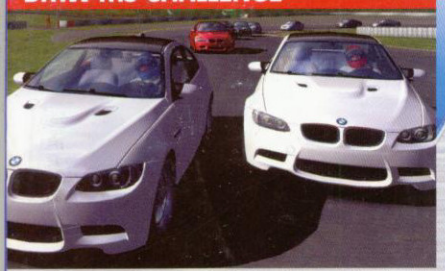
Oktober 2007 www.cynamite.de

PC POWER PLAY

2,99€

DVD

BMW M3 CHALLENGE



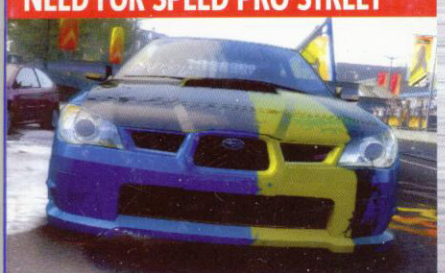
■ Gratis-Rennspiel der GTR-Macher

SIEDLER 6 TEST · DEMO · VIDEO



■ Mega-Demo (1,4 GByte)

NEED FOR SPEED PRO STREET



■ Bisher unveröffentlichtes Video

WEITERE VIDEOS:
- Games Convention 2007
- Overclocked
- Die Sims 2: Gute Reise

BONUS:
- Guild Wars: 14 Tage Probe spielen

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

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG

usk

CyPress

4 196680 802990 10

VOGEL



QUAKE WARS

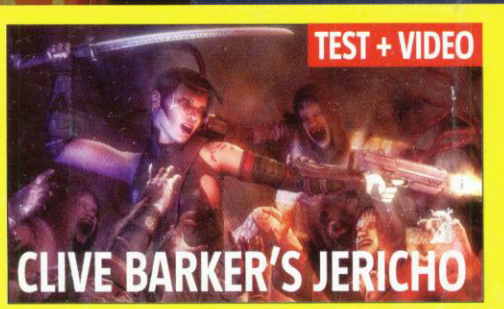
Mega-Test: Enemy Territory Quake Wars schlägt Battlefield!
Fesselnde Missionen für das ganze Team und jede Spielerklasse



Inklusive Videos auf der DVD!

HALF-LIFE 2 ORANGE BOX

Auf 15 Seiten getestet! Drei fantastische neue Spiele von Valve ■ **Portal:** Einfach genial
Team Fortress 2: Packender Multiplayer-Spaß ■ **Episode 2:** Voller »Magic Moments«



TEST + VIDEO

CLIVE BARKER'S JERICHO

Gemetzelt: Blutrünstige Horror-Horden



PREVIEW + VIDEO

THE WITCHER

Gewaltig: Das knallharte Rollenspiel

SO, WIE ES SEIN SOLLTE



ECHTER GESCHMACK UND ZERO ZUCKER

Coca-Cola zero

WWW.COKE.DE

Coca-Cola, Coke, die dynamische Welle und die Konturflasche sind eingetragene Schutzmarken der The Coca-Cola Company. Coca-Cola Zero ist koffeinhaltig.

Größer, weil besser



Florian Stangl,
Stellv. Chefredakteur

Der größte Test in der Geschichte von PC PowerPlay ist satte 15 Seiten dick. Allerdings sind wir nicht dem »größer ist besser«-Wahn verfallen, sondern tragen der Tatsache Rechnung, dass die **Orange Box** von **Half-Life 2** ein besonders dickes Paket ist. Gleich fünf Spiele sind darin enthalten, von denen drei brandneu sind und von uns getestet wurden: **Half-Life 2: Episode 2**, **Team Fortress 2** und **Portal**. Da wir wie alle Redaktionen das Paket nicht bei uns, sondern bei Valve selbst testen mussten, konnten wir nur einen Mitarbeiter entsenden. Weil PC PowerPlay aber mindestens zwei Tester für eine Gesamtwertung voraussetzt, verzichten wir auf diese und drucken nur die Wertungen von Jochen Gebauer ab.



Jochen Gebauer (rechts) diskutiert bei Valve mit Marketing-Chef Doug Lombardi über die Orange Box.

Hochwertiger Herbst

Quake Wars und **Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs** sind neben der **Orange Box** weitere Highlights in einem Spieleherbst, der früh begonnen hat. Sie erinnern sich sicher noch an unsere September-Ausgabe mit dem »Monat der Mega-Tests«. Und wir erwarten, dass es munter weitergeht mit den hochkarätigen Tests: **Crysis**, **Hellgate London**, **Unreal Tournament 3**, **Assassin's Creed**, **Pro Evolution Soccer 2008**, **Need for Speed Pro Street** – all diese Spiele kommen voraussichtlich noch vor Weihnachten. Wer um Himmels Willen soll das alles spielen? Wie jeden Herbst appellieren wir auch diesmal wieder an die Publisher, ein paar Highlights auf Anfang 2008 zu legen. Dann haben die Entwickler mehr Zeit, und wir Spieler auch.

Viel Spaß mit dem neuen Heft,

Ihr Team von PC PowerPlay

INHALT

TITELGESCHICHTE | QUAKE WARS



Battlefield-Killer oder Multiplayer-Mief? Wir testen Balancing, Klassen und Schlachtfelder und sagen Ihnen, wie gut die Shooter-Hoffnung **Quake Wars** wirklich ist. 60

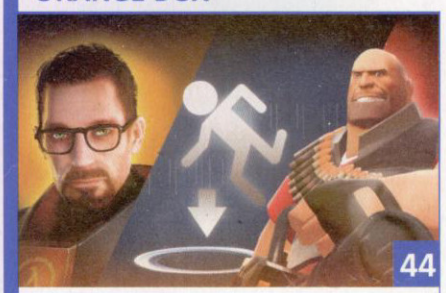
THE WITCHER



14

Was lange währt, wird endlich gut? Kurz vor Release fühlen wir dem Witcher auf den Zahn.

ORANGE BOX



44

Episode 2, Portal und Team Fortress 2 – Valves **Megapackung** im Mega-Test.



VORSCHAU

12 Termin-Kalender

News

08 Chinesen hacken Kanzleramt und Pentagon
08 Empire of Sports
09 Aldi-Rechner ab Werk mit Bootsektor-Virus
09 Media 2007: Europa fördert Spieleentwicklung
09 Perry Rhodan
10 Australier versteigert Halo 3 bei eBay
10 Bioshock
10 Lost
10 Tell
10 Take 2 arbeitet mit Nickelodeon
10 Unreal 3

Vorschau

14 The Witcher
18 Far Cry 2
23 Fallout 3
24 Codename Panzers: Cold War
26 Fussball Manager 08
28 Borderlands
29 Warhammer Online
30 Treasure Island
32 Left 4 Dead

TEST

34 Teamseite
36 So testen wir
38 Hitlisten

Actionspiele

44 Half-Life 2 Orange Box
45 Half-Life 2: Episode 2
49 Team Fortress 2
53 Portal
60 Quake Wars
68 Clive Barker's Jericho
72 Armed Assault: Queen's Gambit

Strategiespiele

76 Die Siedler 6
82 Die Sims 2: Gute Reise

Rollenspiel

84 Legend: Hand of God
88 Everlight
90 Overclocked
92 Reprobates
94 Obscure 2

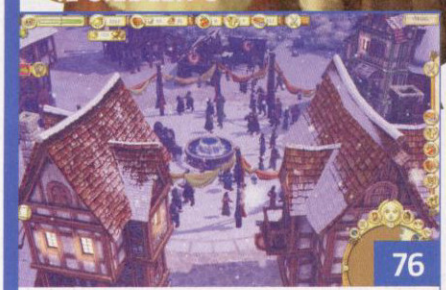
Sportspiele

96 NHL 08
98 Race 07

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



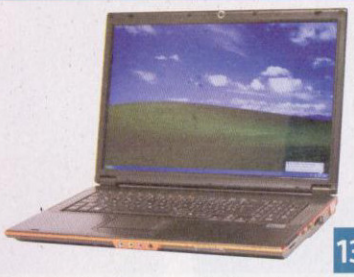
DIE SIEDLER 6



76

Die Kultreihe kehrt zu ihren Aufbau-Wurzeln zurück und macht Anno **Konkurrenz**.

MOBILE MONSTER



133

Spielhalle für unterwegs? Wir testen **Notebooks** auf ihre Spieletauglichkeit.

CLIVE BARKER´S JERICHO



68

Atmosphäre und Frustgefahr auf hohem Niveau. Nichts für schwache Nerven.

Budgetspiele

100 Budget-Liste
102 Civilization 4

TIPPS

Kurztipps & Cheats

104 Space Empires 5
104 Wheels of Steel Haulin'
105 Bioshock

HARDWARE

126 PCP-Testcenter
128 Aktuelle Rechner-Empfehlungen
129 FAQ: Sie fragen, wir antworten
139 Bestenlisten

Hardware-News

128 Gecube HD2600 XT Gemini 3
128 Microsoft Sidewinder Gaming Mouse
128 Razer Lachesis
128 Roccat Kone / Roccat Valo
129 Coolermaster Xcalade RC-690
129 Saitek Cyborg
130 Asus baut eigene Komplett-PCs
130 Günstig kühlen mit Revoltec
130 Günstige Nvidia-Chipsätze für den Sockel 775
130 Logitech G51
130 Mainboards von Gainward
130 Nvidia G92
130 Sennheiser PC 350

Schwerpunkt

133 Mobile Monster
134 Toshiba Satellite X200-203
135 Dell XPS M1710
136 Nexoc Osiris E705
137 Asus G2S
138 Testübersicht: Daten und Fakten

MAGAZIN

106 Cynamite.de-Community
110 Cynamite.de-Lesertest: Two Worlds
116 Report: Das unheimliche Tal
118 Retro: Commander Keen
120 Leserbriefe

SERVICE

03 Editorial
04 Inhalt
06 DVD-Inhalt
07 HiRes-Videos
11 Aktuelle Updates
144 Impressum
145 DVD-Inlay

SPIELE-INDEX

18 Wheels of Steel Haulin' | Tipps 104
Armed Assault: Queen's Gambit | Test 72
Bioshock | Tipps 105
Bioshock | Update 10
Borderlands | Vorschau 22
Civilization 4 | Budget 102
Clive Barker's Jericho | Test 68
Codename: Panzers - Cold War 24
Die Siedler 6 | Test 76
Die Sims 2: Gute Reise | Test 82
Empire of Sports | Update 8
Everlight | Test 88
Fallout 3 | Vorschau 23
Far Cry 2 | Vorschau 20
Fussball Manager 2008 | Vorschau 26
Half-Life 2: Episode 2 | Test 45
Halo 3 | Update 10
Left 4 Dead | Vorschau 32
Legend: Hand of God | Test 84
Lost | Update 10
NHL 08 | Test 96
Obscure 2 | Test 94
Overclocked | Test 90
Perry Rhodan | Update 9
Portal | Test 53
Quake Wars | Test 60
Race 07 | Test 98
Reprobates | Test 92
Space Empires 5 | Tipps 104
Team Fortress 2 | Test 49
Tell | Update 10
Treasure Island | Vorschau 30
Two Worlds | Update 11
Unreal 3 | Update 10
Warhammer Online | Vorschau 28



DVD-INHALT

HIGHLIGHTS

FREEWARE: BMW M3 CHALLENGE



Heizen Sie im aktuellen M3 Coupe über den Nürburgring. Sie haben die Wahl zwischen Zeitrennen, Testfahrt und komplettem Rennwochenende.

Genre	Rennspiel	Minimum	1,4 GHz Prozessor; 1,0 GB RAM
Installationsgröße	376 MB	Sprache	Deutsch

DEMO: DIE SIEDLER 6



Die Demo erlaubt Ihnen das freie Siedeln auf einer Karte. Testen Sie selbst, ob das neue alte Spielprinzip Ihren Vorstellungen entspricht.

Genre	Aufbau-Strategie	Minimum	1,8 GHz Prozessor; 512 MB RAM
Installationsgröße	1,34 GB	Sprache	Deutsch

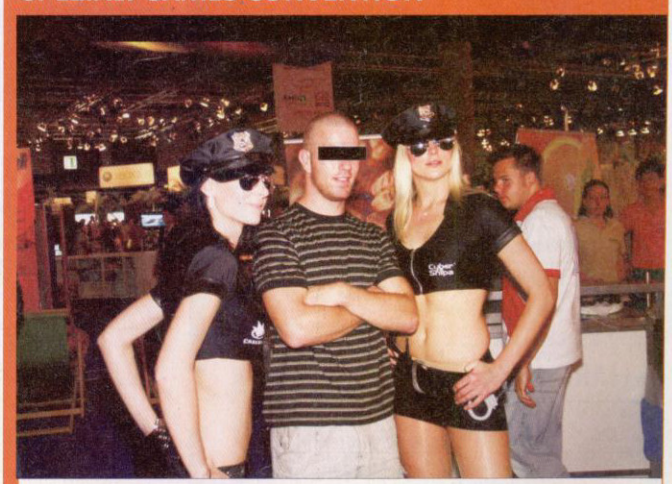
DEMO: FIFA 08



Wählen Sie u.a. unter Bayern München, FC Barcelona, AC Mailand, Manchester United und Olympique Marseille Ihren Favoriten.

Genre	Sportspiel	Minimum	1,3 GHz Prozessor; 256 MB RAM
Installationsgröße	600 MB	Sprache	Deutsch

SPEZIAL: GAMES CONVENTION



Wir haben für Sie die schönsten Impressionen von der diesjährigen Games Convention in Leipzig mitgebracht und auf die DVD gepackt. Natürlich haben wir nicht nur die Stände der Aussteller, sondern auch die Messe-Babes genau unter die Lupe genommen. Dann kamen die Cops.

WEITERE DVD-INHALTE

PATCHES

Age of Empires 3 Patch 1.12

Age of Empires 3: Warlords Patch 1.04

Stalker Patch 10004

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 Patch 1.02 auf 1.03

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 Patch 1.00 auf 1.03

DEMOS

Guild Wars: Trial

Legend: Hand of God

World in Conflict

SPEZIAL

Interview mit Uwe Boll

EXTRAS

WEB.de Smartsurfer

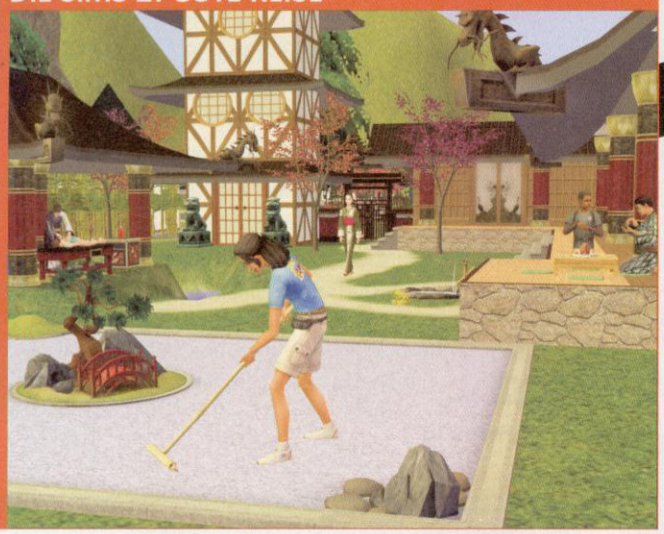
CLIVE BARKER'S JERICHO



DIE SIEDLER 6: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS



DIE SIMS 2: GUTE REISE

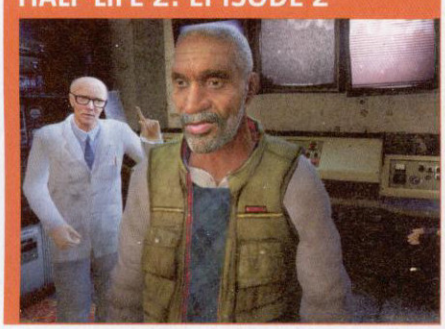


THE WITCHER

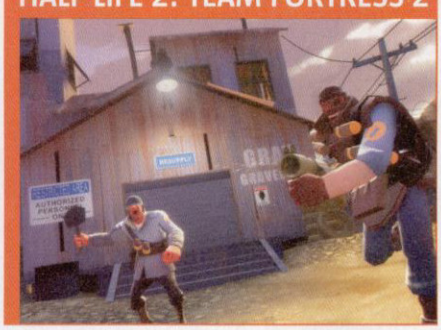


HIRES-VIDEOS

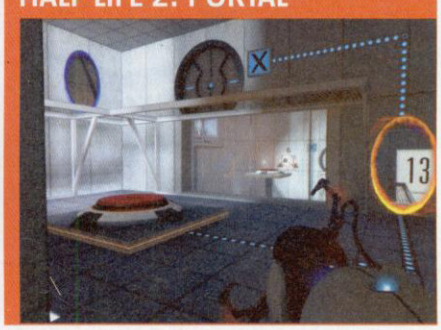
HALF-LIFE 2: EPISODE 2



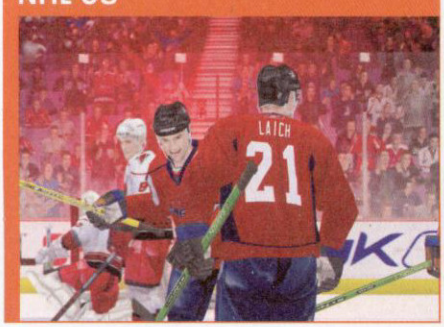
HALF-LIFE 2: TEAM FORTRESS 2



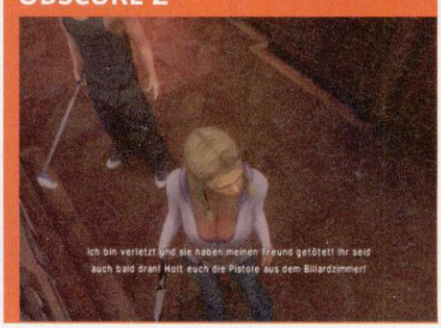
HALF-LIFE 2: PORTAL



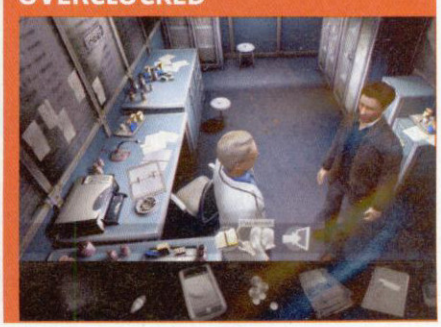
NHL 08



OBSCURE 2



OVERCLOCKED



NEWS

VIRTUELLE SPORTLERKARRIERE MIT EMPIRE OF SPORTS



Empire of Sports wird das erste MMOSG (Massively Multiplayer Online Sports Game) seiner Art. Dank der extrem eingängigen, aber dennoch erfreulich tiefgängigen Steuerung soll **Empire of Sports** auch Casual Gamer ansprechen. Alle Sportarten (bisher Basketball, Tennis und Skifahren) sind mit Tastatur und Maus spielbar.

Die Steuerung ist einprägsam, da sich der Avatar auf dem Tennisplatz nicht anders bewegt als beim Herumlaufen in einer der virtuellen Städte. In welcher Sportart Sie Ihr Glück versuchen, bleibt jederzeit Ihnen überlassen. Da **Empire of Sports** sogar den Metabolismus (Stoffwechsel) des Avatars simuliert, muss regelmäßig Nahrung aufgenommen werden. In abwechslungsreichen Mini-Spielen verbessern Sie an unterschiedlichen Trainings-Geräten genau die Fähigkeiten, die Ihrem Avatar im entsprechenden Sport zu Gute kommen. Eine Karriere als Bobfahrer soll bald möglich sein, auch Fußball wird kommen. Weitere Sportarten dürften folgen. Als monatliche Gebühr für Empire of Sports sind maximal fünf Euro geplant.

