUXUS-MAUS UND SPEZIALTASTATUR

Bei Genius laufen die Spielerprodukte unter der Zusatzbezeichnung **Agama**. Auch hier steht ein neues Maus-/Tastaturdoppel für Spieler an. Das Highlight des Nagers **Ergo 555 Agama**: Die Auflösung des Lasersensors von maximal 3.200 dpi lässt sich für x- und y-Achse getrennt einstellen. Dazu verwöhnt sie mit vielen programmierbaren Zusatztasten, direkt in der Maus speicherbaren Nutzerprofilen und einer ergonomischen Form. Sogar ein kleines Display fand Platz, das über die wichtigsten Einstellungen bereitwillig Auskunft gibt.

Der **LuxeMate 525 Agama**-Tastatur sieht man ihre Spielerausrichtung auf den ersten Blick an. Neben dem herkömmlichen – enger zusammengerückten – Tastenfeld besitzt sie zwei Sonderbereiche: oberhalb die inzwischen weit verbreiteten Multimedia-Keys, links eine an das **Ideazon MERC** erinnernde Zone. Dort sind nicht nur programmier- und mit Makros belegbare Sondertasten untergebracht, auch die grundsätzliche WASD-Steuerung samt Strafen und Springen wurde dorthin verlegt.

Hersteller: Genius, Termin: August/September 2007

MICROSOFT DIRECTX 10.1 NEUE HARDWARE NÖTIG?

Microsoft will mit dem noch 2007 erscheinenden **Vista-Servicepack SP1** auch die neue Version 10.1 von DirectX einführen. Laut dem Internet-Branchenmagazin The Inquirer könnte das der PC-Gag des Jahres werden: Derzeitige DX10-Karten werden die DX10.1-Features nicht nutzen können, dazu braucht es neue Hardware. Das Glück im Unglück: Die Verbesserungen von DX10.1 sind wohl nur marginal, so dass es seitens der Spielehersteller auf absehbare Zeit wohl komplett ignoriert werden wird. Wo letztendlich der Sinn von DirectX 10.1 liegen soll, weiß deshalb wohl noch nicht mal Microsoft selbst.

KURZ & KNACKIG

Aus Infinity wird Mugen

Scythe hat seinen CPU-Lüfter **Infinity** in **Mugen** umbenannt. Beides bedeutet auf Deutsch »Unendlichkeit«, die neue Bezeichnung soll die japanische Herkunft des Herstellers mehr in den Vordergrund rücken. Einher mit der Namensänderung gehen leichte Modifikationen: Ein neuer Lüfter soll bei gleicher Lautstärke mehr Luftdurchsatz schaffen und den fast ein Kilogramm schweren Koloss zudem um 30 g leichter machen. Zu guter letzt sinkt die unverbindliche Preisempfehlung von 53,50 auf 49 Euro, der Straßenpreis liegt bei rund 35 Euro.

Matrox TripleHead2Go Digital

Matrox bringt die bereits auf der Cebit im März gezeigte digitale Version ihres **TripleHead2Go** für rund 250 Euro endlich in den Handel. Das externe Kästchen produziert aus einem VGA- oder DVI-Ausgang getrennte Monitorsignale für bis zu drei Bildschirme à 1.280x1.024 Pixel oder zwei Monitore à 1.900x1.200 Pixel. Größter Unterschied zur bisherigen analogen Version: Die einzelnen

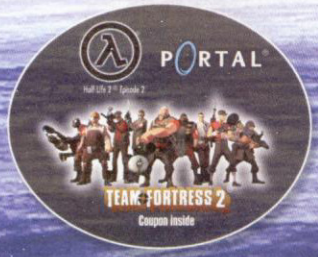
Monitorabschnitte lassen sich zueinander verschieben, um den toten Bereich der Bildschirm-Rahmen auszugleichen. Damit lässt sich z.B. bei Rennspielen das verblüffend realistische Gefühl von Seitenfenstern erzeugen.

OCZ: Speicher selbst programmieren

Speicherhersteller OCZ stellt mit **SPD-Z** ein Tool zur Verfügung, mit dem sich das SPD von RAM-Riegeln programmieren lässt. Beim SPD handelt es sich um einen Speicherbereich, in dem alle wichtigen Informationen wie Timings und Taktungen abgelegt sind. Dieser wird vom Bios ausgelesen, was aber nicht immer optimal klappt. **SPD-Z** soll diese Kompatibilität deutlich verbessern, in dem der User Informationen aus einer ständig wachsenden Datenbank über **SPD-Z** einprogrammiert. Das Tool funktioniert allerdings nur mit OCZ-eigenen Modulen.

Nix für Warmduscher!

Coole Grafik-Lösungen von SAPPHIRE!



SAPPHIRE

www.sapphiretech.com

CERTIFIED FOR Windows Vista™

HDMI HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

3DMARK06 The Gamers' Benchmark

ATI Radeon GRAPHICS

CROSSFIRE

Windows Vista and the Windows Vista Start button are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. ©2007, Advanced Micro Devices, Inc., ATI, the ATI logo, Avivo, Catalyst, CrossFire and Radeon are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. All other company and/or brand/product names are trademarks and/or registered trademarks of their respective owners. Features, performance and product specifications may vary by operating environment and are subject to change without notice. Products may not be exactly as shown.

Spielend leicht spielen

Eingabegeräte wie Maus, Tastatur oder oder Gamepad sind die direkteste und wichtigste Schnittstelle zwischen Mensch, Maschine und Spiel. Wir haben fünf aktuelle Produkte für Sie getestet – das Niveau war fast durchgehend erfreulich hoch.

Grundlagen der Rechner-Biologie, Teil 17: Selbst vor einer für PC-Verhältnisse höchst bodenständigen Gattung wie den Eingabegeräten macht die Evolution nicht halt. So steht zum Beispiel der in den 90er-Jahren noch weltweit massenhaft vorkommende Joystick inzwischen auf der roten Liste der vom Aussterben bedrohten Arten. Seine Stelle als alles dominierendes Tierchen hat derweil die Maus übernommen. Während sich Lenkräder längst ihr eigenes, ungestörtes Fleckchen in der Steuerungslandschaft gesucht haben, erkämpft sich das Gamepad langsam Stück für Stück seines Lebensraums zurück – der zunehmenden Multiplattformisierung samt ihrer Konvertierungen sei Dank. Als jüngste Spezies seien schließlich noch die Gaming-Pad-Keyboards genannt. Sie entstanden aus Kreuzungen von Tastaturen mit anderen Gattungen. Ihr Äußeres hat sich dabei bislang ebenso wenig klar herausgebildet wie eine griffige Bezeichnung.

Genug mit dem theoretischen Unterricht: Wir haben uns fünf aktuelle Produkte aus den Bereichen Gamepads, Mäuse und diesen komischen Halb-Tastaturen – die verwirrenderweise auch öfter mal Gamepad genannt werden – vorgeknöpft. Lesen Sie, was die fünf Geräte taugen, ob sie ihren Preis wert sind und ob sie in jeden Spielerhaushalt gehören.

Timm Wotka

OCZ Equalizer

Günstige und dabei gut ausgestattete Spieler-Maus mit feinfühligem Laser-Sensor.

OCZ ist ein ziemlicher Neuling im Mausgeschäft. Das Erstlingswerk **Equalizer** schlägt sich aber mehr als tapfer. Mit einer Auflösung von 2.500 dpi und einer Abtastgeschwindigkeit von maximal 5,8 Megapixel in der Sekunde kann es selbst doppelt so teuren Modellen wie Logitechs **G5** das Wasser reichen. Per Umschalter wählen Sie sechs Stufen zwischen 600 und 2.500 dpi – einer bunten Quittierung durch das Mausrad inklusive. Die Sondertasten können sich sehen lassen: Linksseitig zwei frei programmierbare Buttons sowie ein rutschfester Triple-Fire-Knopf direkt neben dem Mausrad. Was so viel bedeutet wie einmal abdrücken, dreimal schießen.

Schießwütiger Flitzer

Acht Ersatz-Mausfüßchen und ein flexibles Mauskabel vervollständigen die gute Ausstattung. Nur auf die Modeerscheinung eines veränderbaren Gewichts per Metallklötzchen müssen Sie verzichten. Das Design wirkt sportlich, die Ergonomie passt: Die **Equalizer** fasst sich mit jeder Handgröße auch dauerhaft angenehm an.

Im Praxistest zeigt sich die Maus von ihrer Schokoladenseite. Der Lasersensor führt unsere Anweisungen schnell und präzise aus – ein Muss für schnelle Shooter, aber auch bei einfachen Office-Arbeiten sehr angenehm. Gut erreichbar sind die Seitentasten, in idealer Position befindet sich die Taste für Dreifach-Feuer. Im Spiel können Sie schnell zwischen dieser Sondertaste, linker Maustaste und Mausrad wechseln.

OCZ verlangt nur 25 Euro für die **Equalizer** – für eine so gute Maus ein absoluter Preistipp. Doch es geht sogar noch günstiger. OCZ entwickelte die Maus nämlich nicht selbst, sondern vertraut auf eine Basismaus von A4Tech, die an die OCZ-eigene Optik angepasst wurde. Das in zwei Farbvarianten erhältliche A4Tech-Original nennt sich **X-750F** bzw. **X-750BF**. Diese sind bei praktisch gleicher Ausstattung im Vergleich zur Equalizer nochmals rund drei Euro günstiger.