Entwickler: F4
Termin: Ende 2007



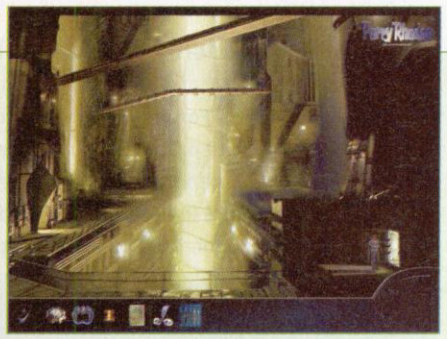


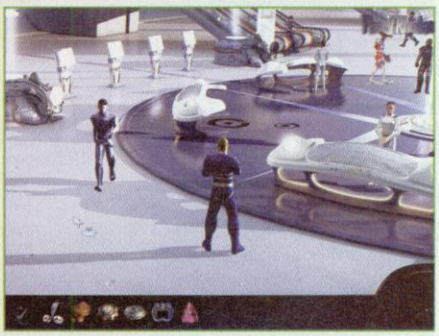
TROJANER! | CHINESEN HACKEN PENTAGON UND KANZLERAMT

Nicht nur das Pentagon, auch das deutsche Kanzleramt und mehrere Bundesministerien wurden von Hackern attackiert. Bei einer Überprüfung durch den Verfassungsschutz und das Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik wurden im Kanzleramt, im Auswärtigen Amt sowie im Wirtschafts- und im Forschungsministerium Trojaner gefunden. Nach Einschätzung des Verfassungsschutzes werden die Schadprogramme von der Chinesischen Volksbefreiungsarmee eingespeist.

PERRY RHODAN ZEIGT UNS SEINE WELT







Das Point&Click-Adventure rund um den berühmten Raumfahrer nimmt nach und nach Formen an. Das futuristische Setting soll sich dabei weitläufig auf das aus den **Perry Rhodan**-Romanen bekannte Universum (Perryversum) der großen Science-Fiction-Serie stützen. Jedoch wurde extra für das Spiel der Mythos einer unbekannten und höchst mysteriösen Rasse geboren: die Sage der Illochim. Doch nicht nur diese merkwürdigen, engelartigen Wesen bereiten Perry Sorge.

Die Solare Residenz der Terraner wurde angegriffen und Perrys Freundin Mondra zu allem Überfluss entführt. Das Spiel soll über ein sehr umfangreiches und abwechslungsreiches Charakter- und Leveldesign verfügen. Mit stimmungsvollen 3D-Hintergründen und liebevoll animierten Figuren will **Perry Rhodan** den Spieler in seinen Bann ziehen.

Entwickler: Brain Games, Deep Silver
Termin: November 2007

MEDIA 2007
EUROPA FÖRDERT SPIELEENTWICKLUNG

Mit 1,5 Millionen Euro pro Jahr fördert die Europäische Union ab sofort die Konzeption und Entwicklung von Computer- und Videospielen. Bis zum 15. November kann die Förderung beantragt werden.

Förderungswürdig sind Firmen, die ihren Hauptsitz in Europa haben oder aus einem Land kommen, dass am Förderprogramm der EU teilnimmt. Zudem muss mindestens ein Projekt seit 1. Januar 2005 erfolgreich entwickelt worden sein.



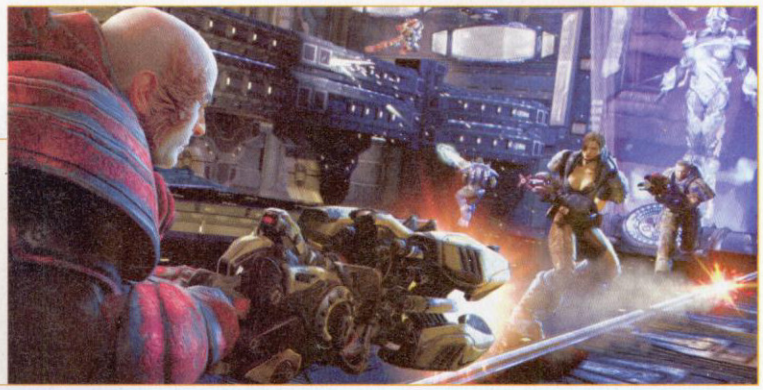
ALDI-RECHNER AB WERK MIT BOOTSEKTOR-VIRUS »STONED.ANGELINA«



Das Aldi-Notebook Medion MD96290 ist ab Werk mit dem Bootsektor-Virus »Stoned.Angelina« infiziert. Dieser noch aus DOS-Zeiten stammende Virus wird vom vorinstallierten »Bullguard«-Virenschutz zwar erkannt, jedoch nicht entfernt. Zum Glück wird weder die Leistungsfähigkeit noch die Stabilität des Systems beeinflusst. Hier gibt's Hilfe (nach Ausführen des Programms muss das Notebook lediglich neu gestartet werden):
http://www.medion.de/service/FixMD96290

UNREAL 3 | LIEBER FERTIG, ALS VERFRÜHT

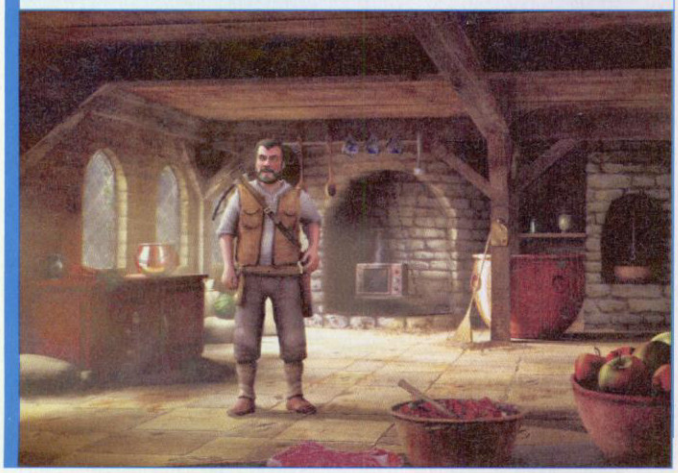
Im offiziellen **Unreal**-Forum hat der Vizepräsident von Epic, Mark Rein, zu den Gerüchten um eine Terminverschiebung Stellung genommen. Man hoffe weiterhin, **Unreal Tournament 3** im November zu veröffentlichen. Es sei jedoch wichtiger, das Spiel fertig und nicht verfrüht auszuliefern. Recht hat er. Und jetzt: weiterarbeiten, Epic!



TELL | DAS SPIEL ZUM FILM

The Games Company bringt mit Tell das Spiel zum gleichnamigen, kommenden Kino-Film (u.a. mit Axel Stein und Christian Tramitz). Im Film versucht der Österreicher (!) Tell, den Schweizer Pass zu erlangen. Das Spiel wird aber andere Ziele zum Inhalt haben. So muss Tell seinen Freund aus der Burg des fiesen Gesslers befreien. Doch nicht nur das: Der Schuft plant auch, Tells Angebetete Sissy mit seinem Adjutanten zu vermählen. Ob die bekannten Darsteller auch den virtuellen Abbildern Ihre Stimmen leihen, ist noch nicht bestätigt. Da es sich bei **Tell** nicht um einen Vollpreis-Titel handelt, wird das Spiel unter dem Green-Kangaroo-Label erscheinen.

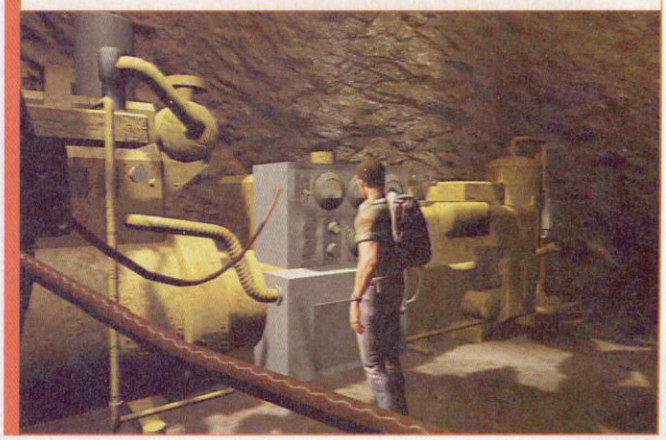
Publisher: The Games Company **Termin: 25. Oktober 2007**

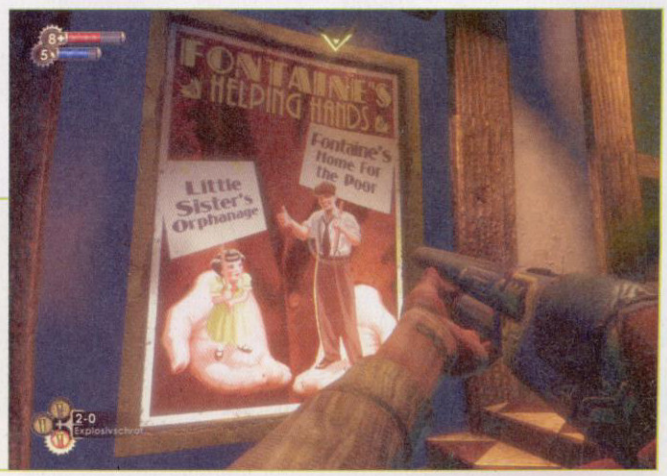


LOST | NEUE BILDER VON DER INSEL

Neue Lebenszeichen von den Verschollenen. Nachdem es längere Zeit wenig Neues über die Umsetzung der erfolgreichen amerikanischen TV-Serie zu berichten gab, ist uns nun doch ein Schwung neuer Bilder übermittelt worden. Die Screenshots zeigen endlich einige Charaktere und geben einen Eindruck von der mysteriösen Insel. Der ursprünglich geplante Erscheinungstermin Ende dieses Jahres wird wohlmöglich knapp verfehlt.

Publisher: Ubisoft **Termin: Anfang 2008**





BIOSHOCK ALS LANGRISTIGE MARKE?

Die positiven Verkaufszahlen von **Bioshock** lassen die Verantwortlichen bei Take 2 offenbar zuversichtlich in die Zukunft blicken. So denkt man bei Take 2 schon über den nächsten Teil von **Bioshock** nach. Ein zweijähriger Turnus, wie etwa bei der **GTA**-Serie, wäre laut dem Vorstandsvorsitzenden Strauss Zellnick »optimal«. Details zu den Planungen nannte er jedoch nicht.

Entwickler: 2K Boston

KURZ UND KNACKIG

SCRIPT ZUM HALO-FILM

Im Netz ist das Original-Drehbuch von Alex Garland zum Halo-Film aufgetaucht. Auf 128 Seiten erfährt der Leser alles über die Rüstung des Master Chiefs, über das Ende der Geschichte und über eine mögliche Fortsetzung.

TAKE 2 ARBEITET MIT NICKELODEON

Take 2 bedient Casual Gamer. Im Herbst erscheinen unter dem Label 2K Play Dora, the Explorer und Go, Diego, go! in den USA. Dabei handelt es sich um Umsetzungen der erfolgreichsten TV-Serien im Segment der Zwei- bis Fünfjährigen.

AUSTRALIER VERSTEIGERT HALO 3 BEI EBAY

Ein Australier hat beim Internetauktionshaus eBay ein Halo 3 in OVP versteigert. Für das Spiel, das erst am 25. September erscheint, zahlte ein Käufer knapp 150 australische Dollar (etwa 95€) – per Sofortkauf.

CYLINK
CYNAMITE.DE
CLG
Ihr CyLink-Code

Patch-Test

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



Die **Gesichter** aller nicht spielbaren Charaktere wurden sehr stark überarbeitet.



Die **Gegner** sind schwerer zu besiegen, dennoch ist's oft immer noch zu leicht.

TWO WORLDS 1.5

Aufwertung von 82 auf 84 Punkte!

Gibt's nur Grafikupdates oder hat sich spielerisch was in Antaloor geändert – diese Frage brennt uns unter den Fingernägeln. Seit wir das Rollenspiel **Two Worlds** im Juni getestet haben, gammelte es auf unserer Festplatte mehr oder weniger vor sich hin.

Ein unterhaltsames, aber halbfertiges Rollenspiel lautete damals unser Fazit. Potenzial? Durchaus vorhanden. Deswegen schleichen wir uns heimlich, still und leise nach Antaloor und inspizieren, was sich seit dem Test getan hat. Und ob **Two Worlds** jetzt wirklich fertig ist.

Aus dem Ei gepellt

Eine der größten Neuerungen: Unser neuer Held erstrahlt in der Charaktererstellung in neuer Pracht. Neuer Held, weil alte Spielstände die Änderungen nicht übernehmen. Neue Pracht, weil nicht nur das Konterfei des Helden, sondern alle Gesichter der nicht spielbaren Charaktere überarbeitet wurden. Der namenlose Kopfgeldjäger guckt nicht mehr so grimmig, viele Charaktere sehen zwar anders aus, in einer Stadt wiederholen sich die Köppe aber schnell. Hieran darf also weiter gefeilt werden. Zumindest sind Rüstungen und Gesichter sehr viel detaillierter gestaltet. Klasse, dass die Dialoge inzwischen synchron mit den Lippenbewegungen ablaufen. Und auch die hübschen Landschaften wirken dank Update stimmiger.

Stapelstop

Der größte Spaßkiller war für uns der fast nicht existente Schwierigkeitsgrad. Dank stapelbarer Zauber und Gegenstände sind wir beim Test in Nullkommanix zum Superhelden mutiert, dem beim Anblick des fiesesten Drachen nur ein kleines Lächeln abzuringen war. Das hat sich mit dem neuesten Patch 1.5 geändert: Die Kämpfe sind dank Limitierung der Stapelungen und der Talente fordernder, aber nicht zu schwer. Unpassend, dass wir immer noch relativ früh richtig gute Ausrüstungen bei den Händlern erwerben können. So werden einige der Balancing-Änderungen irrelevant. Immerhin sind wichtige NSCs jetzt unverwundbar und können nicht mehr einen von uns massakriert werden. Was bei manchen Quests allerdings wieder hinderlich ist. Hier muss noch eine Lösung gefunden werden.

Susanne Braun



Hübschere **Wassereffekte** machen die Welt realistischer. Praktisch: Jetzt hilft uns hier eine Sandbank.



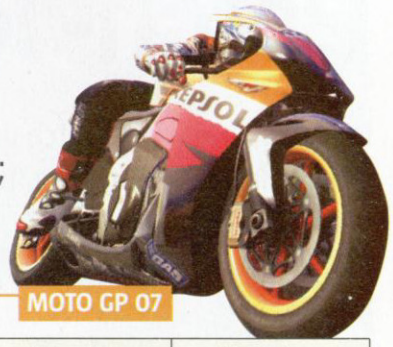
Das Pferd hat einen kleineren **Wendekreis** und bleibt nicht mehr überall hängen.



Unser **Held** lässt sich nun realistischer gestalten, dafür schaut er nicht mehr so grimmig rein.

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 Redaktionsschluss.

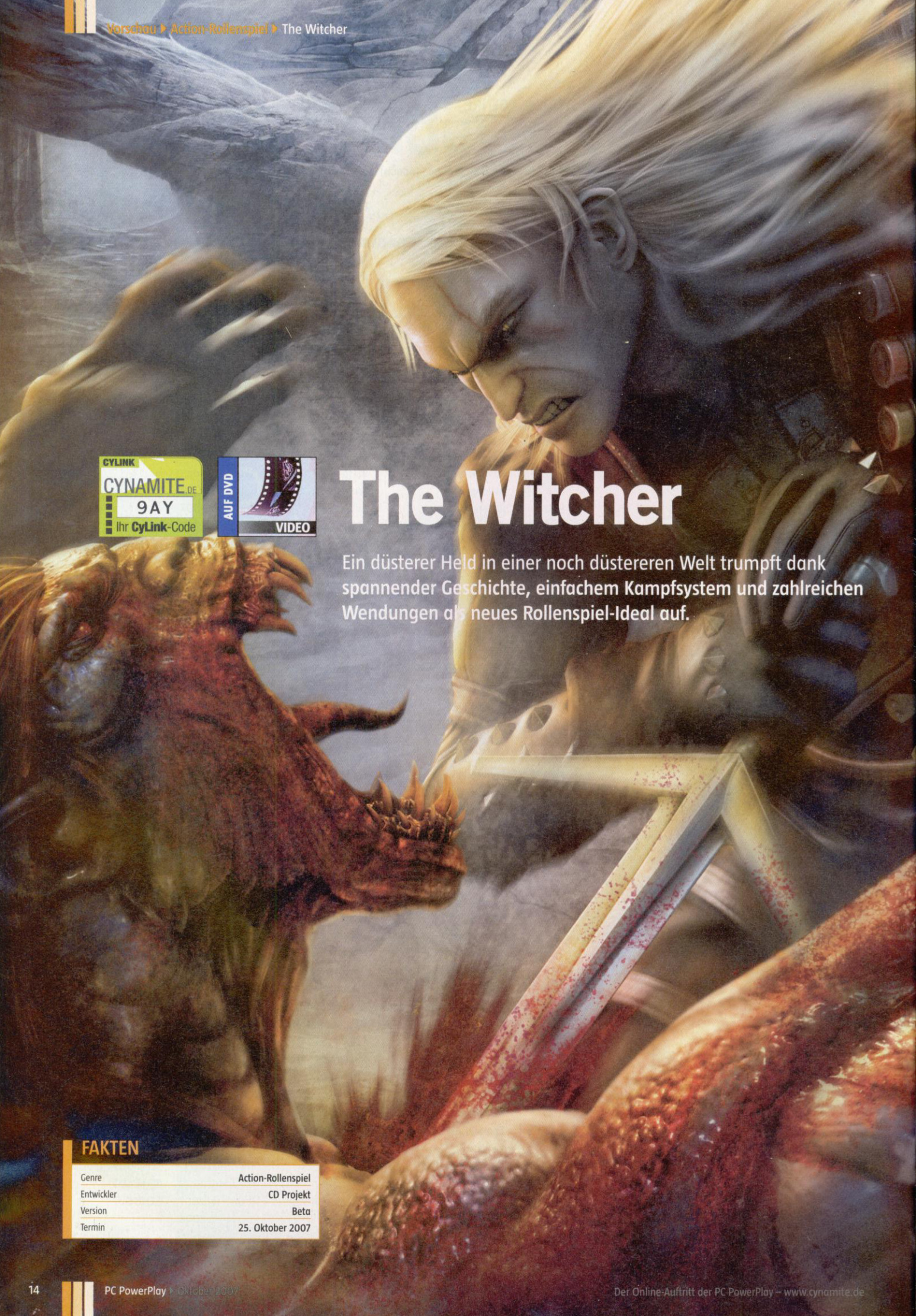


Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
24 September	25	26	27	28 SEGA RALLY	BLACKSITE	30
01 Oktober	02	03	04 NBA LIVE 08	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18 ESCAPE FROM PARADISE CITY	19 TABULA RASA	20	21
22	23	24	25 THE WITCHER	26 JUICED 2	27	28
29	30 TIMESHIFT FUSSBALL MANAGER 08	31 PC POWER PLAY Heute gibt's die neue Ausgabe!	ANKH: KAMPF DER GÖTTER	02	03	04

		SPIEL	CYLINK*	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	POTENZIAL
		A VAMPYRE STORY	HTF	Adventure	Autumn Moon	1. Quartal 2008	–
		AGE OF CONAN	06A	Online-Rollenspiel	Funcom	25. März 2008	–
		AGE OF EMPIRES 3: ASIEN DYNASTIES	OK7	Echtzeit-Strategie (Addon)	Big Huge Games	2. November 2007	–
		ALAN WAKE	D65	Actionspiel	Remedy	2008	–
		ALONE IN THE DARK 5	Y31	Action-Adventure	Eden Games	März 2008	–
NEU		ANKH: KAMPF DER GÖTTER		Adventure	Deck 13	31. Oktober 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	28. September 2007	–
NEU		BORDERLANDS	5S6	Ego-Shooter	Gearbox	4. Quartal 2008	–
		BROTHERS IN ARMS 3	A45	Taktik-Shooter	Gearbox	16. November 2007	SEHR GUT
		CALL OF DUTY 4	5C6	Taktik-Shooter	Infinity Ward	Winter 2007	–
		CHRONICLES OF SPELLBORN	5EQ	Online-Rollenspiel	Spellborn	4. Quartal 2007	GUT
NEU		CODENAME PANZERS: COLD WAR	37J	Echtzeit-Taktik	Stormregion	1. Quartal 2008	–
		CRYSIS	3X4	Ego-Shooter	Crytek	16. November 2007	HERVORRAGEND
		DSA: DRAKENSANG	IK1	Rollenspiel	Radon Labs	1. Quartal 2008	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	2008	SEHR GUT
		ESCAPE FROM PARADISE CITY	52V	Rollenspiel	Sirius Games	18. Oktober 2007	–
		EMPIRE EARTH 3	5IO	Strategiespiel	Mad Doc Software	4. Quartal 2007	–
NEU		FALLOUT 3	W96	Rollenspiel	Bethesda	3. Quartal 2008	HERVORRAGEND
		FAR CRY 2	4G6	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	2. Quartal 2008	SEHR GUT
NEU		FUSSBALL MANAGER 2008	AA8	Manager	Bright Future	30. Oktober 2007	HERVORRAGEND
		FRONTLINES: FUEL OF WAR	T4Z	Ego-Shooter	KAOS Studios	Januar 2008	–
NEU		GRAY MATTER	E9W	Adventure	Tonuzaba	1. Quartal 2008	–
		GROTESQUE	11E	Rollenspiel	Silent Dreams	2008	GUT
		HELLGATE LONDON	31G	Action-Rollenspiel	Flagship Studios	1. November 2007	HERVORRAGEND
		HUXLEY	9FU	Online-Shooter	Webzen	4. Quartal 2007	–
		JUICED 2	OW8	Rennspiel	Juice Games	26. Oktober 2007	SEHR GUT
		KANE & LYNCH: DEAD MAN	J5Q	Actionspiel	IO Interactive	4. Quartal 2007	SEHR GUT
NEU		LEFT FOR DEAD	JIW	Ego-Shooter	Turtle Rock Studios	1. Quartal 2008	HERVORRAGEND
NEU		MAFIA 2	.W4	Actionspiel	Illusion Softworks	2008	–
		MERCENARIES 2	B1L	Actionspiel	Pandemic Studios	April 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: PROSTREET	8QQ	Rennspiel	EA Canada	30. November 2007	SEHR GUT
NEU		PRO EVOLUTION SOCCER 08	8K8	Fussball-Simulation	Konami	Oktober 2007	HERVORRAGEND
		SACRED 2	V0E	Action-Rollenspiel	Ascaron	1. Quartal 2008	SEHR GUT
NEU		SEGA RALLY	99B	Rennspiel	Sega	28. September 2007	–
		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	4. Quartal 2007	–
		SPLINTER CELL 5: CONVICTION	CC9	Action-Adventure	Ubisoft	16. November 2007	SEHR GUT
		SPORE	P89	Strategiespiel	Maxis	1. Quartal 2008	SEHR GUT
		STALKER: CLEAR SKY	6A3	Ego-Shooter (Addon)	GSC Game World	1. Quartal 2008	–
		STARCRAFT 2	LGN	Strategiespiel	Blizzard	ca. 2008	–
		SUPREME COMMANDER	8O7	Echzeit-Strategie (Addon)	Gas Pwd. Games	23. November 2007	–
		TABULA RASA	9E7	Online-Rollenspiel	Destinations Games	19. Oktober 2007	GUT
NEU		THE AGENCY	3C3	Online-Rollenspiel	SOE	2008	–
NEU		THE CHOSEN	MWO	Action-Rollenspiel	Rebelmind	4. Quartal 2007	–
		THE WITCHER	9AY	Rollenspiel	CD Projekt	25. Oktober 2007	HERVORRAGEND
		TIMESHIFT	Q87	Ego-Shooter	Saber Interactive	30. Oktober 2007	SEHR GUT
NEU		TREASURE ISLAND	1U6	Adventure	Radon Labs	November 2007	SEHR GUT
		TURNING POINT: FALL OF LIBERTY	FK0	Ego-Shooter	Spark Unlimited	1. Quartal 2008	GUT
		UNIVERSE AT WAR	3QA	Echtzeit-Strategie	Petroglyph	4. Quartal 2007	SEHR GUT
		UNREAL TOURNAMENT 3	2D2	Ego-Shooter	Epic Games	November 2007	SEHR GUT
		WARHAMMER ONLINE	YQ9	Online-Rollenspiel	EA Mythic	1. Quartal 2008	SEHR GUT
		WAR LEADERS	Q27	Echtzeit-Strategie	Enigma Software	4. Quartal 2007	SEHR GUT
		WOW: WRATH OF THE LICH KING	1Y1	Online-Rollenspiel (Addon)	Blizzard	2008	–

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

Legende: NEU Neuzugang | Angesehen | Angespielt



CYLINK
CYNAMITE.DE
9AY
Ihr CyLink-Code

AUF DVD
VIDEO

The Witcher

Ein düsterer Held in einer noch düstereren Welt trumpft dank spannender Geschichte, einfachem Kampfsystem und zahlreichen Wendungen als neues Rollenspiel-Ideal auf.

FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	CD Projekt
Version	Beta
Termin	25. Oktober 2007

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



Kein blödes Rumgeklicke: Schwert in **Flammen** bedeutet, dass wir jetzt klicken dürfen...

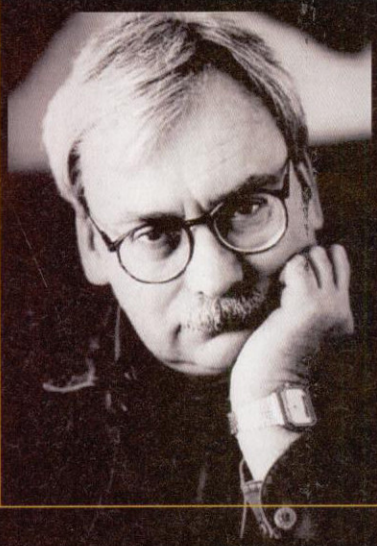


... Während wir beim durchgekreuzten **Schwert** still halten sollen, um den Angriff nicht zu versauen.

DER AUTOR DER VORLAGE

Andrzej Sapkowski ist ein polnischer Fantasy-Autor, der vor allem im osteuropäischen Raum sehr bekannt ist. Seine berühmteste Trilogie erzählt in der Form von Kurzgeschichten von Monsterjäger Geralt von Rivien, dessen Motive die Liebe zur Zauberin Yennefer und das Verschwinden der Magie sind.

Bisher sind nur zwei der Sammlungen ins Deutsche übersetzt worden, »Der letzte Wunsch« und »Das Schwert der Vorsehung«. Des Weiteren verfasste Sapkowski eine weitere fünfbändige Reihe um seinen Helden Geralt und erwähnte ihn in zwei weiteren Kurzgeschichten.





■■■ Rollenspiele gibt es wie Sand am Meer, man kann sie alle in eine Schublade stecken. Nehmen wir zum Beispiel die Riege der **Gothics**, der **Elder Scrolls**: echte Rollenspiele mit einer unglaublichen Freiheit, in der man sich unglaublich verzetteln kann. Oder die **Titan Quests** und die **Diablos**: Action-Rollenspiele, die uns keine Chance geben, uns mit der Spielfigur zu identifizieren.

Und dann gibt es noch die kleine Ecke der Rollenspiele, die sich weder als reinrassiges Rollenspiel noch als Action-Klopper verstehen. Mit epischer Geschichte, prägnanten Helden. Das sehr gute **Jade Empire** gehört dazu. Und **The Witcher**. Letzteres lockt uns nicht nur mit einer packend erzählten Geschichte, sondern einer Welt abseits von Feen-Trallala, langweiligem Ork-Gedöns und quietschbunter Fantasy-Welt.

Der Anfang vom Ende

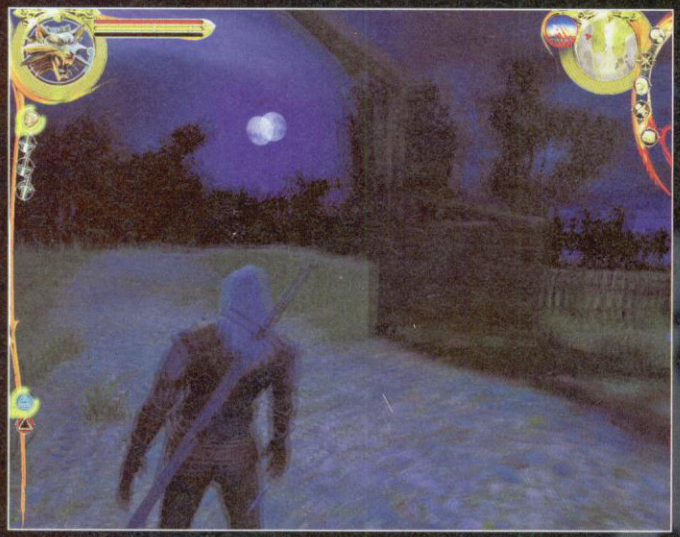
Die Welt von Hexer Geralt ist düster, zugleich eine sehr atmosphärische. Und Atmosphäre ist genau das, was **The Witcher** ausmacht. Zu Beginn des Rollenspiels werden wir gleich in die brutale Welt des Mittelalters gezogen. Unser Held Geralt von Rivia wird von Rittern gehetzt und getötet – hoppla, wir segnen schon das Zeitliche? Keine Bange, Geralt ist ein Mutant. Mitglieder des Hexerordens sammeln seine Überreste auf, und hauchen in alten Burggemäuern wieder Leben in die sterbliche Hülle. So beginnt das ausführliche Tutorial, das uns in Steuerung, Kampf und Alchemie einweihen soll. Doch bevor wir herausfinden, ob uns die Verfolger- oder die Vogelperspektive der Kamera besser gefällt, marschiert ein wütender Mob vor den Toren der Burg auf: Meuchelmörder, Zauberer und schlimmere Gestalten, die zur Bande der Salamandar gehören. Ihr Ziel: Die alchemistischen Apparaturen und wichtige Schriften unseres Oberhaupts an sich zu reißen, koste es, was es wolle.

Nervenbalsam

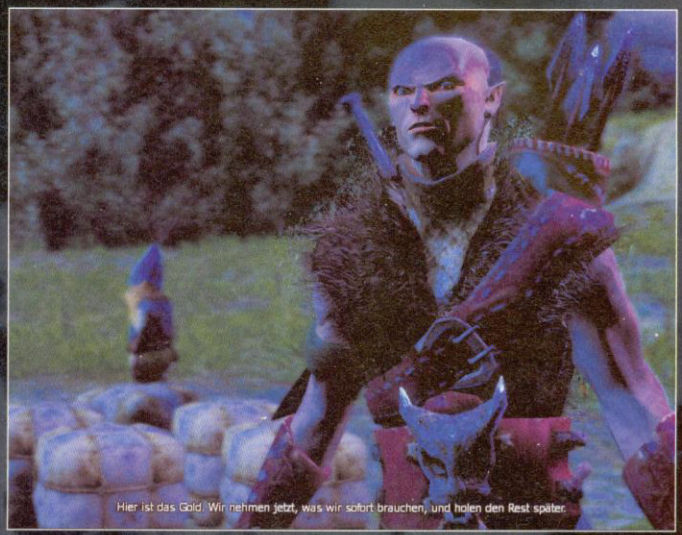
Nach einer mitreißenden Zwischensequenz drückt uns ein nicht spielbarer Charakter (NSC) ein Schwert in die Hand: Wir sollen uns Zutritt



Die Welt des Hexers zeigt sich am Tag von ihrer schönen Seite, nachts beherrschen **Monster** die Straßen.



Der weiße Wolf heult nicht die zwei Monde an, sondern ist einfach stockbetrunken. Torkelnd lässt sich mit entsprechenden **Talenten** immer noch gut prügeln.



Zwischensequenzen erzählen eine spannende **Geschichte**, oft haben wir sogar die Wahl, wem wir helfen wollen. Unsere Entscheidung beeinflusst das Spiel.

zu den Laboratorien verschaffen, in denen bereits die fiesen Salamandar wüten. Auf der Minikarte zeigt ein roter Pfeil an, in welche Richtung wir uns begeben sollen. Also spurten wir los und treffen schon kurz darauf auf Gegenwehr. Leider haben wir keine Ahnung, wie wir mit dem Schwert umgehen sollen. Genretypisch wollen wir das haltlose Mausgeklicke starten, doch das führt zu nichts.

Stattdessen beherrscht Geralt mehrere Kampfstile, die wir dank Pausefunktion auch schnell wechseln können, ohne die Hotkeys zu kennen. Im ersten Stil teilt er mächtige und langsame Schläge aus, der zweite ist für agile Gegner geeignet. Zwar macht Geralt weniger Schaden, haut aber schneller zu. Der dritte Stil ist besonders für große Gruppen geeignet. Wir wählen den ersten Stil und klicken auf den Feind, Geralt lässt eine gescriptete Kampfsequenz vom Stapel. Wenn das Angriffssymbol in Form eines Schwertes aufleuchtet, dürfen wir klicken. Ansonsten sollten wir das tunlichst vermeiden. Zeigefingerstrapazierendes Dauergeklicke führt zu einem Abbruch des Kampfes und wir haben damit nichts gewonnen, denn auch Geralt hält im Kampf inne. So gefällt uns das!

Anspruchsvolles Palaver

Die ersten Gegner haben ins Gras gebissen, wir werden gerade erst warm, als wieder eine Zwischensequenz beginnt und uns tiefer in das Geschehen hineinzieht. Zu diesem Stilmittel haben die Entwickler übrigens sehr oft gegriffen.



DIE TALENTE DES HEXERS

1 15 unterschiedliche **Attribute** beeinflussen den Kampf und die Fähigkeiten Geralts. Diese Attribute sind jeweils noch in Bronze-, Silber- und Goldtalente unterteilt.

2 Die **Bronzetalente** sind bereits ab Stufe eins verfügbar und halten Fähigkeiten wie die Kräutersuche parat. Die Verstärkung des Silberschwerts ist in den ersten Stufen übrigens noch nicht ganz so wichtig.

3 **Silbertalente** werden ab Stufe 35 erreicht. Die Talente sind ebenfalls durch das Brauen und den Verzehr bestimmter Tränke erreichbar. Hier verstecken sich Upgrades für die Nahkampffertigkeiten und Immunitäten. Außerdem dürfen wir Bomben basteln.

4 Die **goldenen** Talente sind dem erfolgreichen Hexer zugänglich. Bei den Talenten handelt es sich um starke Erweiterungen der bisher erlernten Kampffähigkeiten und die Erhöhung bestimmter Attribute wie die Lebenspunkte. Zudem locken günstigere Zauber und eine hohe Resistenz gegen Gift.

So wird die Geschichte spannend erzählt, trotzdem werden unsere Nerven nicht mit endlosem und nichts sagendem Blabla überstrapaziert.

Die Salamandar haben inzwischen das Labor geplündert, einige unserer Kollegen niedergestreckt und die Zauberin des Ordens vergiftet. Der Anführer der kleinen Hexertruppe schickt uns aus, einige Zutaten für einen Trank zu sammeln. Dabei verfolgen wir mit dem Tagebuch nicht nur, wo wir hin müssen. Hier finden wir Notizen zu Charakteren, Alchemie und Quests, alle Tutorial-Nachrichten – ein umfangreiches Nachschlagewerk.

Ein Kapuze voll Schlaf

Die Alchemie ist ein wichtiger Bestandteil des Geralt'schen Überlebens. Mit Tränken steigern wir seine Kampffähigkeiten: Für eine Sam-Fisher-ähnliche Nachtsicht braucht er keine grünen Blinklichter über dem Kopf, sondern einfach nur einen Schluck des Katzenelixiers. Allerdings vergiften die Tränke Geralts Körper. Unter der Lebensanzeige des Hexers zeigt ein Balken die Toxizität an. Ist der voll, stirbt unser Hexer. Die Vergiftung kann nur mit einer Ruhepause an einem Lagerfeuer aufgehoben werden. Auch das Brauen der Tränke erledigen wir so.

Am Feuer tritt Geralt in einen Meditationsstatus ein, in dem wir fleißig Zutaten mixen. Oder nach einem Stufenaufstieg Talente verteilen. Oder einfach die Zeit totschlagen. Denn einige Aufträge können nur zu bestimmten Tageszeiten erledigt werden. Die Ertrunkenen, zombieartige Gestalten in den Vororten Wyzimas, die wir für Quests einen Kopf kürzen sollen, kommen beispielsweise nur in der Nacht aus dem Wasser.

Ist denn schon Mitternacht?

Eine neue Stufe erreichen wir, wenn wir Quests erledigen. Anders als in Rollenspielen wie **Two Worlds** wartet nicht an jeder Ecke ein Monster auf uns, das wir erledigen können. In der linearen Welt Geralts tauchen Monster erst auf, wenn wir die passende Quest haben. Oder, wie am Beispiel der Ertrunkenen, zur richtigen Tageszeit.

Haben wir einen Stufenaufstieg geschafft, investieren wir drei Talente in die 15 Fähigkeiten und Attribute Geralts. Ein Punkt in den Kampf mit dem Schwert lässt eine andere Kampfsequenz ablaufen. Ein Punkt in Wissen lässt uns zum Beispiel die Kräuterkunde erlernen; intelligente Hexer können sogar Bomben bauen. Der Talentbaum wirkt auf dem ersten Blick zwar erschlagend, die nötige Übersicht stellt sich aber schnell ein. Vor allem, weil nur die ersten Attribute, die Bronzetalente, von Beginn an erlernbar sind. Silber- und Goldtalente werden erst



Drei **Kampfstile** sind die Antwort auf jede Gegnerart. Machen wir also keinen Schaden, heißt es: Wechseln!



Nebenquests hängen oft mit der **Hauptquest** zusammen – hier belästigt uns der Geist eines Verstorbenen.

mit zunehmender Stufe oder komplizierten Tränken freigeschaltet.

Pest oder Cholera?

Wie erwähnt ist die Story um den Hexerorden linear. Zwar können wir in den Städten und Dörfern, die wir betreten, frei herumlaufen. Mit den Pennern an der Straße interagieren, Menschen aus dem Weg stoßen. Doch zum Abschluss einer Region muss die Hauptquest vorangetrieben werden. Nebenaufträge sind nicht selten, dennoch hängen sie meist mit der Hauptquest zusammen. Das sorgt dafür, dass Geralt mehr Hintergründe erfährt – um so eine angemessene Entscheidung zu treffen.