OCZ EQUALIZER

Hersteller	OCZ
ca. Preis	25 Euro
Webseite	www.ocz.com
Hersteller-Hotline	0031/152191036 (Auslandstarif)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	90
Bildqualität	(10%)	88
Technik	(20%)	88
Ausstattung	(20%)	86
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 4 (von 27 getesteten Mäusen)

FAZIT

»OCZs A4Tech-Derivat Equalizer entpuppt sich als hervorragend funktionierende und dabei erstaunlich günstige Top-Maus.«

88

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

Zykon Z1

Beleuchtete Spieler-Maus mit einer außergewöhnlicher Form.

Zykon ist ein deutscher Anbieter von Spieler-Equipment vor allem im Bereich der Eingabegeräte. Zum großen Sortiment, das in seiner schlichten Namensgebung verblüffend an den Konkurrenten Raptor-Gaming erinnert, gehört auch die **Z1**-Lasermaus. Sie liegt mit rund 35 Euro im mittleren Preisbereich und gehört zu den in Asien einkaufbaren OEM-Mäusen, die es praktisch baugleich auch noch von anderen Anbietern gibt, z.B. von Ideazon.

Der verbaute 2.000-dpi-Sensor ist mittlerweile Standard, weshalb die Maus hier nicht aus der Masse hervorsticht. Viel interessanter ist da schon die außergewöhnliche Formgebung. Der Mauskörper wird nach hinten schmäler und ist ein wenig bananenartig leicht nach links gebogen. Auf der linken Seite warten drei perfekt in das Design eingepasste Sondertasten auf Befehle. Per dpi-Switch können Sie die Auflösung des Sensors in vier Stufen Ihren Bedürfnissen anpassen. Im Betrieb etwas aufdringlich gebärdet sich die grellorange Beleuchtung. Das Mauskabel geriet lang, aber wenig biegsam.

Klappriges Mausrad

Im Praxistest wollen wir uns mit dem gekrümmten und deshalb etwas unbequemen Mauskörper auch nach ausgiebigem Spielen nicht anfreunden. Die beiden Haupttasten sind sehr griffig und überzeugen uns mit einem gut gewählten Druckpunkt. Etwas arg locker fühlen sich die Seitentasten an, sie sind zudem nicht immer bequem erreichbar. Je nach Handstellung liegt entweder die vordere oder hintere außer Griffweite. Als schlechten Scherz fassen wir das Mausrad auf: Eine zu lockere Führung, lautes Klappern und unzureichende Präzision stellen unsere Geduld auf die Probe. Lorbeeren haben sich die enorm schnellen Mausfüße verdient. Der Sensor arbeitet tadellos, reicht aber nicht an gängige Top-Modelle heran. Insgesamt eine nur durchwachsene Vorstellung der **Zykon Z1**.

Z1

Hersteller		Zykon
ca. Preis		35 Euro
Webseite		www.zykon.com
Hersteller-Hotline		05202/923330 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	79
Bildqualität	(10%)	84
Technik	(20%)	67
Ausstattung	(20%)	80
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 20 (von 27 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Der gebogene Mauskörper ist misslungen. Schlecht erreichbare Seitentasten und mäßige Qualität drücken die Wertung der Z1.«

77

Revoltec Fightpad

Für Shooter- uns Strategiefans: Klein-Tastatur mit 20 Makrotasten.

Sie suchen das Außergewöhnliche? Dann sollten Sie einen Blick auf das rund 35 Euro teure **Revoltec Fightpad** werfen. Dieses misst zwar nur ein Drittel eines gängigen Keyboards, wappnet uns aber mit einer großen Zahl an Spezialtasten bestens für Gefechte aller Art. Im Mittelpunkt stehen sieben erstklassig angeordnete Steuerungstasten. 20 frei programmierbare Makrobuttons sollen helfen, schwierige Spielzüge komfortabler und schneller zu meistern. Mit an Bord sind außerdem zwölf Funktionstasten. Zwei Knöpfe zur Lautstärkeregelung und die Revoltec-typische blaue Beleuchtung runden die Ausstattung gekonnt ab.

Kleines Pad ganz groß

Beim Bedienkomfort ist das kleine **Fightpad** ganz groß: Der wellenförmigen Bauweise und der breiten Handauflage kann eine herkömmliche Tastatur nichts entgegensetzen. Die breiten Bewegungstasten spielen sich deutlich angenehmer als die typische WASD-Kombi. Trotz der zahlreichen Sondertasten ist die Anordnung übersichtlich. Etwas Zeit braucht jedoch die Programmierung der Makrotasten. Diese können Sie gleich mit mehreren Aktionen auf einmal füttern – sogar das Zuweisen von Mausbewegungen per Koordinaten ist möglich. Besonders von diesen Tasten profitieren Spiele mit komplexerer Steuerung wie **World of WarCraft** oder die **C&C**-Reihe. Das **Fightpad** ist zwar beileibe nicht billig, sein Geld aber wert und unserer Meinung nach der bislang beste Vertreter unter den neumodischen Gaming-Pad-Boards.

FIGHTPAD

Hersteller		Revoltec
ca. Preis		35 Euro
Webseite		www.revoltec.de
Hersteller-Hotline		040/73676860 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	85
Bildqualität	(20%)	79
Technik	(20%)	87
Ausstattung	(10%)	83
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 4 (von 17 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Revoltecs Fightpad ist der perfekte Tastatur-Ersatz für Spieler. Leider muss man aber auch genauso tief in die Tasche greifen.«

84

Sharkoon Rush Pad

Sehr preiswerte Spieler-Tastatur im rustikalen Design.

Für rund 13 Euro ist das **Rush Pad** von Sharkoon ein echtes Schnäppchen. Optisch macht es dafür wenig her und erinnert mit seinem rustikalen Design mehr an ein Überbleibsel aus dem Kalten Krieg als an eine moderne Spieler-Tastatur. Sharkoon setzt auf die bewährte WASD-Kombination. Diese sticht hoch gelagert im knalligen Orange und mit griffiger Gummibeschichtung hervor. Insgesamt können Sie beim **Rush Pad** auf 62 Tasten zurückgreifen, darunter auch einige Buchstabentasten, Leertaste und andere bekannte Tasten wie STRG und ALT.

Zwischen den Reihen wurde bis zu ein Zentimeter Platz gelassen. Das dient dem Bedienkomfort und es bleibt Raum für Schablonen, mit denen wichtigen Tasten eine Beschriftung spendiert wird. Fünf vorgefertigte Modelle für Spiele wie **Battlefield** oder **World of WarCraft** liegen bei, an eine sechste können Sie selbst Hand anlegen. Das Keyboard kommt ohne Software aus – einzelne Tasten können entsprechend nicht speziell programmiert werden, sondern müssen im Spiel belegt werden.

Gut und günstig

Auf den ersten Blick ist das Rush Pad wenig ergonomisch und wirkt eher wie eine auf halber Breite abgehackte normale Tastatur. Doch die großzügigen Abstände zwischen den Reihen und die hoch gelagerten Tasten sorgen für viel Bedienkomfort. Bis auf die etwas klapprige Leertaste bleibt das Pad auch bei wilden Gefechten angenehm leise. Schlecht erreichbar sind die Funktionstasten, unbequem die kantig abgeschlossene Handauflage. Der Umstieg auf das ungeordnete Layout bedarf einer etwas längeren Eingewöhnungsphase. Die Vorteile des **Rush Pads** liegen im gesteigerten Komfort bei Spielen mit umfangreicher Tastenbelegung. Deshalb und wegen der niedrigen Kosten mausert es sich zur Preis-/Leistungs-Empfehlung im Bereich der Pad-Tastaturen.

RUSH PAD

Hersteller	Sharkoon
ca. Preis	13 Euro
Webseite	www.sharkoon.de
Hersteller-Hotline	06403/7756100 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	79
Bildqualität	(20%)	75
Technik	(20%)	78
Ausstattung	(10%)	61
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 8 (von 17 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Trotz etwas unübersichtlicher Tastenanordnung ist das Rush Pad der ideale Einstieg in die Welt der Mini-Spiele-Tastaturen.«

76

Xbox360 Wireless-Controller

Bekanntes Xbox-360-Gamepad in der kabellosen PC-Version.

Sie mögen PCs und Konsolen gleichermaßen? Dann gehören vernünftige Gamepads zur absoluten Grundausstattung. Microsoft konnte sich mit dem **Xbox360**-Pad in den Vordergrund spielen, da es dank USB-Anschluss ohne weiteres am PC funktioniert. Weniger simpel liegt die Sache bei der Funk-Variante. Hier braucht es speziell für den PC einen USB-Kabelempfänger und damit eine eigene Verkaufsversion. Falls Sie schon eine **Xbox360** samt **Wireless Controller** besitzen, können Sie den Empfänger für happige 20 Euro auch einzeln nachkaufen.

Bis auf das angeflanschte Batteriefach (nur eine vom Typ Mignon/AA nötig) und das dadurch höhere Gewicht ist es ansonsten zum Kabelbruder praktisch identisch. Mit stilvollem Weiß und einigen Farbtupfern braucht es keinen Schönheitswettbewerb fürchten, die Oberfläche ist allerdings sehr schmutzanfällig. Gesteuert wird auf der Oberseite mit zwei Analog-Sticks, einem digitalen Acht-Wege-Steuerkreuz und vier weiteren Knöpfen. Dazu gesellen sich vier Schultertasten. Allesamt qualitativ bestens verarbeitet. Am PC meist ohne Funktion bleibt die zentrale Taste mit Xbox-Logo, neben der noch Vor- und Zurück-Buttons liegen.