Denn hin und wieder erwarten uns im Gespräch mit den NSCs nicht nur Multiple-Choice-Dialoge, sondern auch echte Entscheidungen, die sich auf das Spiel auswirken. Ein Beispiel: Im ersten Kapitel der Geschichte werden die Außenbezirke der Stadt Wyzima von einer hundeartigen Höllenbestie heimgesucht. Nachdem wir uns mit den Dorfältesten unterhalten und einige Aufgaben erledigt haben, landen wir bei einer Hexe, die für das Erscheinen des Monsters verantwortlich gemacht wird. Die klärt uns aber über die Dörfler auf.

Nicht alles, was glänzt, ist Gold

Der fette Odo hat seinen Bruder ermordet, Hauptmann Mykul hat seine Freundin vergewaltigt. Und Händler Haren verkauft Elfen an Mörder, der angeblich harmlose Geistliche liefert Kinder an die Salamadar aus. In dem folgenden Showdown entscheiden wir uns, welcher Seite wir beitreten. Helfen wir der Hexe, die in den Reihen der Dörfler ebenfalls ihre Ränke geschmiedet hat? Oder schicken wir sie auf den Scheiterhaufen?

Wir entscheiden uns für ersteres. Folge: Alle Bewohner der Außenbezirke werden von den Anführern umgebracht. Wir wollen nicht tatenlos zusehen und rächen die unschuldigen Bürger, indem wir die Dorfältesten in die ewigen Jagdgründe schicken. Hätten wir der Hexe nicht geholfen, sondern uns mit ihren Gegnern zusammengetan, wären die Bewohner der Hütten verschont geblieben. Die Hexe wäre dafür zum unerfreulichen Barbecue gebeten worden. Die Geschichte ist damit nicht vorbei – und ist nur ein kleines Beispiel dafür, wie trost- und gnadenlos Geralts Welt ist.

Ab ins Mittelalter

Diese Welt ist aber nicht nur durch die Geschichte so atmosphärisch und gut gelungen. NSCs reagieren selbst auf Wetterumschwünge mit Sprüchen wie »Was für ein Mistwetter«. Die Welt selbst sieht sehr hübsch aus, Lebendigkeit wird ihr durch herumfliegende Vögel verliehen. Detailliert gestaltete Schauplätze sorgen dafür, dass wir uns tatsächlich wie im Mittelalter fühlen. Die dezente Hintergrundmusik bringt zusätzlich Stimmung.

Viele Stimmen sind noch nicht integriert, die Dialogpartner bewegen selten ihre Lippen, bestimmte Quests sorgen für Systemabstürze – das wird hoffentlich noch behoben. Übrigens: Die deutsche Version von **The Witcher** wird ab 16 Jahren freigegeben sein – Blut wird entgegen früherer Aussagen nicht grün eingefärbt.

Susanne Braun

FAZIT

SUSANNE BRAUN



»Geralts Welt ist dreckig, sie stinkt, strahlt keine Hoffnung aus. Es gibt kein Gut und Böse, es gibt nur Abschaum oder noch schlimmeres. Vermutlich ist es leichter, ein Spiel zu einer bereits bestehenden Welt zu machen, als ein komplett neues Universum wie das von Two Worlds zu erschaffen. Zahlreiche Lizenzgurken der letzten Jahre zeigen mir allerdings, dass die meisten Versuche, eine Welt in einem Computerspiel zum Leben zu erwecken, in die Hose gingen. Deswegen freue ich mich auf The Witcher, denn hier stimmt trotz Lizenz alles: eine packende Geschichte, kompromisslose Action, und den Wunsch, doch noch einen Funken Hoffnung in einer grausamen Welt zu entdecken.«

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- mitreißend erzählte Geschichte
- überschaubarer Kampf ohne nerviges Dauergeklicke
- schöne und doch gnadenlose Welt
- interessante Quests (Tageszeitabhängig)

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

keine (neu gegründetes Studio)

POTENZIAL HERVORRAGEND

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT

SENNHEISER COMMUNICATIONS

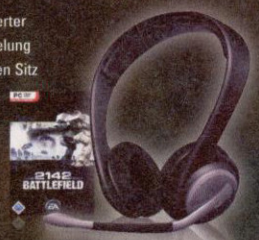
Stereo-Headset

SENNHEISER PC 161

„Battlefield 2142 Edition"

Gamer-Headset mit XXL-Ohrpolstern für komfortablen Sitz und dem aktellen PC-Spiel „Battlefield 2142".

- einseitig geführtes Kabel mit integrierter Stummschaltung und Lautstärkeregelung
- verstellbarer Kopfbügel für bequemen Sitz
- Mikrofon mit Rauschunterdrückung
- Frequenzbereich: 15 Hz - 23 kHz
- 2x 3,5 mm Klinkenstecker



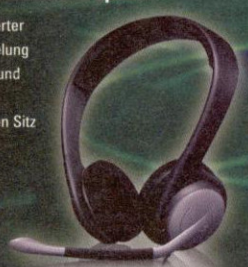
89,-

Stereo-Headset

SENNHEISER PC 151

Das Headset bietet ein fantastisches Klangerlebnis und gute Akustik - optimal für Hardcore-Spieler.

- einseitig geführtes Kabel mit integrierter Stummschaltung und Lautstärkeregelung
- Mikrofon mit Rauschunterdrückung und hoher Sprachverständlichkeit
- verstellbarer Kopfbügel für bequemen Sitz
- Frequenzbereich: 18 Hz - 22 kHz
- 2x 3,5 mm Klinkenstecker



54,90

Stereo-Kopfhörer

SENNHEISER HD 515 Gaming

Komfortabler Kopfhörer, der beeindruckenden Klang bei Musik, Filmen und Spielen garantiert.

- einseitig geführtes Kabel
- anatomisch angepasste Ohrpolster
- Aluminiumspulen für schnelle Reaktion auf Impulse
- Frequenzbereich: 14 Hz - 26 kHz
- 3,5 mm Klinkenstecker



117,90

Stereo-Kopfhörer

SENNHEISER HD 201 Gaming

Moderner Kopfhörer, der speziell auf die Anforderungen von PC-Gamern angepasst ist.

- beidseitig geführtes Kabel
- geschlossene Ohrpolster
- geringes Gewicht für lang anhaltenden Tragekomfort
- Frequenzbereich: 21 Hz - 18 kHz
- 3,5 mm Klinkenstecker



33,90



Stereo-Headset

SENNHEISER PC 350

Speziell für Gamer entwickeltes Headset, das aufgrund der geschlossenen Bauform die Umgebungsgeräusche effektiv senkt - so kannst Du Dich auch in extrem lauter Umgebung wie z. B. auf LAN Partys perfekt auf Dein Spiel konzentrieren!

- binauraler Sound für ein realistisches Klangempfinden
- passive Dämpfung gegen Umgebungslärm um bis zu -32 dB(A)
- austauschbare Ohrpolster
- Mikrofon mit Rauschunterdrückung
- integrierte Stummschaltung und Lautstärkeregelung
- faltbar für einen einfachen Transport
- optimierte Frequenzdarstellung ermöglicht ein noch genaueres Orten von Klängen im Spiel (Events, Gegner)
- Frequenzbereich: 10 Hz - 26 kHz
- Kennschalldruckpegel: 108 dB(A)
- 2x 3,5 mm Klinkenstecker

194,90

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

Mehr von ALTERNATE gibt's auf den Seiten 74-75

DEUTSCHER INTERNET PREIS · PC Praxis Testsieger 2004 · PC Professionell Empfehlung der Redaktion · AWARD PowerPlay Bester Shop ALTERNATE.DE · Hardware Hardware-Versender des Jahres 2006 1. Platz ALTERNATE

24 Stunden Bestellhotline:

01805-905040*

WWW.ALTERNATE.DE



Die detaillierten Landschaften sorgen für viel **Atmosphäre**. Das Bild ist kein Fake – die Grafik sieht auch in Bewegung so gut aus.

Far Cry 2

CYLINK
CYNAMITE.DE
4G6
Ihr CyLink-Code

Eines der Action-Highlights der Games Convention war Far Cry 2 von Ubisoft Montreal. Hier sind unsere Eindrücke aus der Präsentation einer frühen Version, die uns ziemlich beeindruckt hat.

Die gute Nachricht: **Far Cry 2** hat nur wenig mit seinem Vorgänger gemeinsam. Und zum Glück noch viel weniger mit den Konsolen-Ablegern, die qualitativ mau waren. Teil 2 ist somit kein lauer Neuaufguss des populären Karibik-Shooters, sondern sehr eigenständig. Entwickler Ubisoft Montreal hat nicht nur an der Engine herumgeschraubt, sondern auch an Handlung und Spielelementen. Die spielbare Version, die wir sahen, verspricht enorm viel: Spannung, Abwechslung, Grafikfeuerwerk.

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Ubisoft Montreal
Version	Pre-Alpha
Termin	2008

Irgendwo in Afrika

Irgendwo in Afrika steht unser Held in der Savanne. Der Held ist einer von mehreren Charakteren, die die unterschiedlichen Spielertypen ansprechen sollen. Egal, für welchen Burschen Sie sich entscheiden, das Spiel läuft für alle gleich ab, Sie verpassen also nichts. Die Aufgabe ist, ein Munitionslager zu sprengen, das relativ weit entfernt ist. Laufen ginge, aber allzu sportlich scheint der Held nicht zu sein. Darum will er sich in einem nahen Vorposten der Soldaten einen Buggy klauen, was viel Zeit und die eine oder andere Blase an den Füßen spart. Geduckt schleicht er durchs hohe Gras, das wie die gesamte Umgebung einen sehr realistischen und stylishen Look versprüht. Dank der Geräuschkulisse mit typischen Steppenlauten kommt schnell Afrika-Feeling auf, fühlen wir uns voll ins Geschehen hineingezogen. Und fiebern mit, ob unser Held es schafft, den Wagen unbemerkt zu klauen.

Schafft er natürlich nicht. Kaum wird er entdeckt, hagelt es Gewehrkugeln. Darum tritt er das Gaspedal durch und tritt die Flucht nach vorne an. Auf die im Weg stehenden Gebäude kann er dabei wenig Rücksicht nehmen, die

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



Fahrzeuge dürfen in Far Cry 2 nicht fehlen, da die Entfernungen riesig sind.



Explosiv: Far Cry 2 setzt auf realistische **Physik**, was die Gegner spüren.



Lautlos ist besser, dann merken die KI-Kollegen nichts...



Stürme sehen eindrucksvoll aus. Das **Wetter** ändert sich dynamisch.

werden in handliche Einzelteile zerlegt. Doch auch die Gegner können Auto fahren und nehmen die Verfolgung auf. Die Verfolgungsjagd ist heftig, aber kurz: Mit gezielten Rammstößen werden die Bösewichte in die Wand gedrängt, verlieren den Anschluss. Durchatmen.

Ein Freund, ein guter Freund...

Am Munitionslager angekommen, demonstrieren die Entwickler uns die Leistungsfähigkeit der aufgemöbelten CryEngine. Enorme Sichtweiten, Reifenspuren im Gras, zerschießbare Bäume – in **Far Cry 2** wird vieles möglich sein, was den Spieler tiefer ins Geschehen ziehen soll. Fast alle Aktionen haben Auswirkungen auf die Umwelt, wie der Flammenwerfer, der das Steppengras entzünden kann, wobei sich das Feuer immer weiter ausbreitet. Und so für Deckung sorgen oder als Falle dienen kann. Beim Sturm auf das Lager kommt unserem Helden ein Buddie, ein Kumpel, zur Hilfe. Gemeinsam kämpft es sich gleich viel besser gegen die feindliche Übermacht. Als der spielende Entwickler schwer getroffen wird, zieht ihn der Buddie aus der Schusslinie und bringt ihn in Sicherheit. Ubisoft Montreal betont, dass diese Ereignisse keinesfalls geskriptet seien, sondern jedes Mal anders (oder auch gar nicht) so ablaufen würden. Abhängig davon, ob ein Buddie in Reichweite und nicht selbst zu beschäftigt mit den Gegnern sei, soll er entsprechend handeln. Wird der Kamerad getötet, ist er für den Rest des Spiels weg vom Fenster, kann also nie mehr helfen. Sich gegenseitig beschützen ist also oberste Devise. Schon in der Pre-Alpha-Phase ist **Far Cry 2** ein echter Leckerbissen, grafisch wie spielerisch. Angenehm ist uns aufgefallen, dass die aufwändige Grafiktechnologie nicht als Blendwerk eingesetzt wird, sondern um die Glaubwürdigkeit der Umgebung nach oben zu schrauben. Nicht jeder Entwickler schafft das! Die Atmosphäre profitiert auch vom frischen Afrika-Szenario. Wenn nun noch die Handlung durchgehend zum Weiterspielen motiviert, pirscht sich hier die potenzielle Genre-Referenz an.

Florian Stangl

FAZIT
FLORIAN STANGL



Far Cry hatte durchaus seine Macken, vor allem bei der arg dünnen Story. Der Nachfolger stammt nicht von Crytek, sondern von Ubisoft Montreal, die bislang durchweg gute bis sehr gute Handlungsstränge ablieferten. Das klingt bislang alles sehr viel versprechend. Technisch war bereits die Pre-Alpha-Version überragend. Wobei uns vor allem die glaubwürdige Landschaft schwer beeindruckt hat.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

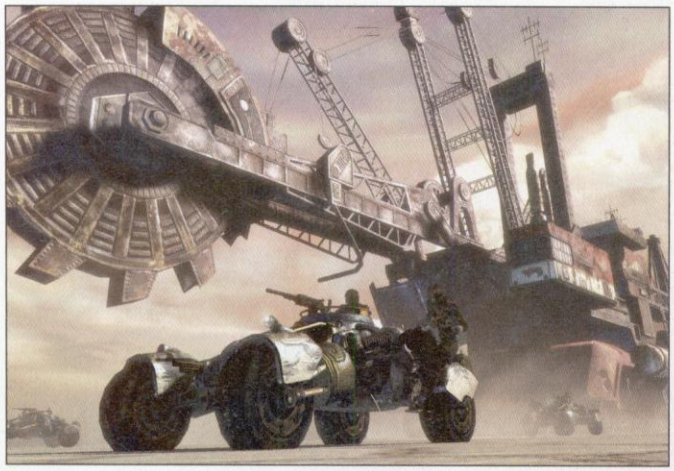
- glaubwürdige Umgebung
- riesige Spielwelt
- fantastische Grafik
- neuartige Spielelemente

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Splinter Cell: Double Agent
(12/2006: **85**)

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

POTENZIAL **SEHR GUT**



Der monströse Schaufelradbagger fährt tatsächlich, die **Buggys** eskortieren ihn. Und wir planen den Überfall – das wird ein Spaß!



Die fiesen **Flattermänner** haben es in sich. Und wo die sind, sind noch mehr. Viel mehr. Ein ganzes Nest. Ein riesiges Nest. Das eigentlich kein Nest ist...

Borderlands

Entwickler Gearbox hat uns Borderlands ausführlich präsentiert. Unser erster Eindruck: Wahnsinn! Unser zweiter Gedanke: Das wollen wir unbedingt spielen!

Borderlands ist eine höchst interessante Mischung aus Ego-Shooter und Rollenspiel, die von Gearbox entwickelt wird. Gearbox-Entwickler waren unter anderem an **Half-Life** oder **Brothers in Arms** beteiligt, kennen und lieben (nach eigener Aussage) Shooter. Und sie lieben Waffen, weswegen es über 500.000 Knarren geben soll. Nein, kein Druckfehler: Es soll über eine halbe Million Waffen geben.

Am Ende des Universums

Borderlands spielt in einer fernen Zukunft in den Randgebieten der Galaxis, also den namensgebenden Borderlands. Auf einem Planeten liegen brandschatzende Horden und gestrandete Bruchpiloten im Clinch. Die Reste des abgestürzten Raumschiffs dienen dabei als Ihre Basis, in der Sie sich ausrüsten. Doch nicht nur Sie allein, sondern bis zu drei menschliche Mitstreiter, denn **Borderlands** lässt sich auch zu viert im Koop-Modus spielen.

Gezeigt wurde uns von Geabrox-Chef Randy Pitchford eine Demo-Mission, die in mehrere Einsätze untergliedert ist. Ziel: Den Bau der fiesen Flattervieher sprengen, die den Planetenbewohnern das Leben zur Hölle machen. Dazu müssen die Protagonisten Sprengstoff von den Plünderern klauen. Die Infiltration der Basis im Koop-Modus macht einen prima Eindruck: Ein Spieler agiert als Scharfschütze, der andere als Frontschwein mit dicker Wumme. Während Letzterer vorrückt und die Gegner auf sich zieht, hält ihm der Kollege den Rücken frei und streckt weiter entfernte Plünderer nieder. Die Angriffe der Bösen wirken lebendig, mit Hechtrollen, Deckung suchen oder Sprüngen von Containern, um freies Schussfeld zu erhalten. Manche Animationen wirken aber noch etwas staksig, und gelegentlich hätten wir schnellere Reaktionen der KI erwartet.

Rasante Fahrzeugduelle

Bemerkenswert gut gefallen hat uns auch die rasante Hetzjagd in **Mad Max**-ähnlichen Buggys. Zum einen profitiert dieses Spielelement von den riesigen Ausmaßen der Spielwelt, zum anderen von der tollen Fahrphysik. Die Manöver der Flitzer wirken echt, ohne in eine komplexe Simulation auszuarten.

Außerdem kommt die Action nicht zu kurz, denn auch die KI-Gegner fahren wie gesengte Säue, ballern aus allen Rohren und sind in der Überzahl. Auch hier greift das Koop-Element: Einer fährt, ballert mit der Kanone und rammt die Angreifer, der andere nutzt das 360 Grad drehbare MG. Die Story wird von lebendig wirkenden Charakteren erzählt und soll einige Überraschungen aufbieten. Viel hat Gearbox nicht verraten wollen, aber das Ende der gezeigten Mission hatte es in sich.

Florian Stangl

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Gearbox
Version	Pre-Alpha
Termin	2008

FAZIT
FLORIAN STANGL



Das macht Lust auf mehr! Das schmutzige Mad-Max-Szenario, die riesige Welt, vielfältiges Missionsdesign – was will man als Actionspieler mehr? Zum Beispiel schlaue Gegner, die fehlen noch. Es liegt wohl an der frühen Version, dass die KI eher dämlich agierte, doch darauf sollte Gearbox viel Zeit verwenden. Das gezeigte Missionsdesign ist fantastisch, ich hoffe nur, dass dieses Niveau das komplette Spiel über gehalten wird.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- riesige Spielwelt
- reizvolle Genre-Mixtur
- Ballern, Fahren, Forschen
- noch KI-Mängel

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Half-Life: Opposing Force
(1999)

007: Nightfire
(2002)

POTENZIAL SEHR GUT

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



Sieht ein bisschen aus wie ein 3D-Shooter, doch auch der dritte Fallout-Teil bleibt ein klassisches **Rollenspiel** mit taktikorientierten Kämpfen.



Jetzt in 3D, aber **Grafikstil**, Farbgebung und feine Details erinnern den Kenner auf Anhieb an die beiden zehn Jahre alten 2D-Vorgänger.

Fallout 3

Oblivion in der Endzeit? Seit langem stellen sich verunsicherte Fans diese Frage. Die beruhigende Antwort: Keine bange, auch der dritte Teil wird ein klassisches Fallout im besten Sinne.

Nach dem Untergang von Interplay war die Erleichterung groß, als die Rechte an **Fallout** bei Bethesda landeten. Die gehören mit ihrer **Elder Scrolls**-Reihe immerhin zu den ganz großen Rollenspiel-Entwicklern unserer Tage. Allerdings wurde die Übernahme auch mit einer gewissen Skepsis begleitet: Immerhin verfolgt **Oblivion** innerhalb des RPG-Genres den so ziemlich entgegen gesetzten Ansatz wie **Fallout**.

Alte Tugenden, neue Stärken

Doch keine Sorge: Auch der dritte Teil wird ein echtes **Fallout**. Es basiert weitgehend auf den Stärken seines klassischen Endzeit-Konzepts, von **Oblivion** stammt hauptsächlich die stark aufgebohrte 3D-Engine. Ansonsten hält sich Bethesda erstaunlich eng an die rund zehn Jahre alten Vorgänger. Dazu gehören das Waffen- und Ausrüstungssystem oder das S.P.E.C.I.A.L genannte Konzept, um das herum sich der Charakter definiert und ändert. Der Begriff steht für Stärke, Auffassungsgabe, Ausdauer, Charisma, Intelligenz, Gewandtheit und Glück. Bei jedem Levelaufstieg (das Maximum ist Level 20) steigern sich diese Attribute, außerdem kommen neue oder verbesserte Fähigkeiten hinzu.

Unangepasste Feinde

Der Charakter an sich steht allerdings fest: Sie spielen einen jungen Kerl, der in der postnuklearen Welt des mittleren 21. Jahrhunderts nach seinem Vater sucht. Das macht er in Echtzeit und Ego-Perspektive. Wahlweise lässt sich auf eine 3rd-Person-Ansicht umschalten, die Kamera ist dann bis hin zur klassischen Iso-Perspektive frei konfigurierbar.

Bei Kämpfen pausiert das Geschehen auf Wunsch jederzeit. Damit lassen sich die verschiedenen Trefferzonen leichter bestimmen. In alter Tradition ist die **Fallout**-Welt eine semi-lineare Welt. Einerseits folgen Sie einem klar erkennbaren roten Faden, auf der anderen Seite lohnt sich die Erledigung diverser, frei annehmbarer Neben-Quests. So frei zugänglich wie das **Oblivion**-Universum ist **Fallout 3** allerdings nicht. Dementsprechend passt sich die Umwelt auch nicht dem aktuellen Level des Helden an.

Weltverbesserer

Die auf der Games Convention präsentierte Version wirkte schon erstaunlich fertig für einen noch ein Jahr entfernten Titel. Das liegt am ungewöhnlichen Entwicklungsansatz von Bethesda: Zuerst wird ein kleiner Teil des Spiels »durchprogrammiert« und perfektioniert. Darauf aufbauend wird dann die komplette, Bethesda-typisch riesige Spielweltwelt erschaffen. Deshalb ist auch noch nicht sicher, ob der avisierte Termin gehalten werden kann.

Mikkl Galuschka

FAKTEN

Genre	Rollenspiel
Entwickler	Bethesda
Version	Präsentation
Termin	4. Quartal 2008

FAZIT MIKKL GALUSCHKA



Mit seiner Mischung aus tiefgründigem Rollenspiel-Konzept und famoser Hochglanzoptik war Fallout 3 eine der großen positiven Überraschungen auf der Games Convention. Bethesda zwängt den dritten Teil zum Glück nicht in ein enges Oblivion-Korsett, sondern vertraut größtenteils auf die alten Stärken, mit denen die beiden Vorgänger zu absoluten Klassikern wurden.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- riesige Endzeit-Welt
- stimmungsvolle Grafik
- bestens bewährtes Rollenspiel-Konzept
- viel Tiefgang

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Morrowind
(2002)

Oblivion
(05/2006: 87)

POTENZIAL HERVORRAGEND



Cold War hat ein dynamisches **Tag-/Nachtsystem**.



Alle **Objekte** können komplett zerstört werden.



Infanteristen haben **Spezialfähigkeiten**: Sanitäter etwa bauen Lazarette. Unterstützung erfolgt aus der Luft.

Codename: Panzers – Cold War

Der Kalte Krieg ist in: Nach World in Conflict erwartet PC-Strategen bereits das zweite Nachkriegs-Epos. Cold War punktet mit toller Grafik und einem taktischen Physiksystem.

»Berlin. Du bist so wunderbar!«, tönt es derzeit in der TV-Werbung. Das finden offenbar auch die Entwickler von Stormregion, denn das neue **Panzers** dreht sich ganz um die deutsche Hauptstadt.

Der Untertitel **Cold War** verrät es schon: Fürs Szenario haben sich die Entwickler gottlob vom überstrapazierten Thema »Zweiter Weltkrieg« verabschiedet und thematisieren stattdessen die weitaus interessantere Zeit danach. Freilich wurde der historische Verlauf aus Spielspassgründen stark angepasst.

So kommt es am 8. April 1949 auf dem Flughafen Tempelhof zu einem furchtbaren Zwischenfall: Ein US-Transportflugzeug kollidiert mit einem sowjetischen Kampfjet. Die perfekte Vorlage für die Russen, um anschließend mit schwerem Kriegsgerät in Berlin einzufallen. Die Zeit der Rosinenbomber ist also vorbei, der Kalte Krieg entpuppt sich von Anfang an als ein sehr, sehr heißer Krieg.

Spaß mit Physik

Besonders stolz sind Stromregion auf ihr neues Physiksystem. Das Prinzip zeigen sie anhand eines Baukrans, der mitten in Berlin steht. Obendrauf steht ein Scharfschütze, im Gebäude nebenan haben sich feindliche Soldaten verschanzt. Ein Bomber fliegt heran, wirft seine Ladung ab. Kran samt Schütze knickt um und reißt dabei gleich das Haus mit den Gegnern ein. Je nachdem, aus welcher Richtung wir die Bombardierung anordnen, fällt der Kran auf ein anderes Haus. Hinterhältig, aber ziemlich effektiv. Übrigens kann jedes Objekt in **Cold War** zerstört oder von Ihren Soldaten benutzt werden, wie etwa herumstehende Autos.

In optischer Hinsicht ist vor allem das dynamische Wetter- und Tag-/Nachtsystem äußerst gelungen. Während ein weißes Flugzeug in der Abenddämmerung rötlich glüht, hat es im Morgengrauen einen bläulichen Schimmer.

Simon Fistrich

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Stormregion
Version	Alpha
Termin	März 2008

FAZIT
SIMON FISTRICH



Dumme Frage: Warum eigentlich Cold War? Der Kalte Krieg ist doch deswegen kalt, weil er in erster Linie aus Politik und gegenseitigem Wettrüsten bestand, und nicht aus Kämpfen. Naja, ist auch wurscht, so weiß wenigstens jeder, was gemeint ist. Ich für meinen Teil freue mich schon auf den Einsatz in Berlin, den ich vorzugsweise im Kooperativmodus mit einem guten Kumpel angehen werde.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- taktisches Physiksystem
- Kooperativmodus
- tolle Optik
- alle Objekte benutzbar

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Rush for Berlin
(05/2007: **77**)

Codename Panzers: Phase Two
(08/2005: **84**)

POTENZIAL SHER GUT

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



© 2007 EIDOS INTERACTIVE LTD. KANE & LYNCH: DEAD MEN™ EIDOS INTERACTIVE LTD. EIDOS AND THE EIDOS LOGO ARE TRADEMARKS OF THE EIDOS GROUP OF COMPANIES. IO INTERACTIVE AND THE IO LOGO ARE TRADEMARKS OF IO INTERACTIVE A/S. ALL RIGHTS RESERVED.

Games for Windows XBOX 360 PLAYSTATION IO-Interactive eidos



Die Entwickler versprechen, dass Ihre taktische Vorgaben noch besser und nachvollziehbarer in den **3D-Spielszenen** umgesetzt werden.



Schön bunt hier: Dank eines großzügigen Griffs zum Farbtopf lockern vermehrt solch ansehnliche **Infografiken** den Manager-Alltag auf.

Fussball Manager 2008

CYLINK
CYNAMITE.DE
AA8
Ihr CyLink-Code

Mit einem bunten neuen Anstrich geht EAs Verkaufsrenner in seine siebte Saison. Ob hinter der frischen Fassade auch spielerisch etwas Neues steckt, klärt unser Preview.

Wenn's ums Thema Fußball geht, wissen es Millionen Deutsche besser. Und das beschränkt sich beileibe nicht auf den Stammtisch im Vereinsheim, wo Taktik und Aufstellung der Profitrainer genüsslich zerlegt werden. Eine Abart dieser Spezies treibt sich mit Vorliebe in Manager-Foren herum, um dem dort heimischen Programm verbal den Garaus zu machen. Da werden kleinste Statistik-Fehler als Beweis für völlig inkompetente Entwickler herangezogen. Oder einem nicht genehme Features und Mechanismen einfach mal als Bug deklariert.

Besonders viel Häme musste immer wieder EA Sports mit seinem **Fussball Manager** einstecken. Was zum einen an den satten Verkaufszahlen liegt. Zum anderen daran, dass frühere Versionen wirklich nicht als Paradebeispiel für Fehlerfreiheit durchgingen. Über den **FM 2007** konnten aber selbst hartnäckige Nörgler wenig herziehen. Er gilt zu Recht als der wohl beste Vertreter der Serie – eine hervorragende Ausgangsbasis für die aktuelle 08er Version.

FAKTEN

Genre	Manager
Entwickler	Bright Future
Version	Präsentation
Termin	30. Oktober 2007

Schönerer Arbeitsplatz

Auf der Games Convention wurde uns der praktisch fertige **Fussball Manager 2008** erstmals



Unliebsam gewordene Spieler müssen Sie nicht mehr zwangsweise mitschleppen, sondern dürfen sie aktiv den anderen Vereinen **anbieten**.

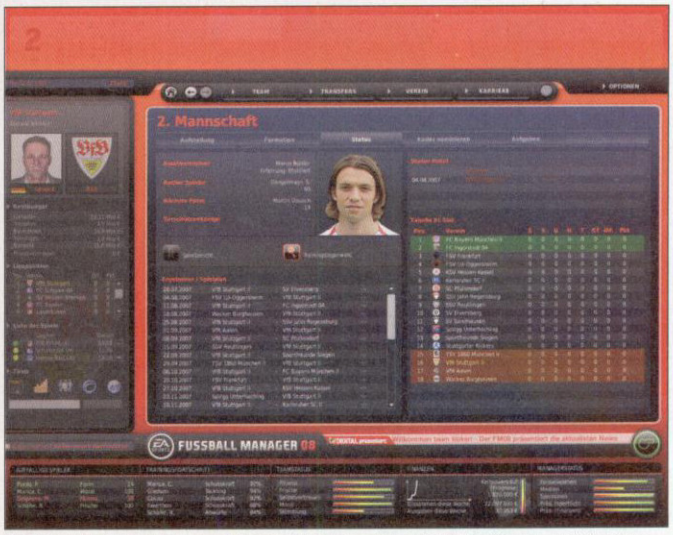


Mit Hilfe eines komplexen Editors lassen sich selbst lizenzierte **Originalstadien** wie die Allianz-Arena nach eigenen Wünschen umgestalten.

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



Das überarbeitete **Trainingskonzept** stellt jetzt den Spieler samt seiner Defizite und nicht mehr die einzelnen Tageseinheiten in den Mittelpunkt.



Deutlich aufgeräumter und übersichtlicher präsentiert sich die neue Bildschirmaufteilung. Hier kümmern wir uns gerade verstärkt um die **2. Mannschaft**.

gezeigt. Die Präsentation übernimmt wie gewohnt Gerald Köhler persönlich – in seiner Funktion als Chef von Bright Future ist er der **FM**-Mastermind. Ebenfalls wie gewohnt wirkt er dabei freudig erregt und leicht hibbelig, als würde er ihn gerade selbst das erste Mal sehen. Fast wie ein Kind zu Weihnachten, das auf die Bescherung wartet. Beim »Auspacken« dann sofort das erste Aha-Erlebnis: Das alte Interface hat man komplett über den Haufen geschmissen, der zentrale Hauptbildschirm sieht jetzt ganz anders aus. Vor allem gestochen scharf, da die 2008er Version endlich die übliche TFT-Auflösung von 1.280x1.024 Pixel unterstützt.

Das sorgt zudem für mehr Platz auf dem virtuellen Schreibtisch, was die Entwickler prompt für eine völlig umorganisierte Bedienung nutzten. Der kantig-dröge, auf diverse Ebenen und Flächen verteilte Menüwust ist passé. Vier klar strukturierte Hauptelemente bestimmen sprichwörtlich das Bild: Das Hauptfenster mit den oben angeflanschten Menüs, darüber ein fest verankerter, recht großer Kalender. Links eine frei konfigurierbare Leiste mit allen möglichen, dem Bereich angepassten Infos sowie Direktlinks zu bestimmten Bildschirmen. Unten schließlich warten noch fünf auswechselbare Mini-Monitore, auf Neu-Denglish »Widgets« genannt, auf den Manager.

Neue Spieler in alten Klamotten

Zur insgesamt deutlich besseren Optik trägt auch die reichliche Verwendung von Fotos, Bildern, Grafiken und bunten Symbolen bei. Dazu wechselte die Hintergrundfarbe von weiß auf schwarz. Im Zusammenspiel sieht alles deutlich lebendiger, aber auch nobler und erwachsener aus. Noch beim **FM 07** hatte mancher Bildschirm eher den Charme eines leeren Excel-Tabellenblatts. Auf dem Feld jagen die Spieler mit der aktuellen **FIFA 08**-Grafik dem Ball nach. Ganz kommt die Optik aber nicht an den Action-Bruder heran, da aus Zeit- und Performancegründen immer noch Teile der 07er-Engine verwendet werden, etwa einige Texturen.

Talentforschung

Auch spielerisch hat sich so manches getan. Allerdings wurde hier nichts brachial umgekrempelt, sondern eher feingetunt, erweitert und verbessert. Das **FM**-Spielgefühl bleibt also im Großen und Ganzen, Kenner der Vorgänger werden sich im Manageralltag sofort zurecht finden. Auch am Spielablauf ändert sich wenig, allerdings präsentieren sich manche Bereiche gründlich überarbeitet. Beim Training etwa fallen die einzelnen Tageseinheiten weg, es fokussiert sich mehr auf die Spieler beziehungsweise deren längerfristige Ziele.

Stehen Neuverpflichtungen an, so können Sie nicht mehr nach Herzenslust im Datenbestand kramen. Je nach (Un-)Bekanntheitsgrad des Akteurs sind seine Werte und Fähigkeiten nicht oder nur annähernd bekannt. Ohne umfassendes Scoutingsystem kommen Sie beim **FM 08** im Transfergeschäft also nicht allzu weit.

Saison-Simulator

Getreu dem Köhler'schen Motto »wir packen rein, was geht« ist die Anzahl der Ligen, Vereine und Spieler erneut ordentlich gewachsen. Zur reinen Quantität kommen mächtige Tools, die das weltweite Geschehen jederzeit im Griff haben und analysieren. Als ein Ergebnis werden wieder Serien wie »Ribery wurde 20 Spiele hintereinander mindestens 50-mal gefoult« angepriesen, die der **FM** in seiner gewaltigen Datenbank ausgräbt. Ein spielerisch gewichtigerer Effekt ist die Möglichkeit, bis zu 20 Saisons vom Rechner komplett simulieren zu lassen. Je nach Anzahl der Ligen kann das fast einen ganzen Tag dauern – genug Zeit, um nach durchspielten **FM 08**-Nächten an der frischen Luft mal einem echten Ball nachzujagen.

Mikkl Galuschka

FAZIT
MIKKL GALUSCHKA



So muss ein Manager aussehen! Die Optik ist gegenüber dem 07er gleich um zwei Generationen weiter, da klicke ich mich richtig gerne durch die Bildschirme. Spielerisch dürfte es eher auf eine Evolution hinauslaufen, auch wenn einige Bereiche generalüberholt wurden. Leider ist wohl die etwas schwächelnde Taktik- und Aufstellungsabteilung nicht darunter.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- stark verbessertes Interface
- schön anzusehende 3D-Szenen
- gewaltiger Umfang und Detailreichtum
- immer noch seichte Taktik-Abteilung

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Fussball Manager 07
(11/2006: **89**)

Fussball Manager 06
(10/2005: **89**)

POTENZIAL HERVORRAGEND



Im Gegensatz zu den meisten Online-Rollenspielen gibt Warhammer Online den Spielern Einfluss auf die Welt. Diese Stadt liegt nach einem Angriff in **Trümmern.**



Jeweils zwei Rassen stellen die Entwickler einander gegenüber. In einem der drei Gebiete geben sich **Grünhäute** (Orks und Goblins) und die Zwerge Saures.

Warhammer Online

Mit Riesenschritten nähert sich das heiß ersehnte Online-Rollenspiel der Fertigstellung. **Für die Macher Grund genug, die beiden letzten Rassen anzukündigen.** Für uns Grund genug, dabei zu sein.

Lange Haare, spitze Ohren, ein unterkühltes Gemüt – der Archetyp der klassischen Fantasy-Elfen ist unverkennbar. Ein bisschen überzeichnet, ein bisschen brutaler als anderswo, ein bisschen skrupelloser – auch die Maxime des **Warhammer**-Universums ist unverkennbar. Auf der diesjährigen Games Convention trafen die zwei aufeinander. Mit Hochelfen und Dunkelelfen komplettieren die Entwickler von EA Mythic das Rassen-Ensemble der Online-Rollenspiel-Hoffnung **Warhammer Online**.

Spieler der beiden neuen Fraktionen treffen bereits kurz nach der Charaktererstellung aufeinander und schlagen sich die Köpfe ein (siehe Extrakasten »Konfliktpotenzial«). Die Hochelfen übernehmen die Rolle der Guten und sind mit Menschen und Zwergen verbündet. Die Dunkelelfen dagegen firmieren an der Seite von Chaos und Grünhäuten unter dem bitterbösen Banner der Zerstörung.

FAKTEN

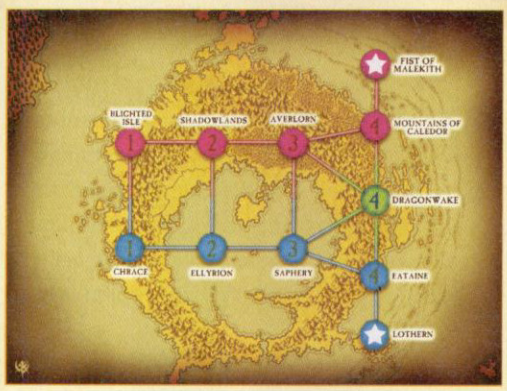
Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	EA Mythic
Version	Präsentation
Termin	1. Quartal 2008

Pull, pull, pull ...

EA Mythic gibt derzeit nur wenig Informationen zu den Klassen der beiden Spitzohren-Fraktionen preis. Fest steht: Der Schwertmeister ist die Tank-Klasse der Hochelfen. Mit schwerer Panzerung und mächtigen Schwertern sollen sie an vorderster Front kämpfen und mühelos mit mehreren Gegnern fertig werden. Schwertmeister setzen vor allem auf Kombo-Angriffe,

KONFLIKTPOTENZIAL

Jeweils zwei der sechs Rassen von Warhammer Online stehen in einem Abschnitt der Spielwelt in direktem Konflikt zueinander. Diese Abschnitte wiederum sind in vier Zonen unterteilt, so genannte **»Tiers«** – hier illustriert anhand des Gebietes für die Hoch- und Dunkelelfen. Nachdem Sie Ihren Charakter erstellt haben, sind Sie im ersten Tier unterwegs, dem Startgebiet. Mit steigendem Charakterlevel verdienen Sie sich dann nicht nur neue Fähigkeiten, sondern auch Zugang zu höheren Tiers – soweit, so bekannt aus anderen Online-Rollenspielen.