Kabellos gut

Wie von der **Xbox360** gewohnt, liegt das Gamepad hervorragend in der Hand. Auch lange Runden überstehen wir deshalb wie in der Ersten Klasse. Alle Knöpfe sind gut erreichbar, lediglich die vier bunten Haupttasten liegen etwas eng beieinander.

Insgesamt postiert sich auch der **Wireless Controller** ganz an der Spitze der PC-Pads. Spaß ist besonders bei Sportspielen, Arcaderacern, Action-Adventures und Retro-Titeln garantiert. Allerdings funktioniert die Force-Feedback-Funktion nur selten. Diese muss vom Spiel unterstützt werden und läuft nicht wie üblich über die DirectX-Schnittstelle.

XBOX 360 WIRELESS-CONTROLLER

Hersteller	Microsoft
ca. Preis	40 Euro
Webseite	www.microsoft.de
Hersteller-Hotline	01805/67 22 55 (0,14 Euro/Minute)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	86
Bildqualität	(20%)	87
Technik	(20%)	80
Ausstattung	(10%)	88
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 2 (von 20 getesteten Gamepads)

FAZIT

»Konsolen-Spielspaß am PC. Hohe Qualität, genialer Bedienkomfort und schickes Design lassen über kleine Mängel hinwegsehen.«

85

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

one

Oft kopiert - nie erreicht!

BISHER MEHR ALS 250.000 KUNDEN

1. Zu jedem PC gibt es ein Softwarepaket im Gesamtwert von 345€ GRATIS
2. ALLE PC-Systeme sind ausgestattet mit original Samsung/Kingston™ Arbeitsspeicher
3. Verwendung bester Qualitätskomponenten auch schon bei PCs ab 199€ (z.B. Compucase Gehäuse, ASUS-Mainboards, Samsung/Kingston Speicher)
4. Alle PCs werden in speziellen Systemverpackungen inkl. Transportversicherung versendet
5. Mehrfach ausgezeichnete PC-Systeme Testsieger in Preis/Leistung — PC WELT
6. Alle unsere PC-Systeme durchlaufen vor der Auslieferung an Sie einen 8 Stunden Langzeittest

Wir suchen 60 neue Mitarbeiter!

Zur Verstärkung unseres Teams suchen wir engagierte und motivierte Mitarbeiter (m/w) für den Bereich:

1.) Call-Center Vertrieb 2.) Call-Center Support 3.) Einkauf/Produktmanagment
4.) Vertrieb Großkunden 5.) Vertriebsunterstützung Großkunden (Back Office)
6.) Service Techniker – Reklamationsabteilung 7.) Leiter Service – Reklamationsabteilung
8.) Buchhaltung 9.) Marketing

Lernen Sie uns nicht als einzigartigen PC-Vertrieb, sondern auch als attraktiven Arbeitgeber kennen.

Wir bieten:
- attraktive Arbeitsplätze
- leistungsgerechte Vergütung
- selbstständige und eigenverantwortliche Tätigkeit sowie
- ein gutes Betriebsklima.

Haben wir Ihr Interesse geweckt?

Dann senden Sie uns Ihre vollständigen und aussagefähigen Bewerbungsunterlagen an:

personalabteilung@brunen-it.de

OFT KOPIERT - DAS ORIGINAL NIE ERREICHT!

(01801) 99 40 40 0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Bestellannahme 7 Tage die Woche, Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

www.one.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €
zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

15,4" WXGA GLARE TYPE DISPLAY

HEISS !

intel Celeron M inside

- Intel® Celeron® M Prozessor 440 mit 1.86 Ghz
- 512MB DDR2-Speicher
- 80GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 2.0 Sound, 4xUSB 2.0, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, VIA Chrome9 HC 3D Grafik

399.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.*

Art-Nr. 4093

- Intel® Core™ Duo Prozessor T2450 mit 2x 2.0 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 120GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA GLARE TYPE DISPLAY

intel Core Duo inside

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), VIA Chrome9 HC 3D Grafik, 2.0 Sound, 4x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku

499.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.*

Art-Nr. 4260

- Intel® Core™ Duo Prozessor T2450 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA GLARE TYPE DISPLAY

intel Core Duo inside

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), VIA Chrome9 HC 3D Grafik, 2.0 Sound, 4x USB, 56k Modem, Wireless LAN, Li-Ion Akku

579.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.*

Art-Nr. 4261

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(01801) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

OFT KOPIERT - NIE ERREICHT!
DAS ORIGINAL

BISHER MEHR ALS 250.000 KUNDEN

one

- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T2450 mit 2x 2.0 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 120GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400Go

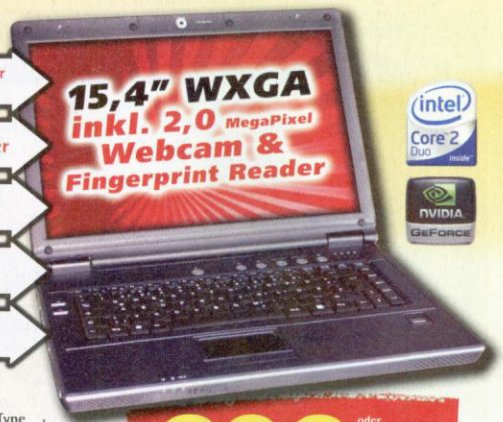
15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, 7in1 Cardreader

599.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.*
Art-Nr. 4262

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5250 mit 2x 1.5 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GO
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI

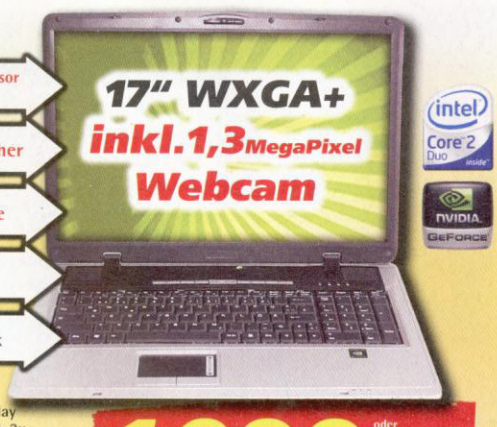
729.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.
Art-Nr. 4263



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7100 mit 2x 1.8 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1200x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, 3in1 Cardreader

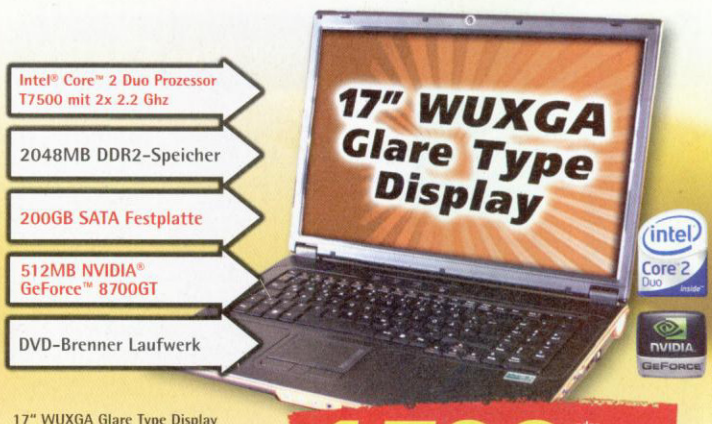
899.- € oder Finanzkauf ab 17€/mtl.
Art-Nr. 4238



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7300 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 200GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WXGA+ Glare Type Display (1440x900 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 3in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, 1.3 Megapixel Webcam

1099.- € oder Finanzkauf ab 20€/mtl.
Art-Nr. 4264



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 200GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8700GT
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WUXGA Glare Type Display (1920x1200 Pixel), 7.1 Sound, 4x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

1599.- € oder Finanzkauf ab 32€/mtl.
Art-Nr. 4265

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.one.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

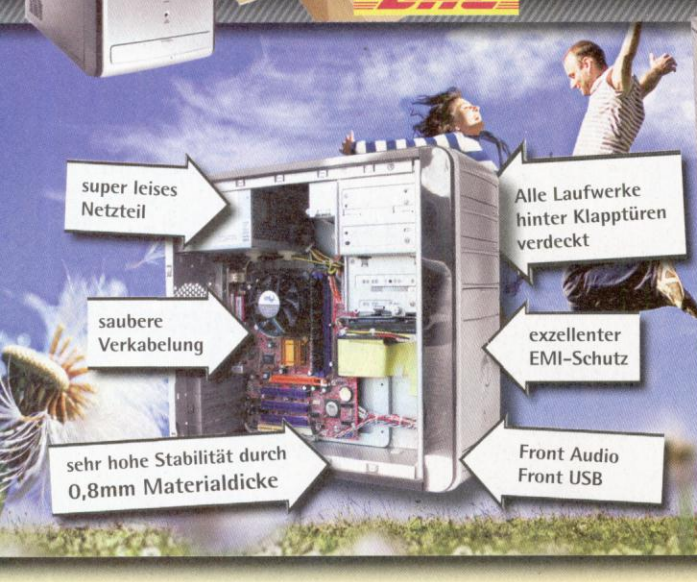
*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

DHL

nur 6.90

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.