Neu in Warhammer Online ist der ständig präsente Mix aus PvE (Spieler gegen vom Computer gesteuerte NPCs) und PvP (Spieler gegen Spieler). Bereits im ersten Tier gibt es abgesteckte Gebiete für PvE und PvP – obwohl Sie die meiste Zeit mit klassischen Quests bestreiten werden, können Sie sich auch direkt mit gegnerischen Spielern messen. In höheren Tiers nimmt die Bedeutung von PvE übrigens immer mehr ab, bis sich in der vierten Zone fast alles um Spieler-gegen-Spieler-Scharmützel dreht.

Die vereinfachte Übersichtskarte des Elfengebietes veranschaulicht den Ablauf. In den ersten drei Tiers festigen Sie durch PvP-Kämpfe und PvE-Quests den Stand Ihrer Fraktion und gewinnen so in den jeweiligen Gebieten die Vorherrschaft. Ein Teil dieser Prestigepunkte überträgt sich auf das nachfolgende Tier – auch Charaktere in den unteren Levelbereichen tragen also zum Gesamtfortschritt ihres Volkes bei. Der Konflikt gipfelt schließlich im letzten Gebiet. Hier müssen Sie zunächst eine neutrale Stadt übernehmen, um den Vorposten der Gegner stürmen zu können. Sollte dies gelingen, dürfen Sie zum Angriff auf die feindliche Hauptstadt blasen und diese sogar übernehmen. Allerdings nur für begrenzte Zeit, bis Sie das Spiel wieder vor die Tür setzt und nach Hause schickt. Dann beginnt der Konflikt von neuem.

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



Der Grafikstil trifft mit seiner Mischung aus realistisch und überzeichnet genau die Vorlage. In den Städten geht's mit **Galgen** und aufgespießten Köpfen rustikal zu.



Eine Dreiergruppe der Grünhäute wartet auf die gegnerischen Spieler. **Teamwork** ist in den ausdauernden PvP-Scharmützeln oberstes Gebot.

die mit einem Finishing Move zu Ende geführt werden. Ebenfalls auf Seiten der Hochelfen kümmern sich die Erzmagier um die Gesundheit ihrer Kameraden. Größtenteils aus dem Hintergrund agieren sie mit Heil- und Stärkungszaubern. Trotz der unterstützenden Funktion müssen die Erzmagier auch offensiv tätig werden. Um magische Sprüche wirken zu können, müssen sie nämlich erst einmal den Gegnern Energie entziehen. Ein Konzept, auf das wir sehr gespannt sind.

... mein Aggro ist gleich full

Bei den Dunkelelfen geht's, wen wundert's, weitaus martialischer zu. Die Hexenkriegerinnen ähneln stark der klassischen Rolle des Schurken. Mit Dolchen stürmen sie in den Nahkampf und machen ihren Gegnern mit Giften das Leben schwer. Beschützt werden die Hexenkrieger dabei von den Schwarzen Gardisten, den Tanks der Dunkelelfen, die wie die Schwertmeister in der ersten Reihe stehen und die Aufmerksamkeit auf sich lenken.

Sowohl Schwarze Gardisten als auch Hexenkrieger beziehen ihre Kraft im Kampf aus purem Hass. Für Sie bedeutet das: Je länger Sie gegen einen anderen Spieler oder ein Monster kämpfen, desto mehr Hass baut Ihr schon vom Start weg übel gelaunter Dunkelelf auf – entsprechend stärkere Fähigkeiten mit höheren Kosten können Sie also im Verlauf eines Kampfes vom Stapel lassen.

Stilsicher

Was bis jetzt von den neuen Rassen zu sehen war, macht Lust auf mehr. Die Entwickler haben es nicht nur einmal mehr verstanden, den martialischen Charme des **Warhammer**-Universums nahezu perfekt in das Online-Rollenspiel zu übertragen; uns gefällt vor allem die unterschiedliche Spielweise ähnlicher Charaktere bei den verschiedenen Fraktionen. **Warhammer Online** wird das Genre der Online-Rollenspiele sicher nicht neu erfinden, scheint aber tatsächlich viele erfrischende Ansätze in petto zu haben, um der Leveltretmühle Beine zu machen.

David Bergmann



Die **Zwerge** hausen in pompösen Städten unter Tage. Warhammer setzt auf klassische Fantasy-Atmosphäre.

FAZIT
DAVID BERGMANN



Ich bin heiß, heiß auf Warhammer Online. Der Mix aus PvE und PvP klingt nach viel Spaß, und der Look des DaoC-Nachfolgers ist bombastisch. Viel Neues gab es in Leipzig nicht zu erfahren, trotzdem hat es mir vor allem die Charakterklasse der Erzmagier angetan. So eine Mischung aus defensivem und offensivem Charakter vermisse ich in WoW schmerzlich. Warhammer-Elfen, spitzt die Ohren, ich komme!

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- tolle Grafik und vielfältige Charakterklassen
- spannender Mix aus PvE-Quests und PvP-Schlachten
- bombastische Belagerungsschlachten
- DaoC-Nachfolger, nuff said

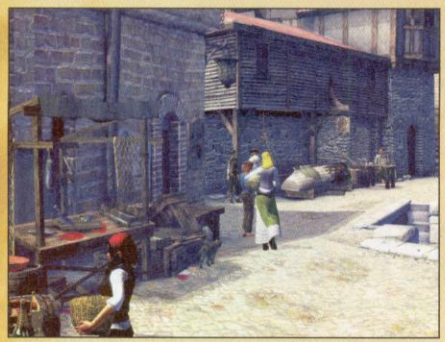
BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Dark Age of Camelot
(12/2004: **82**)

POTENZIAL SEHR GUT



Als Gastwirt-Sohn führt **Jim** ein beschauliches Leben.



In **Bristol** startet die Reise mit dem Schiff Hispaniola.



In der verqualmten Spelunke zieht dieser zwielichtige **Glücksspieler** armen Seelen die Dukaten aus der Tasche.

Treasure Island

CYLINK
CYNAMITE.DE
IU6
Ihr CyLink-Code

Point&Click-Adventures erfreuen sich wieder wachsender Beliebtheit. Treasure Island entpuppt sich dabei allem Anschein nach als eine echte Perle unter vielen Glasmurmeln.

Offenbar hat Publisher HMH ein heißes Eisen im Feuer. Das hübsche Point&Click-Adventure **Treasure Island** (Die Schatzinsel) basiert auf dem gleichnamigen, weltberühmten Piraten-Roman von Robert Louis Stevenson.

Ahoi!

In der Rolle des jungen Jim Hawkins – Sohn eines Gastwirts – gelangen Sie in den Besitz einer Schatzkarte. Diese zeigt den Fundort des sagenumwobenen Piratenschatzes des legendären Kapitän Flint. Auf dem abenteuerlichen Weg zur geheimnisvollen Schatzinsel treffen Sie nicht nur einige skurrile Gestalten, sondern lösen auch in bester Point&Click-Manier stimmige Rätsel. Dabei kommt dem 3D-Inventar eine nützliche Funktion zu. So lassen sich Hinweise z.B. in Inschriften auf Fundstücken finden. Das weckt den Entdeckergeist. Pixel-Hunting wird es indes nicht geben, es sei denn Sie haben Spaß dran. Mithilfe des Snoop Key lassen sich bei **Treasure Island** die zur Interaktion in Frage kommenden Gegenstände per Tastendruck anzeigen.

Wie im Film

Die Animationen der Charaktere sind liebevoll gestaltet. In ergiebigen Motion-Capturing-Sessions hauchten Schauspieler den virtuellen Hauptdarstellern Leben ein. Ein Augenschmaus sind die dreidimensionalen Hintergründe und die Echtzeit-Lichteffekte, denn **Treasure Island** baut auf der Nebula Engine auf (wird auch bei **DSA Drakensang** verwendet). Enge englische Gassen und traumhafte Inseln verleihen dem Abenteuer echtes Seemanns-Flair. Durch die Einbindung dynamischer Kamerafahrten und verschiedener Perspektiven, bis hin zu Close-ups und Zoom in die Totale entsteht der Eindruck eines Kinofilms. Verstärkt wird diese Empfindung durch die schwarzen Balken am oberen und unteren Bildschirmrand – die sind laut Entwickler Radon Labs gewollt. Ende November soll die Reise zur Schatzinsel beginnen.

Sascha Adermann

FAKTEN

Genre	Adventure
Entwickler	Radon Labs
Version	Alpha
Termin	Ende November 2007

FAZIT SASCHA ADERMANN



Direkt nach der Präsentation hätte ich mir gerne die gezeigte Alpha-Version unter den Nagel gerissen und ein paar Tage Urlaub genommen. Ich stehe auf Piraten-Geschichten – Die Schatzinsel hat mich als Buch und Film schon als kleine Kröte begeistert. Wie gut das spielerische Gesamtwerk letztlich ausfällt, bleibt abzuwarten. Es sieht jedenfalls sehr vielversprechend aus.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- liebevoll gestaltet und spannend erzählt
- detaillierte, toll animierte Charaktere
- dynamische Kamerafahrten verleihen dem Spiel beinahe Film-Flair

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Verliebt in Berlin
(01/2006: 34)

Sportfischen Professionell
(01/2006: 34)

POTENZIAL SEHR GUT



DER KALTE KRIEG WIRD HEISS!

DIE VEREINIGTEN STAATEN NACH 1989. UNTER SOWJETISCHEM REGIME.

WORLD IN CONFLICT™







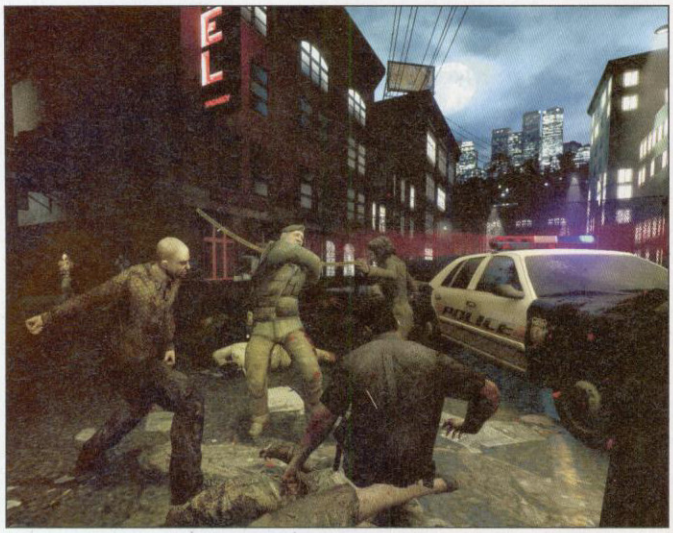
Nervenaufreibende Schlachten I Packende Single-Player Kampagne I Drop-In Multiplayer I Taktisches Teamplay

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



Dumm gelaufen: Wer sich zu weit nach vorne wagt, ist schnell umzingelt. Jetzt müssen uns unsere Kameraden aus dem **Schlamassel** herausschießen.



Der widerliche **Boomer** gehört zu den drei spielbaren Zombie-Klassen und darf Überlebende so richtig vollkotzen – dann sehen die nix mehr.

Left 4 Dead

Counter-Strike meets Resident Evil: **Left 4 Dead ist ein George-Romero-Film zum Selberspielen.** Und diverse Herzanfälle bekommen. Oder verursachen.

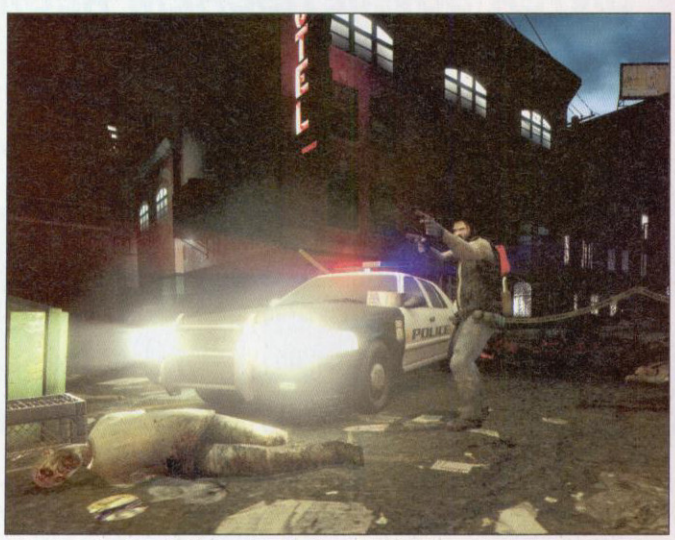
Ein zerstörtes Haus in einer postapokalyptischen Großstadt. Oben: vier Überlebende. Unten: Zombies. Dazwischen: Mord, Totschlag und andere üble Sachen. Bewaffnet mit einer Schrotflinte und ein paar Schmerztabletten machen wir uns an den Abstieg. Vorneweg: Biker Francis. Dahinter Zoey und Bill. Und dann wir; Louis Parker, ehemals Fachhändler für Elektrozubehör, jetzt Überlebender. Im zweiten Stockwerk öffnet Francis eine Tür und plötzlich bricht die Hölle los. Sie kommen. Von allen Seiten. Panisch eröffnen wir das Feuer. Zoey liegt auf dem Rücken, einen Zombie im Gesicht. Wir knüppeln ihn in letzter Sekunde mit dem Kolben herunter. Unterdessen brüllt Francis: »Zurück!« Aber es geht nicht zurück. Überall Zombies. Irgendwie retten wir uns in ein Kinderzimmer und halten die Angriffswelle an der Tür in Schach. Durchatmen. Nur noch ein Stockwerk.

FAKTEN

Genre	Survival-Horror
Entwickler	Valve
Version	Alpha
Termin	2008

Mind the gap

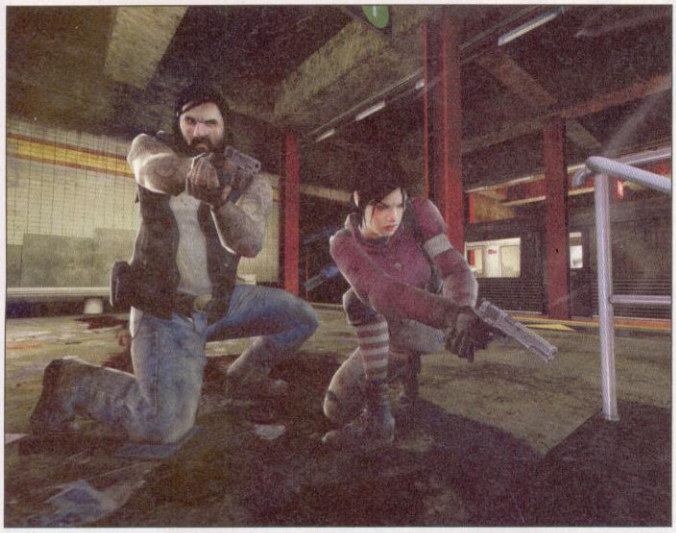
Szenenwechsel: eine U-Bahn-Station. Entgleiste Züge und angeknabberte Leichen. Plötzlich ein Schrei: »Boomer!« Wir drehen uns um und sehen ein obszön aufgedunsenes Etwas. Ehe wir reagieren können, sind wir blind; das ver-



Biker **Francis** will man lieber nicht in einer dunklen Gasse begegnen. Wie unterschiedlich sich die vier Überlebenden spielen, konnten wir noch nicht beurteilen.



Die **Hexe** ist ein NPC – und ziemlich gemein. Entweder lassen wir sie in Ruhe oder machen sie im Handumdrehen kalt; sonst nimmt sie uns auseinander.



In einer zerstörten **U-Bahn-Station** bekommen wir es erst mit einer ganzen Horde Zombies zu tun – und anschließend mit einem riesigen Tank.



Die peitschenartige Zunge des **Smokers** zieht unachtsame Überlebende auf Dächer und in dunkle Ecken, wo er sie langsam erwürgt.

dammte Ding hat uns von oben bis unten vollgekotzt. Zoey wirft einen Molotowcocktail, und der Boomer explodiert in einer spektakulären Mischung aus Blut und widerlichen Sachen, von denen wir lieber nicht wissen wollen, was sie sind. Oder mal waren.

Left 4 Dead ist vor allem eines: atmosphärisch ungeheuer dicht. Das liegt nicht zuletzt daran, dass wir uns tatsächlich wie Teil eines George-Romero-Streifens fühlen. Wir sind kein typischer Spiele-Held, der die Zombie-Invasion im Alleingang aufhält und anschließend mit der weiblichen Hauptrolle in den Sonnenuntergang reitet. Wir sind ein Niemand und wir kämpfen ums nackte Überleben.

Survival of the fittest

Überleben, das heißt in **Left 4 Dead** den nächsten Ausgang zu erreichen. Ganz egal, wie. Wobei: Ganz egal ist es eigentlich nicht, denn eine Chance haben wir nur, wenn wir uns mit unseren drei Mitspielern perfekt koordinieren. Wer alleine loszieht, wird ruckzug zum Zombie-Häppchen. Also ziehen wir nur gemeinsam los und sprechen jede Aktion vorher ab. Eine voreilig geöffnete Tür, während die Kameraden noch anderweitig beschäftigt sind, und wir haben ein Problem. Oder 20 Probleme. Alle blutrünstig und pfeilschnell.

Gesteuert wird der Überlebenskampf Shooter-typisch per WASD. Die linke Maustaste feuert unsere Waffe; und damit sollte man vorsichtig sein, denn Munition wächst in **Left 4 Dead** nicht auf den Bäumen. Verbandskästen übrigens auch nicht; ein wesentliches Spielelement besteht darin, die wenigen vorhanden Heilungsmöglichkeiten so zu nutzen, dass alle Spieler irgendwie den Ausgang erreichen. Merke: Vier schwerverletzte Überlebende haben mehr Feuerpower als zwei kerngesunde.

Welchen Zombie hätten's denn gerne?

Der eigentliche Clou: Während wir uns mühsam und immer am Rande einer Panik durch die stimmungsvollen Level kämpfen, übernehmen vier weitere Spieler die Rolle der Infizierten und versuchen, uns am Durchkommen – und am Überleben – zu hindern. Dabei haben sie die Wahl zwischen dem bereits erwähnten Boomer sowie dem Hunter, dem Tank und dem Smoker. Während der hinterlistige Hunter mit Wänden verschmelzen und sich so quasi unsichtbar machen darf (was sich prima dazu eignet, unvorsichtige Überlebende zu Tode zu erschrecken), zieht der Smoker die kleinen Menschlein mit seiner peitschenartigen Zunge ins Dunkel, wo er sie langsam erwürgt. Der Tank wiederum wirft mit Autos und Zementblöcken um sich und ist verteufelt schwer kleinzukriegen – dafür darf er pro Mission aber auch nur sporadisch spawnen.