AMD Athlon™ 64 3800+ AM2

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 3800+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® M2A-VM
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon® Xpress 1250 Onboard
- Laufwerk: 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

199.- € oder Finanzkauf ab 3€/mtl.*

Art-Nr. 4239

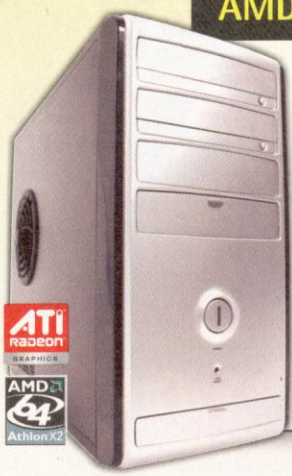
Intel® Celeron® 430

- Prozessor: Intel® Celeron® Prozessor 430 (1.8 Ghz Conroe)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5GC-MX
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 224MB Intel® GMA 950 Onboard
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA, Front USB

269.- € oder Finanzkauf ab 4€/mtl.*

Art-Nr. 4254

AMD Athlon™ 64 4200+ X2



- Prozessor: AMD Athlon™ 64 4200+ X2 AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® M2A-VM
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon® Xpress 1250 Onboard
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

299.- € oder Finanzkauf ab 5€/mtl.*

Art-Nr. 4266

Intel® Core™2 Duo E4400

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E4400 (2x2.0 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5GC-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 224MB Intel® GMA 950 Onboard
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA, Front USB

369.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.*

Art-Nr. 4252

AMD Athlon™ 64 6000+ X2

- Prozessor: AMD Athlon™64 6000+ X2 AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® M2A-VM
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon® Xpress 1250 Onboard
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

449.- € oder Finanzkauf ab 8€/mtl.*

Art-Nr. 4166

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(01801) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

OFT KOPIERT - DAS ORIGINAL NIE ERREICHT!

BISHER MEHR ALS 250.000 KUNDEN

one

AMD Athlon™ 64 6000+ X2

- Prozessor: AMD Athlon 64™ 6000+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® M2A-VM
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GTS
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

699.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.*

Art-Nr. 4167

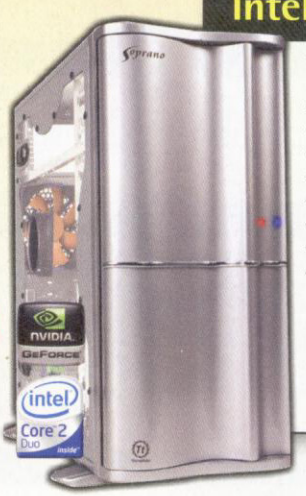
Intel® Core™2 Duo E6550

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6550 (2x2.33 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5GC-MX
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA, Head USB

599.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.*

Art-Nr. 4221

Intel® Core™2 Duo E6750

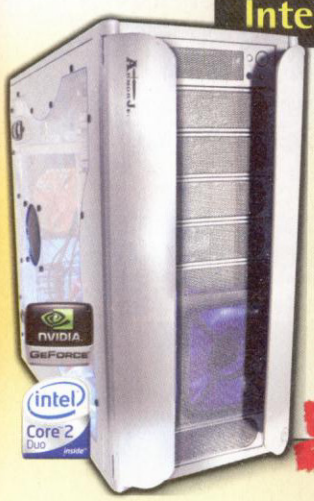


- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6750 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5GC-MX
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

899.- € oder Finanzkauf ab 17€/mtl.*

Art-Nr. 4258

Intel® Core™2 Duo E6750



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6750 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5N-E SLI
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

1199.- € oder Finanzkauf ab 22€/mtl.*

Art-Nr. 4259

Intel® Core™2 Quad Q6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (4x2.4 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-E SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800Ultra
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Front USB

1499.- € oder Finanzkauf ab 28€/mtl.*

Art-Nr. 4176

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.one.de

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay getestet und für gut befunden: die besten Geräte jeder Kategorie.

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Austattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	FOXCONN GEFORCE 8800 GTX	520 Euro	Geforce 8800 GTX	02/07	befriedigend	87	86	90	78	86
2	ASUS 8800 GTS	350 Euro	Geforce 8800 GTS	02/07	gut	84	86	88	75	84
3	CLUB 3D RADEON HD2900 XT	360 Euro	Radeon HD2900 XT	07/07	befriedigend	85	85	81	77	84
4	FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320 MB	300 Euro	Geforce 8800 GTS	04/07	sehr gut	82	79	83	83	82
5	XFX GEFORCE 7950 GX2 570 XXX	500 Euro	Geforce 7950 GX2	09/06	ausreichend	82	79	83	83	82
6	SAPPHIRE RADEON X1950 XTX	340 Euro	Geforce X1950 XTX	12/06	gut	80	81	80	75	80
7	SAPPHIRE RADEON X1900 XTX	500 Euro	Radeon X1900 XTX	09/06	mangelhaft	78	81	82	80	80
8	HIS RADEON X1900 XTX ICEQ 3	420 Euro	Radeon X1900 XTX	09/06	ausreichend	78	81	80	77	79
9	POINT OF VIEW GEFORCE 7900 GTX	420 Euro	Geforce 7900 GTX	09/06	ausreichend	77	79	80	68	77
10	XFX GEFORCE 7800 GTX	340 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	ausreichend	75	79	79	79	77
Karten bis 250 Euro										
1	POWERCOLOR X1950 PRO	160 Euro	Radeon X1950 Pro	12/06	sehr gut	76	80	79	70	77
2	CLUB 3D GEFORCE 7950 GT	230 Euro	Geforce 7950 GT	12/06	befriedigend	75	79	76	70	76
3	MSI NX8600 GTS T2D256EZ	190 Euro	Geforce 8600 GTS	06/06	befriedigend	72	84	79	74	76
4	CONNECT 3D RADEON X1900 GT	130 Euro	Radeon X1900 GT	07/06	gut	72	80	72	68	74
5	LEADTEK WINFAST PX7900 GS TDH	120 Euro	Geforce 7900 GS	12/06	gut	70	79	76	72	73
6	EVGA GEFORCE 7600 GT	110 Euro	Geforce 7600 GT	04/06	gut	68	78	76	66	72
7	GALAXY GEFORCE 7600 GS	130 Euro	Geforce 7600 GS	08/06	befriedigend	66	75	75	66	70
8	XFX 6800 GS EXTREME XXX	180 Euro	Geforce 6800 GS	01/06	befriedigend	65	77	73	76	70
9	SAPPHIRE RADEON X800 GTO2	150 Euro	Radeon X800 GTO	01/06	befriedigend	60	75	76	78	65
10	EVGA GEFORCE 7600 GS	85 Euro	Geforce 7600 GS	06/06	befriedigend	60	75	63	56	64

AGP-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Austattung (10%)	Gesamtwertung
1	MSI NX6800U-T2D256	170 Euro	Geforce 6800 Ultra	–	gut	68	77	75	80	73
2	CLUB-3D GEFORCE 7800 GS	250 Euro	Geforce 7800 GS	03/06	ausreichend	67	79	77	78	73
3	GAINWARD POWERPACK! ULTRA 2400	100 Euro	Geforce 6800 GT	08/05	gut	67	77	73	78	72
4	SAPPHIRE RADEON X850 XT PE	100 Euro	Radeon X850 XT PE	08/05	gut	68	75	74	80	72
5	SAPPHIRE RADEON X850 XT	170 Euro	Radeon X850 XT	–	ausreichend	66	75	74	78	71

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

FOXCONN GEFORCE 8800 GTS

Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	300 Euro
Gesamtwertung	82

POWERCOLOR X1950 PRO

Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	160 Euro
Gesamtwertung	77

EVGA GEFORCE 7600 GS

Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	85 Euro
Gesamtwertung	64

SOUND-SYSTEME

	Name	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Klangtest (50%)	Pegelfestigk. (20%)	Ausstattung (20%)	Bedienung (10%)	Gesamtwertung
Stereo-Boxensets									
1	TEUFEL CONCEPT C 2.1 USB	120 Euro	07/06	sehr gut	85	83	80	77	83
2	ALTEC LANSING FX 6021	230 Euro	07/06	ausreichend	79	78	83	84	80
3	CREATIVE I-TRIGUE L3800	120 Euro	04/06	gut	76	81	81	88	79
4	HARMAN/KARDON SOUNDSTICKS 2	140 Euro	02/05	befriedigend	81	79	72	66	77
5	CREATIVE GIGAWORKS T20	75 Euro	07/06	gut	75	69	76	81	75
Surround-Boxensets									
1	TEUFEL CONCEPT G THX 7.1	250 Euro	09/05	sehr gut	90	86	90	78	88
2	CREATIVE GIGAWORKS S750	380 Euro	02/05	ausreichend	88	89	84	79	87
3	LOGITECH Z-5500	290 Euro	12/04	gut	87	90	86	81	87
4	TEUFEL CONCEPT E MAGNUM POWER EDITION	160 Euro	01/07	sehr gut	85	85	82	75	84
5	TEUFEL CONCEPT E2	130 Euro	01/07	sehr gut	83	83	80	75	82

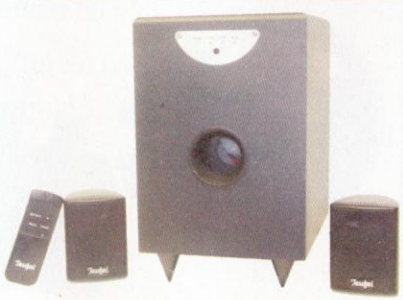
HEADSETS

	Name	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Klangqual. (60%)	Tragekomf. (20%)	Ausstattung (10%)	Verarbeit. (10%)	Gesamtwertung
Stereo-Headsets									
1	SENNHEISER PC 160	90 Euro	07/05	gut	88	79	74	82	84
2	STEELSERIES STEELSOUND 4H	40 Euro	02/07	sehr gut	82	78	80	81	81
3	BEYERDYNAMIC MMX1	80 Euro	02/07	befriedigend	79	86	75	82	80
4	EVERGLIDE S-500	60 Euro	12/06	gut	81	82	72	77	80
5	SENNHEISER PC 155	90 Euro	07/05	befriedigend	79	77	81	81	79
Surround-Headsets									
1	RAPTOR-GAMING H1	80 Euro	02/06	befriedigend	78	82	74	84	79
2	SPEEDLINK MEDUSA 5.1 HEADSET	70 Euro	05/06	gut	78	83	74	80	79
3	SHARKOON X-TACTIC 5.1	90 Euro	04/06	befriedigend	77	83	80	78	78
4	TERRATEC HEADSET MASTER 5.1	45 Euro	03/07	sehr gut	75	72	78	81	75
5	SAITEK GH50	60 Euro	03/07	befriedigend	70	85	74	80	74

GEHÄUSE

	Name	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Aufbau (60%)	Ausstattung (10%)	Verarbeit. (10%)	Eigenschaften (20%)	Gesamtwertung
1	GIGABYTE 3D AURORA 570	150 Euro	06/06	befriedigend	86	84	81	83	85
2	ENERMAX BIG CHAKRA	120 Euro	06/06	gut	84	80	82	80	83
3	ANTEC NINE HUNDRED	105 Euro	06/06	gut	82	83	74	87	82
4	APLUS CASE TWIN ENGINE	100 Euro	06/06	sehr gut	83	78	75	86	82
5	CHIEFTEC GIGA GX-01	85 Euro	06/06	gut	82	75	80	80	81

TEUFEL CONCEPT 2.1 USB



Hardware-Kategorie	Stereo-Boxenset
ca. Preis	120 Euro
Gesamtwertung	83

STEELSERIES STEELSOUND 4H

Hardware-Kategorie	Stereo-Headset
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	81

ACASE PLUS TWIN ENGINE

Hardware-Kategorie	Gehäuse
ca. Preis	100 Euro
Gesamtwertung	82

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

EINGABEGERÄTE

Tastaturen

	Name	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Verarb. (20%)	Ergonomie (20%)	Design (10%)	Gesamtwertung
1	RAPTOR-GAMING K2	45 Euro	11/06	gut	88	82	87	87	87
2	CHERRY G83-6105	15 Euro	11/06	sehr gut	90	91	79	60	85
3	LOGITECH G15	70 Euro	03/06	befriedigend	89	82	78	86	85
4	REVOLTEC FIGHTPAD	30 Euro	NEU	gut	85	79	87	83	84
5	LOGITECH G11	50 Euro	02/07	gut	87	82	76	85	84

Mäuse

	Name	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Gesamtwertung
1	LOGITECH G5 BATTLEFIELD 2142 SE	50 Euro	03/07	gut	92	87	90	89	91
2	SAITEK GM 3200 LASER MOUSE	40 Euro	03/07	gut	91	91	84	92	90
3	RAZER COPPERHEAD	60 Euro	10/05	befriedigend	92	90	81	86	88
4	OCZ EQUALIZER	25 Euro	NEU	sehr gut	90	88	86	86	88
5	MICROSOFT HABU	50 Euro	03/07	befriedigend	89	90	84	80	86

Gamepads

	Name	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Verarb. (10%)	Gesamtwertung
1	MICROSOFT XBOX 360 CONTROLLER	30 Euro	03/06	gut	87	89	80	88	86
2	MICROSOFT XBOX 360 WIRELESS CONTROLLER	40 Euro	NEU	gut	86	87	80	88	85
3	LOGITECH CHILLSTREAM CONTROLLER	30 Euro	01/07	gut	84	79	83	85	83
4	LOGITECH WINGMAN RUMBLE PAD 2	25 Euro	–	gut	83	79	78	77	80
5	THRUSTMASTER 3-IN-1 RUMBLE FORCE	25 Euro	04/07	gut	79	81	85	80	81

Joysticks

	Name	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Verarb. (10%)	Gesamtwertung
1	SAITEK X52	100 Euro	02/05	sehr gut	85	81	92	75	85
2	SAITEK CYBORG EVO	30 Euro	–	sehr gut	84	72	84	73	81
3	LOGITECH WINGMAN FORCE 3D	20 Euro	–	gut	82	76	79	75	79
4	THRUSTMASTER FF JOYSTICK	60 Euro	–	befriedigend	79	82	75	76	78
5	SAITEK X45 FLIGHT SYSTEM	80 Euro	–	gut	74	84	73	86	77

Lenkräder

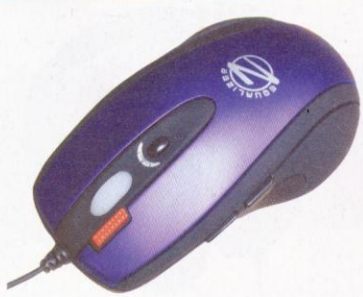
	Name	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Verarb. (10%)	Gesamtwertung
1	LOGITECH G25	215 Euro	11/06	sehr gut	93	85	91	87	90
2	LOGITECH DRIVING FORCE PRO	80 Euro	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	86
3	LOGITECH MOMO RACING	110 Euro	–	gut	90	88	86	20*	82
4	THRUSTMASTER RALLY GT FF PRO	110 Euro	01/07	befriedigend	78	74	84	67	77
5	SAITEK R440 FF	55 Euro	01/05	gut	79	81	66	75	76

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

CHERRY G83-6105

Hardware-Kategorie	Tastatur
ca. Preis	15 Euro
Gesamtwertung	85

OCZ EQUALIZER

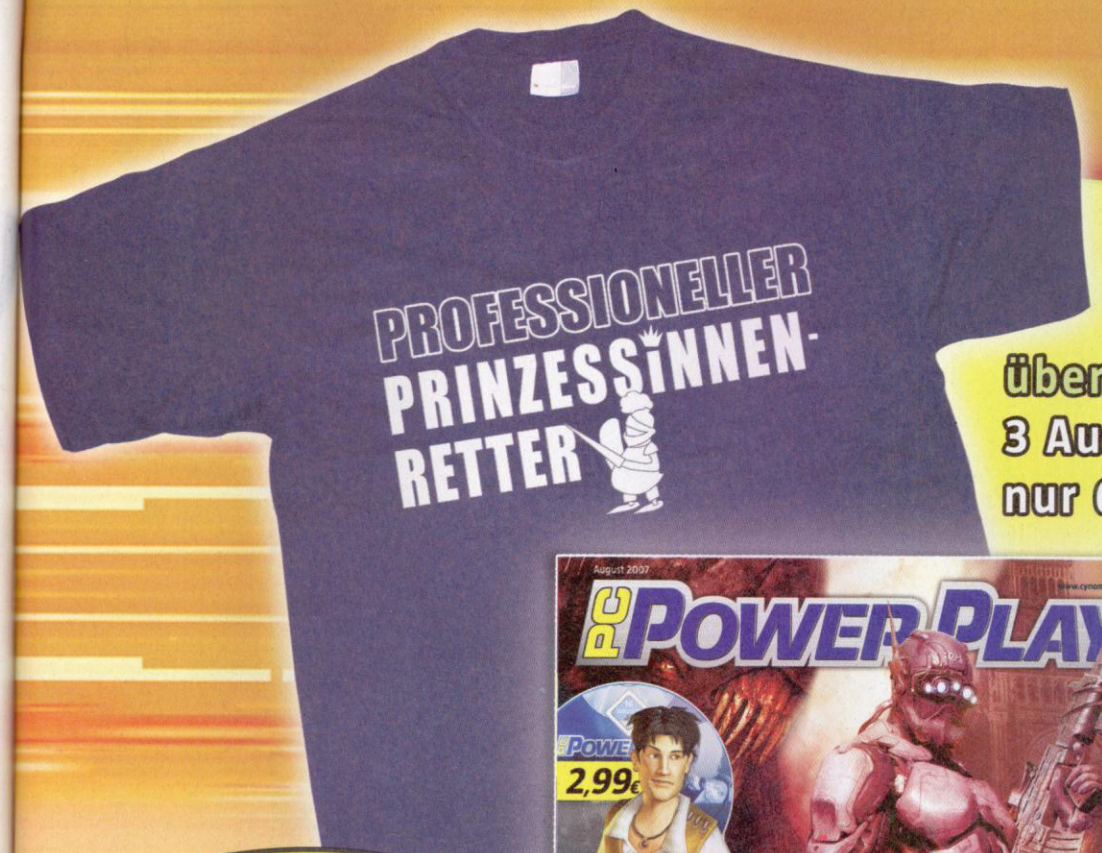


Hardware-Kategorie	Maus
ca. Preis	25 Euro
Gesamtwertung	88

LOGITECH DRIVING FORCE PRO

Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	80 Euro
Gesamtwertung	86

Jetzt PC PowerPlay für 3 Ausgaben testen und über 33% sparen!



über 33% sparen:
3 Ausgaben für nur 6,00 € testen

Plus T-Shirt als Gratis-Geschenk

Karte ausfüllen, ausschneiden und heute noch abschicken!