Im Rahmen unseres Previews konnten wir nur die Seite der Überlebenden spielen; aber die machte bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck. Die Atmosphäre ist beklemmend und düster, das Spiel taktisch herausfordernd und das Gefühl, tatsächlich nur einen Schritt entfernt zu sein von einem fürchterlichen Tod, gleichzeitig antreibend und erdrückend. Was uns besonders gut gefällt: **Left 4 Dead** zwingt uns ständig zum Strategiewechsel. Mal rennen wir durch breite Straßenschluchten, in denen wir nach Herzenslust auf wahre Ströme von Zombies ballern können (und höllisch aufpassen müssen, dass uns kein Smoker aufs Dach zieht), dann kriechen wir in dunklen Kloaken, wo bereits ein einziger unachtsamer Schritt das Ende bedeutet. **Left 4 Dead** ist abwechslungsreich, weil sich jeder Level anders spielt. Und weil wir nie wissen, was hinter der nächsten Ecke auf uns wartet. Und weil wir ununterbrochen improvisieren müssen.

Jochen Gebauer

FAZIT
JOCHEN GEBAUER



Mein erster Gedanke: Ui, ist das cool. Mein zweiter Gedanke: Ich beklage mich nie wieder über hirnverbrannte Horrorfilm-Charaktere. Es dauerte nämlich keine 10 Minuten, bis ich nur mal kurz gucken wollte, was da so komische Geräusche machte (berühmte letzte Horrofilm-Worte Teil eins), und keine 20, bis ich mich mit einem unbeschwerten »bin gleich wieder da!« (berühmte letzte Horrorfilm-Worte Teil zwei) sehenden Auges ins Verderben verabschiedete. Kurz: Left 4 Dead ist ein Horrorfilm zum Selberspielen. Und zwar ein verflixt guter.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- originelle Spielidee
- dichte Atmosphäre
- herausforderndes Teamplay
- stellenweise latent unfair

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Half-Life 2
(94; 01/2005)

Half-Life 2 : Episode 1
(92; 07/2005)

POTENZIAL HERVORRAGEND

POWER-TEAM

USERPROFIL

Florian Stangl [Stellv. Chefredakteur]

Ich spiele gerade: **The Darkness (PS3)**



Was war Dein letztes kulturelles Event?
Manowar

Wie entspannst Du Dich?
Heimkino

An welcher Extremsportart bist Du interessiert?
Oktoberfest

Dieser Sommer war für mich ...
... zwischen Frühjahr und Herbst

Ich freue mich auf ...
... Rock Band für PS3

Warum bist Du cool?
Weil das Fenster offen ist.

USERPROFIL

Simon Fistrich [Redakteur]

Ich spiele gerade: **Bioshock**



Was war Dein letztes kulturelles Event?
Games Convention 2007

Wie entspannst Du Dich?
Heißes Bad, kühles Bier

An welcher Extremsportart bist Du interessiert?
Umziehen

Dieser Sommer war für mich ...
... voller Höhen und Tiefen.

Ich freue mich auf ...
... die Zukunft.

Warum bist Du cool?
Weil mir Trendentwicklungen am Bürzel vorbeigehen.

USERPROFIL

Mikkl Galuschka [Redakteur]

Ich spiele gerade: **Jack Keane**



Was war Dein letztes kulturelles Event?
Affenhirn saufen an einem Games-Convention-Abend

Wie entspannst Du Dich?
Mario Party spielen

An welcher Extremsportart bist Du interessiert?
An keiner, auch wenn mich die Experten-Downhiller auf Skiern schon ziemlich beeindrucken.

Dieser Sommer war für mich ...
... schön kühl.

Ich freue mich auf ...
... den Winter.

Warum bist Du cool?
Weil ich – siehe oben – Hitze hasse.

USERPROFIL

David Bergmann [Redakteur]

Ich spiele gerade: **World of WarCraft**



Was war Dein letztes kulturelles Event?
das Gießen meiner Basilikumpflanze

Wie entspannst Du Dich?
mit richtig lauter Musik

An welcher Extremsportart bist Du interessiert?
extrem lange schlafen

Dieser Sommer war für mich ...
... aufregend und lehrreich

Ich freue mich auf ...
... neue Herausforderungen

Warum bist Du cool?
Weil ich nicht klein beigebe

USERPROFIL

Susanne Braun [Redakteurin]

Ich spiele gerade: **Den Nach-Hause-Geh-Gedanken**



Was war Dein letztes kulturelles Event?
Das Parken auf dem Residenz-Parkplatz

Wie entspannst Du Dich?
Mit gälischer oder keltischer Musik und Wind in den Haaren

Warum bist Du cool?
Manchmal munkelt man, weil ich so hot bin.

Ich freue mich auf ...
... das Ende meines Romans.

An welcher Extremsportart bist Du interessiert?
Le Parcours – bin allerdings zu unsportlich, ums selbst zu machen

Dieser Sommer war für mich ...
... in vielerlei Hinsicht eine einzige Enttäuschung.

USERPROFIL

Sascha Adermann [Redakteur]

Ich spiele gerade: **Bioshock**



Was war Dein letztes kulturelles Event?
Eröffnungskonzert der GC

Wie entspannst Du Dich?
Mit Entspannungscreme und Entspannungsmusik

An welcher Extremsportart bist Du interessiert?
Extrem-Schach-in-der-Sonne-spieling

Dieser Sommer war für mich ...
... wie jeder andere.

Ich freue mich auf ...
... den Tag des jüngsten (Mikrowellen-)Gerichts.

Warum bist Du cool?
Weißt DU doch nicht.

USERPROFIL

Christiane Leifke [Layouterin]

Ich spiele gerade: Siedler 4



Was war Dein letztes kulturelles Event?
Party am Samstag mit jugoslawischer Musik!

Wie entspannst Du Dich?
Mit einem heißen Bad.

An welcher Extremsportart bist Du interessiert?
Skydive – erst mal im Tandem. Aber das sind seit Jahren nur große Töne.

Dieser Sommer war für mich ...
... wieder mal viel zu warm und zu lang.

Ich freue mich auf ...
... die Zukunft!

Warum bist Du cool?
Wer sagt das? Warum auch? Dazu bin ich viel zu viel Mensch.

USERPROFIL

Tanja Gemeinhardt [Layouterin]

Ich spiele gerade: Bioshock



Was war Dein letztes kulturelles Event?
Ein Besuch im Playmobil-Funpark.

Wie entspannst Du Dich?
Ich jäte Unkraut, mache Joga oder esse Schokolade.

An welcher Extremsportart bist Du interessiert?
No sports.

Dieser Sommer war für mich ...
... voller Höhen und Tiefen, aber immerhin auf der eigenen Terasse.

Ich freue mich auf ...
... unseren Urlaub in den Bergen.

Warum bist Du cool?
Ich habs aufgegeben cool zu sein, weil ich das viel cooler finde.

USERPROFIL

Thomas Sieben [Freier Redakteur]

Ich spiele gerade: Eve Online, Bioshock, R-Type 3



Was war Dein letztes kulturelles Event?
Das unglaubliche Pearl Jam Konzert in der Münchner Olympiahalle

Wie entspannst Du Dich?
Essen und Schlafen

An welcher Extremsportart bist Du interessiert?
Äh, also wenn Skaten noch als extrem gilt ...

Dieser Sommer war für mich ...
... wie für alle anderen auch, sehr verregnet, aber trotzdem schön.

Ich freue mich auf ...
... Mass Effect in Kombination mit den Weihnachtsfeiertagen

Warum bist Du cool?
Einer muss ja cool sein.

USERPROFIL

Jochen Gebauer [Freier Redakteur]

Ich spiele gerade: Ein Texas Hold´em Turnier



Was war Dein letztes kulturelles Event?
Eine exzessive Tour durch Londoner Museen und Galerien.

Wie entspannst Du Dich?
Ich suche einen möglichst großen Buchladen und kaufe fast alles, was es dort gibt.

An welcher Extremsportart bist Du interessiert?
An gar keiner. Albern. Alle. Jawoll.

Dieser Sommer war für mich ...
... zu kalt und zu nass und zu voller Leute, die sich darüber beklagen, wie kalt und nass er ist.

Ich freue mich auf ...
... den Kickoff der NFL-Saison

Warum bist Du cool?
Weil ich nicht versuche, cool zu sein.

USERPROFIL

Dirk Gemeinhardt [Redakteur]

Ich spiele gerade: Bioshock (Xbox 360), PES 2008 (PS2)



Was war Dein letztes kulturelles Event?
SV Kürnach vs. SC Heuchelhof

Wie entspannst Du Dich?
Mit meiner Tochter spielen, Comics lesen & zocken.

An welcher Extremsportart bist Du interessiert?
Hab' ich alles schon hinter mir.

Dieser Sommer war für mich ...
Ich weiß, was ich getan hab.

Ich freue mich auf ...
... Sonic & Mario at the Olympic Games, neue Herausforderungen.

Warum bist Du cool?
... was für eine blöde Frage!!!

USERPROFIL

Ulli Kunz [Freier Redakteur]

Ich spiele gerade: Bioshock mit Leidenschaft und HdR-O aus Prinzip!



Was war Dein letztes kulturelles Event?
Das Spielemusik-Konzert auf der Games Convention

Wie entspannst Du Dich?
Ruhige Musik und schummriges Licht.

An welcher Extremsportart bist Du interessiert?
Hör mal, ich wiege um die 135 Kilo ... stell mir eine andere Frage!

Dieser Sommer war für mich ...
genau zur richtigen Jahreszeit!

Ich freue mich auf ...
... die nächste Messe-Babes-Show genannt Games Convention :P

Warum bist Du cool?
Brillenträger ... ist doch logisch!

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	85
Mikkl Galuschka	88

88

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.

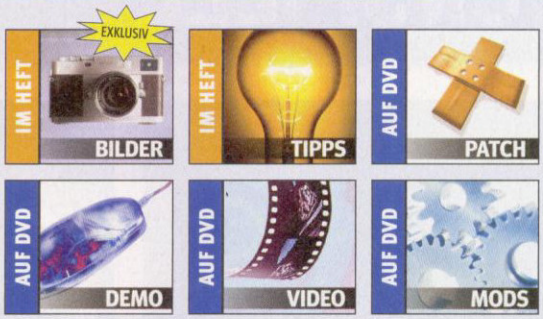
Meine Wertung **88**

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



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



TECHNIK-CHECK

Installationsgröße 6,13 GB — RAM: 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 2.048

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

- Die Ladezeiten verkürzen sich um gut 60%, wenn man statt 512 MB RAM auf 1 GB 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.

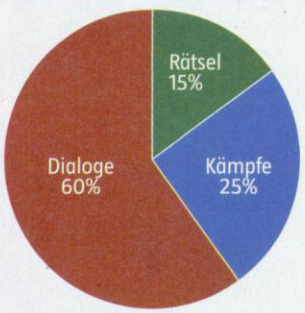
Bei wichtigen Spielen oder solchen mit besonderen Hardware-Anforderungen gibt's unseren detaillierten Technik-Check – gleich mit Tunig-Tipps!

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



Orange Box: In der orangen Box erwarten Sie u.a. Half-Life 2: Episode 2 (Bild), Team Fortress 2 und der Rätsel-Knaller Portal. Da nur ein Tester das Spiel spielen konnte, bleibt das (sehr gute) Paket jedoch ohne Wertung.



Jericho: Die Goldmaster hat unseren Redaktionsschluss verpasst – daher keine finale Wertung.

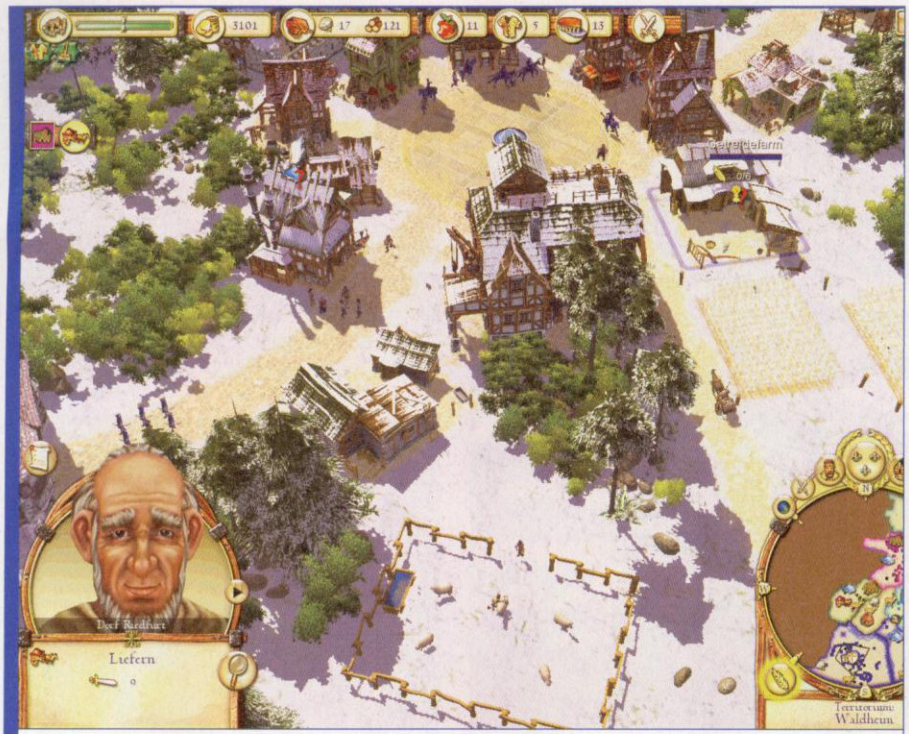


Quake Wars: Übertrifft Battlefield und verfehlt nur ganz knapp das Treppchen.

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

* 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



Die Siedler 6: Die Siedler siedeln wieder traditionell – ohne die Ambition, ein Echtzeit-Strategiespiel sein zu wollen. Verschiedene Jahreszeiten verlangen jetzt verstärkt Aufmerksamkeit bei der Ernte.



Empire at War: Krieg der Sterne zu Hause. Auch X-Wings, AT-ATs und Sternenzerstörer sind dabei.



WarCraft 3: Wird mit dem Alter nicht besser, behält aber den alleinigen Platz an der Sonne.

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

* 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!

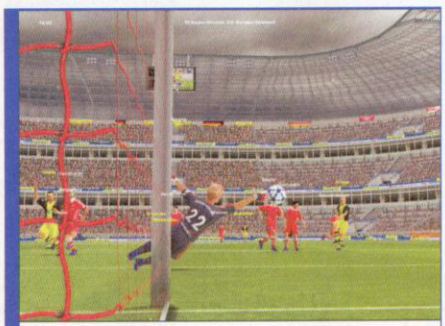
TOP 25 SPORTSPIELE



Race 07: Die Schweden kommen! SimBin hat einmal mehr ein richtig gutes Rennspiel an den Start gebracht. Mit vielen neuen Fahrzeugen und Rennklassen, neuen Strecken und gewohnt tollem Fahrgefühl.



PES 6: Konami bleibt King im Ring. Doch die nächste Runde gegen FIFA steht schon bevor.

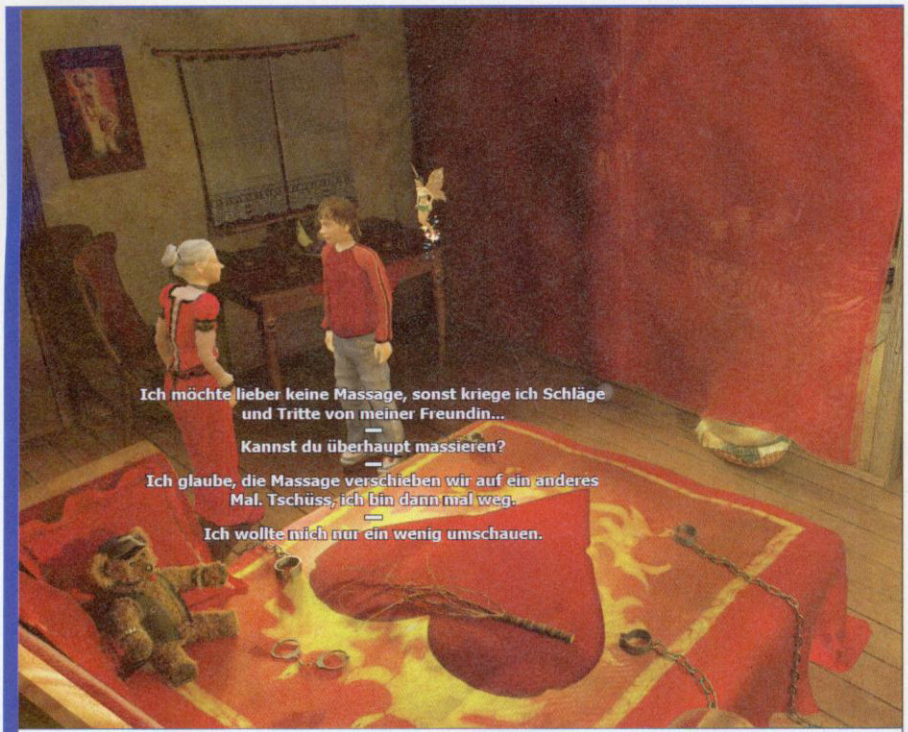


FM 07: Manager im modernen Gewand. Einsteigerfreundlich und komplex, je nach Spielerwunsch.

	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	RACE 07	88	10/2007	–	Q24	Der aktuelle SimBin-Renner bringt viele neue Fahrzeugklassen mit
11	GT LEGENDS	88	10/2005	76	8S6	Rasen wie Papi: historisches Rennspiel der GTR-Macher
12	JUICED	88	04/2006	73	N95	Starker Konkurrent für Need for Speed, oft unterschätzt
13	NEED FOR SPEED MOST WANTED	87	11/2006	79	893	Rasante Verfolgungsjagden gegen die Polizei, Top-Grafik
14	NHL 07	86	10/2006	72	9D0	Back to the Roots, bärenstarke Eishockey-Simulation
15	NBA LIVE 07	86	10/2006	65	5P4	Basketball-Komplettpaket: selbst spielen und managen
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



Everlight: Die Geschichte vom jungen Melvin, der auszog die Kerzenmagie zu erlernen. Sympathisches Point&Click-Abenteuer, das mit anzüglichen Anspielungen und jeder Menge Situationskomik daher kommt.



Sam&Max Episode 6: Die erste Staffel ist geschafft, doch die zweite wartet schon.



Overclocked: Spannend inszeniert und solide aufgebaut. So strebt Overclocked in die TOP 25.

	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	OVERLOCKED	83	10/2007	–	A32	Als Psychiater erforschen Sie die Geheimnisse fünf verrückter Typen
22	THE WESTERNER	83	12/2004	83	HX7	3D-Adventure im Wilden Westen mit sympathischem Held
23	SACRED	83	12/2004	82	KW6	Riesiges Action-Rollenspiel à la Diablo, mauer Multiplayer
24	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	83	09/2006	81	18N	Spannendes Rätselraten mit toller Hilfefunktion
25	THE BARD'S TALE	83	04/2006	73	TK1	Viel schwarzer Humor und spannende Rollenspiel-Kämpfe

* 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!



BioShock Artwork © 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.

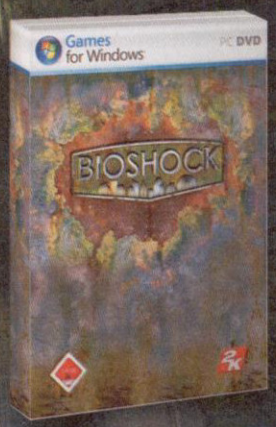
INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR NINE POINT www.ninepoint.de

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: **0800-22 777 99**

Händler-Anfragen erwünscht!