Unser Service für ganz Eilige:

Tel.: (0049) 0931/41 70 434
Fax: (0049) 0931/41 70 179
E-Mail: abo@cynamite.de
Web: www.cynamite.de

Verlag: CyPress GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg, Tel.: (0049) 0931/40691-0, Fax: (0049) 0931/40691-15, eMail: power@cypress.de, Registergericht Würzburg HRB1817, Geschäftsführer: Alessandro de Bochdanovits

Abobetreuung: DataM Services GmbH, Fichtestr. 9, 97074 Würzburg, Tel.: (0049) 0931/4170-01, Fax: (0049) 0931/4170-499, eMail: info@datam-services.de, Geschäftsführerin: Sigrid Sieber

Ja, ich will PC PowerPlay im Mini-Abo testen

Ich bestelle PC PowerPlay im Mini-Abo (3 Ausgaben) portofrei zum Vorteilspreis von nur € 6,00. Sollte ich eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus (12 Ausgaben) für nur € 33,60 (Österreich € 36,00, Schweiz sFr 65,40, restliches Ausland auf Anfrage). Bei Zahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte erfolgt die Zustellung der Prämie innerhalb von 14 Tagen. Bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang. PCM097

Als Gratis-Geschenk bekomme ich:

☐ PC PowerPlay T-Shirt »Prinzessinnen-Retter«

Größe:

☐ L ☐ XL ☐ XXL

AB DIE POST!

Einfach Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken an:

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

E-Mail-Adresse

☐ Ja, zusätzlich zu meinem Abo möchte ich den täglichen Cynamite.de-Newsletter erhalten.

Zahlungsweise: ☐ per Bankabbuchung (nur in Deutschland möglich) ☐ gegen Rechnung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

Bei Bezahlung per Kreditkarte muss neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert werden, und ich über weitere Angebote von CyPress und seinen Partnern per Post, Telefon oder eMail informiert werde.

VERSANDKOSTENFREI!*

*BEI ZAHLUNG PER VORKASSE!

XMX

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

WUNSCHSYSTEM EINFACH & SCHNELL ONLINE ERSTELLEN!

WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER

intel Core 2 Duo inside | intel Core 2 Quad inside | intel Core 2 Extreme inside | Thermaltake Cool it! Your Life | NVIDIA GeForce

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzl. MwSt. zzgl. Versand. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. ***Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.**

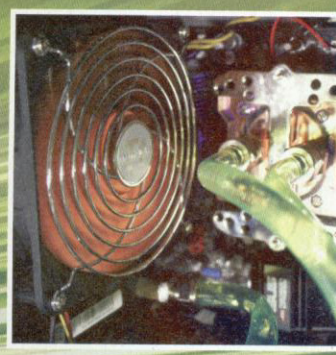
TEL. (01801) 99 40 41

0180call (9,9 Cent/ Minute Festnetz der T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR UND SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · HAUPTSTR. 81 · 26446 FRIEDEBURG

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS



Prozessor: Intel® Core™2 Duo E4400 @ 2x 3Ghz
Arbeitsspeicher: 1024MB High End PC800 DDR2
Mainboard: ASUS P5N-E SLI (nForce 650i) Overclocking
Grafikkarte: 256MB NVIDIA® Geforce™ 8600GT
Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
Kühlung: Wasserkühlung
Laufwerk: 18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

699€
oder schon ab 13€ mtl.*/Finanzierung

Prozessor: Intel® Core™2 Duo E6750 @ X6800+ (bis zu 2x 3.0Ghz)
Arbeitsspeicher: 2048MB High End PC800 DDR2
Mainboard: ASUS® P5N-E SLI (nForce 650i) Overclocking
Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
Kühlung: Wasserkühlung
Laufwerk: 18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

1099€
oder schon ab 20€ mtl.*/Finanzierung

Prozessor: Intel® Core™2 Quad Q6600
Arbeitsspeicher: 2048MB High End PC800 DDR2
Mainboard: ASUS® P5N32-E SLI (nForce 680i) Overclocking
Grafikkarte: 768MB NVIDIA® Geforce™ 8800 GTX
Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
Kühlung: Wasserkühlung
Laufwerk: 18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner/ 16x DVD-Rom

1599€
oder schon ab 30€ mtl.*/Finanzierung

Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Quad QX6850
Arbeitsspeicher: 2048MB High End PC800 DDR2
Mainboard: ASUS® P5N32-E SLI (nForce 680i) Overclocking
Grafikkarte: 2x 768MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTX
Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
Kühlung: Wasserkühlung
Laufwerk: 18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner/ 16x DVD-Rom

2899€
oder schon ab 55€ mtl.*/Finanzierung

GEHEN SIE NOCH HEUTE ONLINE UND KONFIGURIEREN SIE IHR EIGENES WUNSCHSYSTEM!

www.xmx.de

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Ausblick 10/2007

Ab dem 26.09.2007 am Kiosk

GAMES CONVENTION 2007

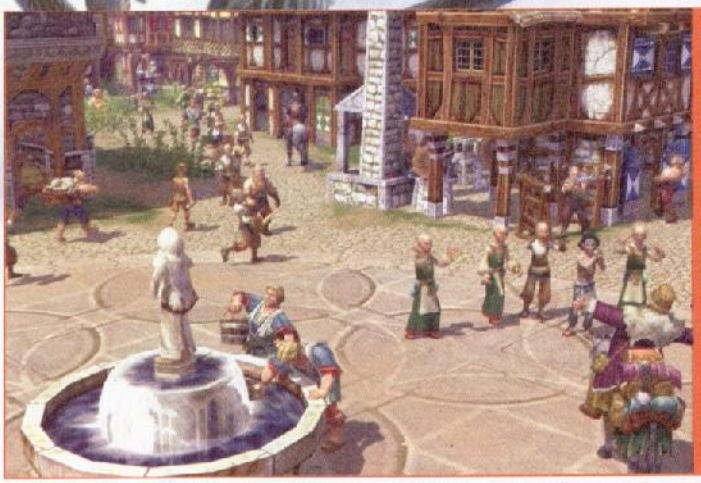
Wir sind für Sie mit Mann und Maus in Leipzig und fragen den Entwicklern Löcher in die Bäuche. Die Ergebnisse unserer Recherchen lesen Sie ausführlich im nächsten Heft.

GAMES CONVENTION

CRYSIS

Jetzt aber wirklich: Nächste Ausgabe wird Crysis getestet. Um das zu verhindern, müssten schon fiese Aliens die Erde komplett vereisen... unwahrscheinlich!

DIE SIEDLER 6



Der Multiplayer-Test ist gestartet, die Preview-Version läuft rund: Einem Test im kommenden Heft steht nichts entgegen. Wir sagen Ihnen, ob sich das Wuseln wieder lohnt.

IMPRESSUM

PC PowerPlay

CyPress The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cynamite.de / www.cypress.de
Geschäftsführer: Alessandro de Bochdanovits

Eine 100%ige Tochtergesellschaft der Vogel Business Medien GmbH & Co.KG in Würzburg

VOGEL

Redaktion
Florian Stangl (Stellv. Chefredakteur, verantwortl. für den red. Inhalt), David Bergmann, Susanne Braun, Michael Galuschka, Simon Fistrich, Sascha Adermann

Layout
Christiane Leifke, Tanja Gemeinhardt

Mitarbeiter dieser Ausgabe
Jochen Gebauer, Ulli Kunz, Timm Wotka, Alexander Bidell, Matthias Zeuke

Anzeigenleiter
Winfried Burkard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 20
Fax: 09 31 / 4 06 91 18

Mediaberaterin
Ina Mais Tel.: 09 31 / 4 06 91 21
Fax: 09 31 / 4 06 91 18

Anzeigen Disposition
Sandra Schick, Ines Frühwacht · Tel.: 09 31 / 4 06 91 22

Anzeigenpreise
Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 01.11.2006

Leiterin Produktion
Andrea Stamm

PDF-/DVD-Produktion
Mathias Schweiger, Matthias Eckert, Michael Erlwein

Vertriebsleiter
Berthold Pospischil Tel.: 09 31 / 4 06 91 19
Fax: 09 31 / 4 06 91 15

Vertrieb Handelsauflage
asv vertriebs gmbh
Tel.: 040 / 34 72 40 41 · Fax: 040 / 34 72 35 49

Bezugspreise
Jahresabonnement (12 Ausgaben) 33,60 € (Inland), 36,00 € (Österreich), 65,40 sFr (Schweiz), restliches Ausland auf Anfrage
Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: 2,99 € + Versandkosten

Zahlung Abonnement
Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 760 100 85, Kto. 7 139 857
Österreich: Bank Austria Wien, BLZ 12000, Kto. 51574 414 001
Schweiz: Postfinance Bern, Clearing-Nr. 09000, Kto. 40-783666-0

Bankverbindungen
CyPress GmbH
Commerzbank AG, Würzburg BLZ 790 400 47, 694 072 0

Bezugsmöglichkeiten
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck
Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by CyPress GmbH, Höchberg

Vervielfältigung, Übersetzung, Speicherung und Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für unverlangt eingesandtes Bild- und Textmaterial wird keine Haftung übernommen.

Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mängelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten.

Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

ABO-SERVICE

Anschrift des Abonnement-Services
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161, 97091 Würzburg

Zentrale Abo-Nummer
Tel. + 49 (0) 931 - 41 70 434
erreichbar Mo.- Do. von 8 -18 Uhr · Fr. von 8 -15 Uhr

Abo-Fax + 49 (0) 931 - 41 70 179

Abo-E-Mail abo@cynamite.de

Bei CyPress erscheinen außerdem:

GAMES AKTUELL · DVD VISION · play³ · CYNAMITE

PC POWER PLAY

September 2007

DEMOS

Civilization 4: Beyond the Sword - Charlemagne
Civilization 4: Beyond the Sword - Final Frontier
Combat Mission: Shock Force
Dead Reefs
Radsport Manager Pro 2007
Transformers: The Game
Two Worlds

VIDEOS

Bioshock: Spielszenen
Bioshock: Technik-Check
Bioshock: Test
Die Siedler 6: Tutorial - Aufbau
Die Sims 2: Gute Reise
Half-Life 2: Orange Box
Madden NFL 08
Medal of Honor: Airborne
Need for Speed Pro Street
Race 07
Sim City Societies: Trailer
System Shock
Tiger Woods PGA Tour 08
Transformers: The Game
War Leaders: Clash of Nations

PATCHES

Armed Assault Hotfix 1.08
Civilization 4 Patch 1.74
Civilization 4: Beyond the Sword Patch 3.02
Civilization 4: Warlords Patch 2.13
Colin McRae Dirt Patch 1.2
Company of Heroes Patch 1.70 auf 1.71
Gothic 3 Community-Patch 1.4
Loki Patch 1.0.6.0
Overlord Patch 1.2
Radsport Manager Pro 2007 Patch 1.0.1.0
Rainbow Six Vegas Patch 1.05
Supreme Commander Patch 103189 auf 113255
Supreme Commander Patch 113254 auf 113255
Supreme Commander Patch 113255 auf 113260
Test Drive Unlimited Patch 1.66A
Two Worlds: Service Release 1.5

MEGA-DEMO Two Worlds

DEMO Transformers: The Game

PC POWER PLAY September 2007

TOP-DEMOS Two Worlds | Transformers: The Game

DVD

CyPress

PC POWER PLAY
September 2007

TOP-DEMOS

Civilization 4: Beyond the Sword - Charlemagne ◆ Civilization 4: Beyond the Sword - Final Frontier ◆ Combat Mission: Shock Force ◆ Dead Reefs ◆ Radsport Manager Pro 2007 ◆ Transformers: The Game ◆ Two Worlds

HIRES-VIDEOS

Bioshock: Spielszenen ◆ Bioshock: Technik-Check ◆ Bioshock: Test ◆ Die Siedler 6: Tutorial - Aufbau ◆ Die Sims 2: Gute Reise ◆ Half-Life 2: Orange Box ◆ Madden NFL 08 ◆ Medal of Honor: Airborne ◆ Need for Speed Pro Street ◆ Race 07 ◆ Sim City Societies: Trailer ◆ System Shock ◆ Tiger Woods PGA Tour 08 ◆ Transformers: The Game ◆ War Leaders: Clash of Nations

DEMOS

- Civilization 4: Beyond the Sword - Charlemagne
- Civilization 4: Beyond the Sword - Final Frontier
- Combat Mission: Shock Force
- Dead Reefs
- Radsport Manager Pro 2007
- Transformers: The Game
- Two Worlds

VIDEOS

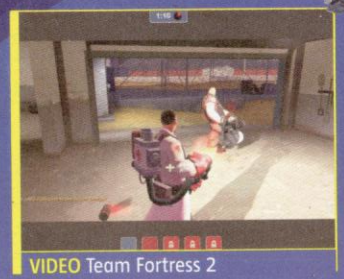
- Bioshock: Spielszenen
- Bioshock: Technik-Check
- Bioshock: Test
- Die Siedler 6: Tutorial - Aufbau
- Die Sims 2: Gute Reise
- Half-Life 2: Orange Box
- Madden NFL 08

- Medal of Honor: Airborne
- Need for Speed Pro Street
- Race 07
- Sim City Societies: Trailer
- System Shock
- Tiger Woods PGA Tour 08
- Transformers: The Game
- War Leaders: Clash of Nations

PATCHES

- Armed Assault Hotfix 1.08
- Civilization 4 Patch 1.74
- Civilization 4: Beyond the Sword Patch 3.02
- Civilization 4: Warlords Patch 2.13
- Colin McRae Dirt Patch 1.2
- Company of Heroes Patch 1.70 auf 1.71
- Gothic 3 Community-Patch 1.4
- Loki Patch 1.0.6.0
- Overlord Patch 1.2
- Radsport Manager Pro 2007 Patch 1.0.1.0
- Rainbow Six Vegas Patch 1.05
- Supreme Commander Patch 103189 auf 113255
- Supreme Commander Patch 113254 auf 113255
- Supreme Commander Patch 113255 auf 113260
- Test Drive Unlimited Patch 1.66A
- Two Worlds: Service Release 1.5

VIDEO Bioshock



VIDEO Team Fortress 2

PC POWER PLAY September 2007

TOP-DEMOS Two Worlds | Transformers: The Game

CyPress

PC POWER PLAY

September 2007

ABOFREIE KLINGELTÖNE ab € 0,99

auch **gratis**, viel mehr unter wap.klingelton.com

kein Abo & kein Club-Zwang - keine Abzocke
Riesenauswahl - Hilfe bei Fragen und Problemen

Topaktuelle Klingeltöne - real, poly oder mono

Die Töne werden standardmäßig polyphon ausgeliefert.
Für Realtones sende: REAL GEPC Bestellnummer

Aktuelle Charts

3790	Hot summer	31953	Mein Block
3785	You can get it	28450	Numb (Encore)
3787	Prison Break Anthem - Ich glaub...	33647	Ein Teil von mir
3784	Vom selben Stern	33285	Sexy back
3760	Vayamos Companeros	33452	Smack that
3796	Big girls dont cry	34185	54, 74, 90, 2006
3750	Umbrella	33181	Maneater
3826	The way I are	33707	Girlfriend
4339	Ein Stern (der deinen Namen traegt)	32908	Endgegner
4404	Do you know (The ping pong song)	33300	Von der Skyline zum Bordstein...
3644	Dear Mr. President	34343	Papa Pinguin
3710	Relax (Take it easy)	33176	Hard Rock Hallelujah - Finnland
3788	Silencio	33438	Sonnenbank Flavour
3759	Einfach sein	34134	No No Never
3783	Magic melody	33742	What I ve done
3795	When youre gone	34337	Grace Kelly
3768	Te busque	33566	Everytime we touch
3801	Lovestoned	28893	Big City Life
3654	Say it right	28650	Candy Shop
3722	Just hold me	34248	Ich könnte dich erschiessen
3714	Give it to me	33065	Happy Birthday
3756	Heul doch	34189	Ridin
4345	Summer wine	30897	Ghetto Gospel

Klingelton-Finder

Wenn Du hier Deinen Lieblingston nicht finden kannst, wir helfen Dir weiter!!!
Sende SMS mit „FIND TON" an: **81081**

Kino und TV Hits

20318	Simpsons	32833	Zelda Nintendo Theme
21808	Harry Potter	32861	Zelda: Ocarina of Time
32310	Fluch der Karibik	21854	UEFA Champions League
20598	Rocky, Eye of the tiger	32894	Final Fantasy XII - Real Emotion
33258	Fast and Furious - Tokyo Drift	32860	Zelda: Bolero of Fire
31159	Resident Evil (Main Title Theme)	31791	Final Fantasy X - Melodies of life
32578	Twisted Nerve (Kill Bill)	25962	Spongebob
21209	Starwars	20055	TNT
20340	Das Boot	20677	Sweet home Alabama
31352	King of Queens	21654	Final fantasy VIII - Eyes on me
20331	Das Lied vom Tod	33635	Metal Gear Solid - Main Theme
33533	Herr der Ringe	23030	Smells Like a Teen Spirit
25962	Spongebob Squarepants	22288	We will rock you
33602	Dr. House	20054	Thunderstruck
20924	Der Pate	32895	Grand Theft Auto - San Andreas
32736	Madagascar: I Like to Move It	20228	Ruf Teddybär 1-4
20008	Captain Future	24150	Dortmund: Heja BVB
23625	Mortal Kombat	24306	Metal Gear Solid 2
20078	Axel F., Beverly Hills Cop	25462	Du hast mich 1000 mal belogen
20203	Halloween	20409	Nothing else matters
20260	A-Team	33636	Metal Gear Solid - End theme
26605	8 mile	26108	Nessaja
30392	CSI Miami	34260	Steh auf, wenn du auf Zwerge...
33337	CSI Las Vegas	22956	Werner Beinhart
33475	James Bond - Casino Royal	21834	Bacardi Feeling
31197	Furious (Fast and Furious...)	23003	Braveheart
23144	Dschungelbuch: Probiers mal...	21724	Nationalhymne DDR
20218	James Bond	26558	Ice Ice Baby

Realsounds

WAV, MMF, AMR oder MP3

120873	Boom Chicka Wah Wah
120872	Verfickte Dreckscheisse es klingelt!
120870	Drohung: Mach dein Testament!
120869	Stress dich nicht, nur eine SMS...
120868	Robotsound: SMS empfangen
120867	Schwuler Klingelton
120866	Kleiner Schlingel singt: Nur eine Kurznachricht
120865	Drohung! Maße für deinen Sarg
120864	Leck mich am Arsch, schon wieder ne SMS!
120863	Kurznachricht eingetroffen
120862	Kleiner Schwuli - es klingelt!
120861	Der kleine Nobbi - Vollidiot am Handy!
120860	Ich kotz aufn Tisch
120859	Friedhof reservieren
120858	Doofi am Handy
120857	Baby freut sich
120856	Do the Bartman (Bart Simpson)
120855	Die Simpsons
120843	Süsser Bengel - Fanfare & Die Post ist da!
120847	Das kleine Arschloch: Fick und Fotzi
120848	Das kleine Arschloch: Finger in den Po
120850	Werner Beinhart: Pops hehe
120314	Sie haben Post (extrem sexy Frauenstimme)

Soundclip-Finder

Über 1000 Geräusche zur freien Auswahl!
Sende eine SMS mit FIND SOUND an: **81081**

Java Games

für fast alle Handys! Falls ein Spiel für Dein Handy nicht geeignet ist, bekommst Du **kostenlos** ein anderes Produkt im WAP

TOP 10

11872	Sims 2	11894	Sims 2 Haustiere
11809	Sims 2 Bowling	11877	World Poker Tour
11873	Tetris Mania	11874	Worms
11866	Monopoly	11886	Scrabble
11885	Need for Speed CARBON	11868	Ice Age 2

Java Game Finder

Spiele für Dein Handy findest Du mit dem JAVA FINDER.
Sende eine SMS mit „FIND JAVA" an: **81081**

TOP KLINGELTON des MONATS

€ 0,99

Hol` Dir jetzt den Nr.1 Klingelton aus den USA

JIBBS - „Chain Hang Low"

einfach die Nummer **0900 55 22025 05** wählen, Deine Handynummer angeben und zwischen polyphon und Realtone wählen.
€ 1,99/min a.d.dt. FN - max. 30sek. Anrufdauer

Hintergrundbilder

für ALLE Handys mit Farbdisplay

NOKIA-TRANSPARENT
LÖSCHLOGO
für freie Sicht aufs Nokia-Farbdisplay.

Sexy FOTOGALERIEN

für ALLE Handys mit Farbdisplay

In den Fotogalerien kannst du dir extra scharfe, private Bilder unserer sexy Fotomodels anschauen. Eine Fotogalerie besteht aus ca. 10 sexy Bildern.

So einfach wird bestellt:

Bestellen per SMS

AUSWÄHLEN	BESTELLEN	BESTÄTIGUNG	DOWNLOAD
34339	81081	Dienstmitteilung eingegangen!	WAP Download
Sende eine SMS mit der **Bestellnummer** deines Wunsches	an die **SMS-Nummer** deines Landes	**Kurz warten** bis die SMS am Handy eintrifft	Bestellung über **WAP-Verbindung** deines Handys downloaden

Sende eine SMS mit dem Text:
GEPC BESTELLNUMMER an

- **81081** € 1,99/SMS
- **0930 822 400** € 2,-/SMS
- **9123** CHF 3,-/SMS
- **67788** € 1,50/SMS

Für Realtones sende:
REAL GEPC BESTELLNUMMER

Für Mono-Töne sende:
MONO GEPC BESTELLNUMMER HANDYMODELL

Jedes Produkt nur 2 x 1,99 EUR (EUR 3,98).
VD2-Lst. 0,24 EUR, zzgl. T-Mobile TPL. Kein Abo!
AT: 2 SMS x 2,00 EUR (EUR 4,00), zzgl. ev. anf. WAP-Gebühren

Bestellen per kurzem Anruf

vom FESTNETZ oder vom HANDY aus.

ANRUFEN	BESTELLEN	PROBEHÖREN	DOWNLOAD
0900-55 2202514	34339	KOSTPROBE	WAP Download
anrufen und den Anweisungen der netten Telefonstimme folgen	Nach Aufforderung die **Bestellnummer** deines Wunsches eingeben	**Klingeltöne & Realtones** noch vor dem Download **probehören**	**SMS** empfangen und Bestellung über die **WAP-Verbindung** des Handys downloaden

0900 55 22025 14
€ 1,99/min, pro Bestellung max. 2 Min., max. € 3,98 a.d.dt.Festnetz

Sexy VIDEOS

für ALLE Handys mit Videounterstützung

Streaming VIDEOS bis zu 4min. lang

Themes/Handyskins

Hintergrund, Menü und Klingelton alles passt perfekt zusammen

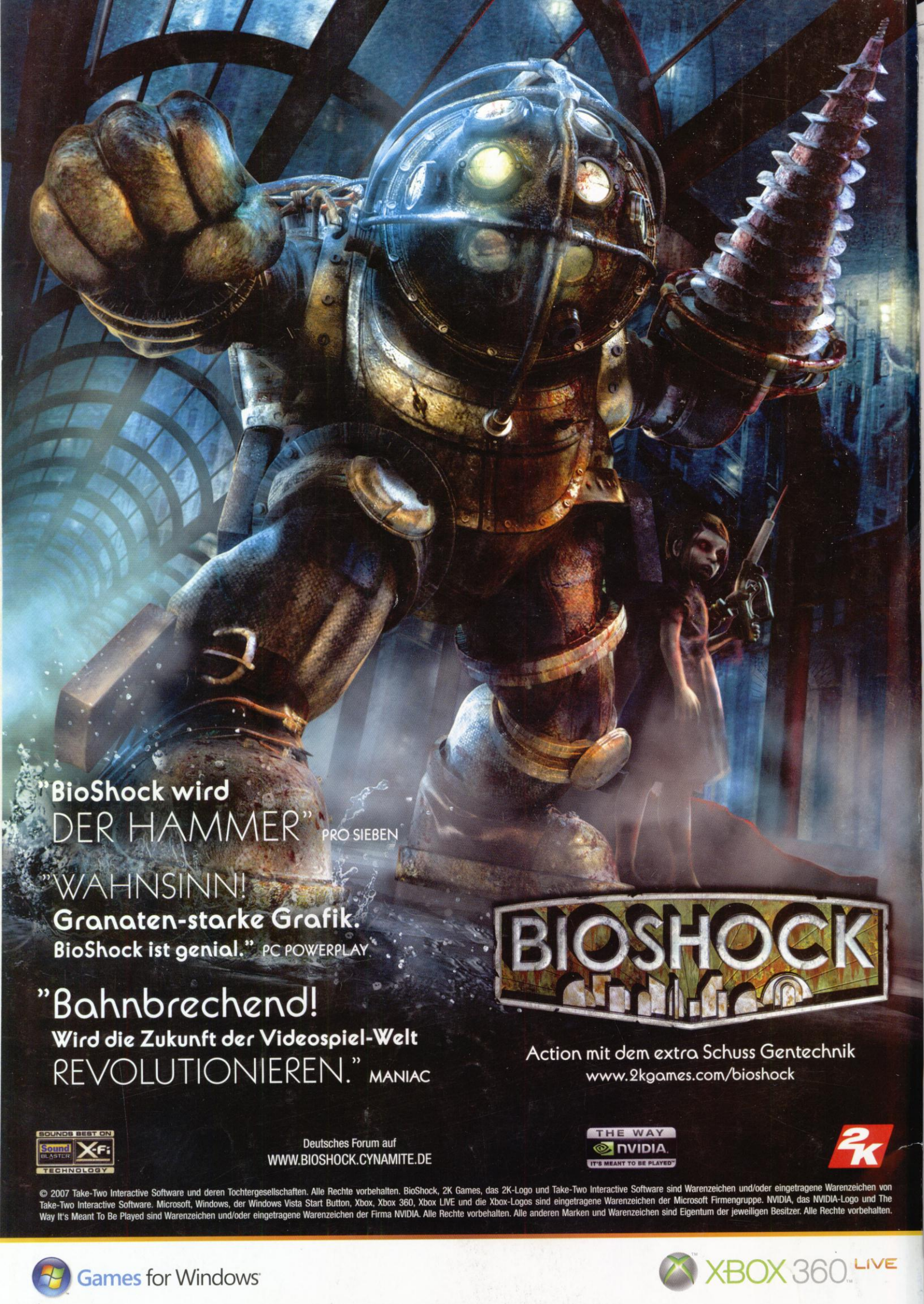
NEU! EROTIK-TREFFPUNKTE per SMS

Hast du Lust auf einen heissen Treff mit Gleichgesinnten? Bist du mobil? Bei uns bekommst du schnell und ganz anonym Informationen zu geheimen Liebes-Treffpunkten in deiner Region.

Sende jetzt eine SMS mit „AUTO" an

82233 € 1,99/SMS, VD2-Lst. 0,12 € zzgl. T-Mobile Transportleistung
0930 400 422 € 1,99/ SMS
69569 CHF 2.-/SMS
64733 € 1,50/ SMS

den Dowload der angebotenen Produkte muß auf deinem Handy die Standard WAP/GPRS-Verbindung eingerichtet sein. Es fallen die gültigen WAP/GPRS-Verbindungskosten deines Mobilfunkproviders an. **Handytypen & AGB**: www.klingelton.com **Hilfe:**support@klingelton.com, **Anbieterinfo:** 0800-100-2068.


"BioShock wird
DER HAMMER" PRO SIEBEN
"WAHNSINN!
Granaten-starke Grafik.
BioShock ist genial." PC POWERPLAY
"Bahnbrechend!
Wird die Zukunft der Videospiel-Welt
REVOLUTIONIEREN." MANIAC
BIOSHOCK
Action mit dem extra Schuss Gentechnik
www.2kgames.com/bioshock
SOUNDS BEST ON
Sound BLASTER X-Fi
TECHNOLOGY
Deutsches Forum auf
WWW.BIOSHOCK.CYNAMITE.DE
THE WAY
NVIDIA.
IT'S MEANT TO BE PLAYED
2K
© 2007 Take-Two Interactive Software und deren Tochtergesellschaften. Alle Rechte vorbehalten. BioShock, 2K Games, das 2K-Logo und Take-Two Interactive Software sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, der Windows Vista Start Button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. NVIDIA, das NVIDIA-Logo und The Way It's Meant To Be Played sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der Firma NVIDIA. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.
Games for Windows
XBOX 360 LIVE