Core2 Ultra Xtreme X-77
BioShock-Edition
4 GHz CPU - 8800 Ultra



intel Core 2 Quad inside

NVIDIA GeForce

Inkl. Spiel!*

DOOMSTER

Powered by www.doomster.de

- **Core2 Ultra Xtreme X-77**
  Intel Core2 Duo E6850 @ 4,0 GHz
- **nVidia GeForce 8800 Ultra**
  768 MB, DirectX 10 Ready
- **4 GB Arbeitsspeicher**
  2 GB DDR2-1000 + 2 GB Flash ReadyBoost
- **500 GB S-ATA Festplatte**
  500 GB S-ATA II Festplatte 7.200 U/min.
- **20x DVD-Brenner S-ATA**
  RAM/±(R/RW), Dual Layer, Light Scribe
- **Intel P35 Mainboard**
  Intel P35 Chipsatz
- **Soundblaster X-Fi Gamer**
  X-Fi Gamer - 7.1 Sound - EAX 5.0

* Sie erhalten zu Ihrem System einen Gutschein über ein PC-Spiel aus dem Sortiment von Doomster.

€ **1.999,-**

ab 50,- mtl.*

[1]Hinweis: Die Taktrate kann zwischen 3,85 GHz und 4,1 GHz variieren. Alle CPUs sind handverlesen und wurden mind. 72 Stunden auf Leistung und Stabilität getestet.

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.



Orange Box

Schlaflos in Seattle: Nach 25 Stunden Dauertest ist man um viel Jetlag und eine Erkenntnis reicher – die orange Box rockt. Und Portal rollt. Team Fortress 2 nicht zu vergessen!

Als Valve Anfang September zum Vor-Ort-Test nach Seattle bat, hielten sich die Erwartungen in Grenzen. **Episode 2**? Gut natürlich. Wie immer. Ist schließlich Valve. **Team Fortress 2**? Bestimmt ganz lustig. Und vor allem fertig. War nach dieser Entwicklungs-Odyssee ja nicht mehr unbedingt zu erwarten. **Portal**? Ach ja, dieses Denkspielchen. Wenn's nunmal dabei ist... Aber bekanntlich kommt's erstens anders und zweitens als man denkt. Überraschendes Fazit nach 25 Stunden **Orange Box**: **Episode 2** ist tatsächlich gut – aber **Team Fortress 2** und **Portal** sind besser.

Gute Testbedingungen

Mit Vor-Ort-Tests ist das normalerweise so eine Sache. Entwickler nutzen sie gerne, um einem die guten Stellen zu zeigen und den Rest mit einer mehr oder minder fadenscheinigen Ausrede (»noch nicht ganz fertig, spielt sich aber genauso, ehrlich!«; »Hund hat Level gefressen«) geflissentlich unter den Tisch fallen zu lassen. Publisher hingegen haben die Aufgabe, die Tester mit einem möglichst raffinierten – und möglichst alkoholschwangeren – Rahmenprogramm mürbe zu machen; oder wenigstens so besoffen, dass keiner mehr merkt, wie durchschnittlich/verbuggt/langweilig das Spiel eigentlich ist.

Nicht so in diesem Fall: Zwei Tage lang konnten wir sämtliche **Orange Box**-Titel ausführlich spielen – ohne Aufpasser und stocknüchtern. Zeit genug, um **Episode 2** und **Portal** durchzuspielen und seriös zu bewerten. Ein bisschen problematischer war die Sache hingegen bei **Team Fortress 2**. Das sechsstündige Multiplayer-Gefecht mit den Valve-Entwicklern reichte zwar für einen fundierten Ersteindruck – aber eben nicht für eine finale Wertung. Zu komplex ist das Klassensystem, zu hoch der taktische Anspruch, um es nach ein paar Stunden seriös zu beurteilen.

Noch ein paar Takte zum Inhalt der **Orange Box**: Neben den hier vorgestellten Titeln werden auch **Half-Life 2** und **Episode 1** mitgeliefert. Außerdem gibt's zu jedem Spiel teils sehr launige Entwickler-Kommentare, wie man sie von vielen DVD-Filmen kennt. Eine Internetverbindung ist allerdings zwingend nötig: Die **Orange Box** muss über Valves Steam-Plattform online aktiviert werden. Puristen und Anglisten dürfen sich zudem über englische Texte und Sprachausgabe freuen, die sich laut Marketing-Director Doug Lombardi auch in der deutschen Version aktivieren lassen.

Jochen Gebauer

INHALT

HALF-LIFE 2 EPISODE TWO — SEITE 57

TEAM FORTRESS 2 — SEITE 61

PORTAL — SEITE 65

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



Begraben unter einem Trümmerhaufen müssen wir hilflos mit ansehen, wie Alyx panisch vor einem **Hunter** flüchtet – und schließlich getötet wird. Oder doch nicht?

Half-Life 2: Episode 2

Was J. K. Rowling kann, können wir schon lange. Nein, keine Millionen scheffeln mit amüsant-belanglosen Zaubergeschichtchen. Sondern verraten, dass am Ende von Episode 2 jemand stirbt.

Wen's beim toll inszenierten Finale erwischt? Das verraten wir natürlich nicht. Aber wir verraten, wen's nach zehn Minuten erwischt: Alyx Vance. Ja, Himmel, lebt dann nach dem Spiel überhaupt noch jemand, mag man da erstaunt ausrufen. Berechtigte Frage. Aber natürlich auch eine, die wir nicht beantworten. Dafür erzählen wir Ihnen gerne, was mit Alyx passiert. Das fängt so an:

Zug kaputt

Gordon und Alyx rasen mit dem Zug aus City 17, der Reaktor der Zitadelle fliegt in die Luft, Trümmerstücke prasseln wie Trommelfeuer vom Himmel, Schwärze. So weit, so **Episode 1**. Zu Beginn von **Episode 2** finden wir uns wieder im Zug — nur ist der inzwischen ziemlich kaputt. Und von Alyx fehlt jede Spur. In Ermangelung einer Alternative kraxeln wir durch die demolierten Waggons und landen schließlich in einer Sackgasse. Die Türen rühren sich keinen Millimeter. Durchs Fenster sehen wir unsere Gravity Gun; die wäre jetzt ziemlich nützlich. Wenn wir denn drankämen. Tun wir aber nicht. Doof.

Rettung naht: Plötzlich taucht Alyx vor dem Fenster auf, schnappt sich die Gravity Gun und hebelt die Tür aus den Angeln. Braves Mädchen. Draußen angekommen sehen wir auch sehr schnell, warum sich die Combine gar nicht dämlich dabei vorkam, ihren eigenen Reaktor — und City 17 — zurück in die Steinzeit zu bomben. Die Explosion hat nämlich ein gewaltiges Portal ins Heimatuniversum der Combine geöffnet. Das ist nicht nur schlecht für jene armen Seelen, die es nicht mehr rechtzeitig herausgeschafft haben aus City 17, sondern auch für Alyx und Gordon. Denn durch dieses Portal, so der perfide Combine-Plan, lässt sich ganz prima Verstärkung schleusen. Und zwar ganz viel.

Houston, wir haben einen Code

Was also tun? Das Portal wieder dichtmachen, klar. Aber wie? Der Schlüssel scheint der Code zu sein, den Alyx in **Episode 1** aus der Zitadelle mitgehen ließ. Das Problem: Der muss irgendwie zu Dr. Kleiner. Und Dr. Kleiner ist nicht da. Ebenso wenig wie das technische Equipment, um ihm den Code zu übermitteln. Also ziehen wir los und suchen danach, Gordon und Alyx, vorbei an den ersten Zombies, die natürlich die obligatorischen Headcrabs auf dem Hals tragen. Mit der Gravity Gun ist das Zombieschnetzeln allerdings nervig; wir brauchen dringend eine Pistole. Oder eine Schrotflinte.

Indes: Bald haben wir andere Problem. Besser gesagt: Alyx hat. Während wir uns in einem heruntergekommenen Komplex umsehen, stürzen uns plötzlich Trümmer auf die ▸

AUF DVD VIDEO

Rübe und wir können uns nicht mehr rühren. Alyx kniet sich hin, um uns zu helfen... und von einer Sekunde auf die andere steht ein Hunter hinter ihr. Wir sehen nackte Angst in ihrem Gesicht, als sie panisch auf uns zukriecht, aber wir sind hilflos, hämmern vergeblich auf irgendwelche Tasten, müssen tatenlos dabei zusehen, wie sie zerfleischt wird und wie der Hunter mit mechanischer Gleichgültigkeit zum finalen Schuss ansetzt.

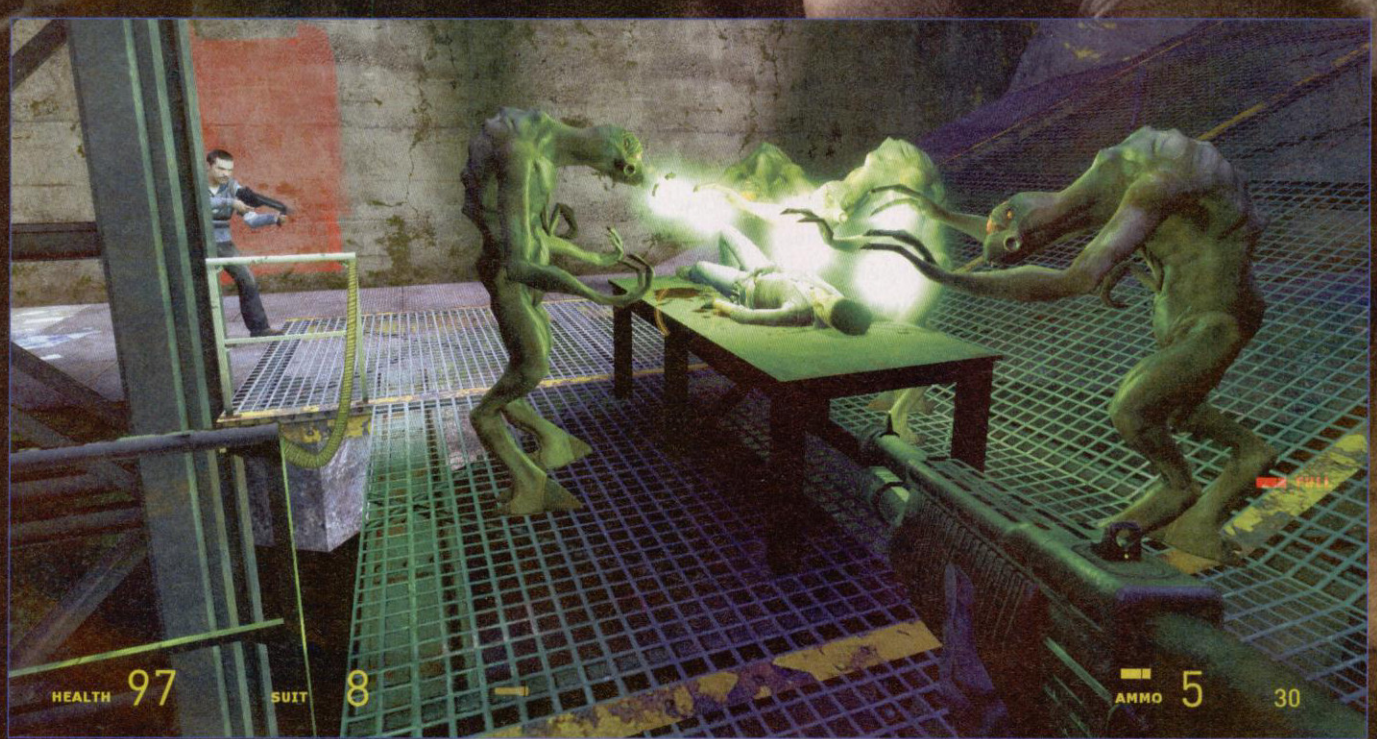
Deus Ex Machina

Dann kommt die Kavallerie. Na ja... eigentlich nur ein Vortigaunt, aber besser als nichts. Der macht nämlich kurzen Prozess mit dem Hunter und befreit uns aus unserer misslichen Lage. Alyx hingegen kann er nicht mehr helfen. Aber vielleicht können es seine Kumpels, meint er. Die müssen wir nun ruckzuck aufstöbern, bevor uns das arme Mädchen unter der Gravity Gun wegstirbt. Nix wie los.

Es sind magische Momente wie dieser, die auch **Episode 2** so spielenswert machen. Und sie sind so brillant inszeniert, dass wir getrost über den Deus Ex Machina, den Geist aus der Maschine, hinwegsehen. Denn seien wir mal ehrlich: Die in letzter Sekunde aus dem Nichts auftauchende Rettung ist eigentlich schon seit der griechischen Tragödie ein alter Hut. Aber das Ganze ist so packend und emotional in Szene gesetzt, dass wir gar nicht anders können, als uns mittendrin zu fühlen. Statt nur dabei.

Gordon meets Starship Troopers

Ein weiterer Magic Moment erwartet uns kurze Zeit später. Gerade haben wir uns in ein Minensystem gekämpft und sitzen plötzlich ordentlich in der Tinte. Das Problem: Von einem zentralen Raum zweigen vier Tunnel ab – und aus denen schwemmen wahre Horden von Antlions.

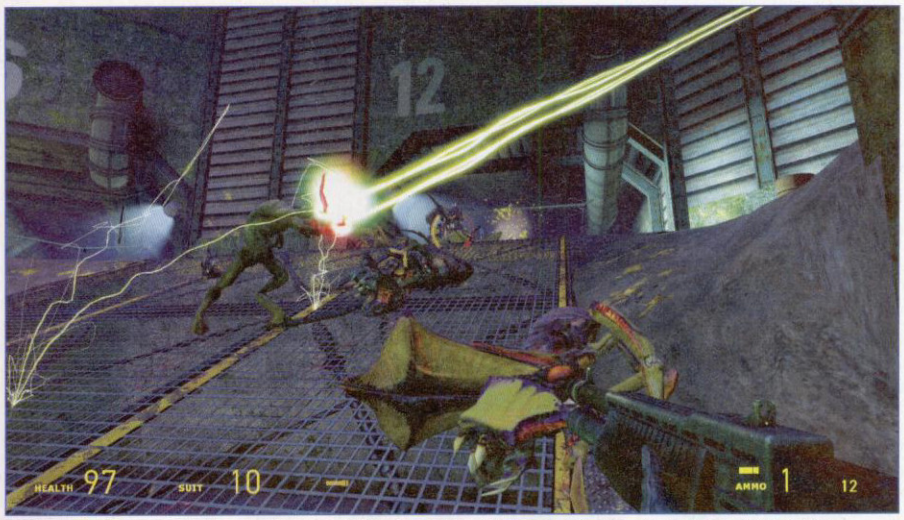


Abrakadabra: Nachdem wir eine wahre Flutwelle von Antlions abgewehrt haben, versuchen **die Vortigaunts**, Alyx wieder zum Leben zu erwecken. Ob sie's schaffen?

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

Ein Ampelsystem zeigt dabei an, aus welcher Richtung die Biester kommen. Zur Abwehr stehen uns nur ein paar Geschütztürme und zwei Rebellen zur Verfügung. Je nach Angriffsrichtung müssen wir die Geschütztürme in Windeseile vor jenen Tunneln in Stellung bringen, die wir nicht eigenhändig bewachen können. Zwischen den Wellen bleibt kaum genug Zeit, um unsere Munition wieder aufzustocken.

Plötzlich: Stille. Ohrenbetäubende Stille. Dann blinkt eine Ampel. Dann eine andere. Und dann blinken alle. Einer der Rebellen schreit, »Oh mein Gott, sie kommen von überall!«, Rockmusik setzt ein. Und dann kommen sie wirklich. Es ist ein fantastischer Moment, der unwillkürlich an Starship Troopers erinnert. Nach fünf schweißtreibenden Minuten haben wir keinen Schuss Munition mehr und waten durch Berge von toten Antlions. Aber wir haben es geschafft. Wir haben es überlebt.



Vortigaunts können nicht nur heilen, sondern auch teilen. **Austeilen** nämlich. Und zwar deftig kräftig. Mit satten Blitzen und all dem Pipapo. Das Beispiel zeigt deutlich, dass Aliens auch hilfreich sein können.

Das Half-Life-Paradoxon

Paradoxerweise sind es just diese Momente, die **Episode 2** gleichzeitig zu einem außergewöhnlichen und zu einem banalen Spiel machen. Außergewöhnlich, weil es kaum ein anderes Spiel schafft, derart eindringliche Szenen auf den Bildschirm zu zaubern. Banal, weil sich **Episode 2** damit gewissermaßen selbst dekonstruiert. Diese Momente nämlich führen uns nicht nur vor Augen, wo die Möglichkeiten des Mediums Spiel liegen – sondern zeigen uns auch, wo ihm (jedenfalls momentan) noch Grenzen gesetzt sind. So fantastisch diese Magic Moments auch sind – so sehr machen sie deutlich, dass **Episode 2** zwischen ihnen zwar ein sehr gutes, aber eben doch kein herausragendes Spielerlebnis bietet.

Ein Beispiel: Im Anschluss an die erstklassige Antlions-Sequenz müssen wir uns noch knapp zwei Stunden lang durch besagtes Minensystem kämpfen. Alles sieht irgendwie gleich aus – die Gegner, die Gänge, die Rätsel. Einmal müssen wir einen Lift mit Kisten beschweren, damit er nach unten fährt, gleich darauf einen anderen Lift mit noch mehr Kisten beschweren, damit er stehen bleibt. Dazwischen: sehr viel braun und schätzungsweise eine Milliarde Riesenglühwürmchen. Das ist eine halbe Stunde lang ganz amüsant, dann egal, dann nervig. Und fällt uns nicht zuletzt deshalb negativ auf, weil es quasi direkt auf ein so atemberaubendes Highlight folgt.

Im Westen (fast) nichts Neues

Spielerisch ist auch bei **Episode 2** alles beim Alten geblieben. Die Kurzform für jene, die Gordon Freeman bislang für einen australischen Wasserballer gehalten haben (etwa, weil sie während der letzten drei Jahre auf einer ▸



Darf natürlich nicht fehlen: der Zombie nebst **Headcrab**. Die vermaledeiten kleinen Biester sind immer noch verteufelt schwer zu treffen. Und nerven daher gehörig.



Noch mehr Antlions: **Die hinterhältigen Viecher** tauchen urplötzlich aus dem Boden auf und machen uns in der Wildnis das Leben schwer. Gut, dass wir bald einen Buggy finden. Und drüberfahren können.

Forschungsstation am Nordpol stationiert waren): Per WASD bewegen wir uns durch die insgesamt sieben Kapitel, die diesmal rund acht Stunden in Anspruch nehmen. Geschossen wird mit der linken Maustaste – und zwar nicht nur auf altbekannte Zombies und Antlions, sondern auch auf eine Reihe von neuen Gegnern, die wir an dieser Stelle noch nicht verraten wollen. Wer dennoch einen neugierigen Blick in spätere Kapitel werfen möchte, dem sei an dieser Stelle das Video auf unserer DVD ans Herz gelegt. Passionierte Buggy-Fahrer dürfen sich gegen Ende des dritten Kapitels übrigens über ein neues Gefährt freuen: den Hybrid.

Auch optisch hat sich was getan. **Episode 2** sah auf den Valve-Testrechnern schlicht fantastisch aus und lief selbst in absurd hohen Auflösungen absturz- und ruckelfrei – allerdings steckten da auch 4,0 Gigabyte Ram, ein dicker DualCore-Prozessor und eine Geforce 8800 Ultra drin. Besitzer schwächerer Rechner müssen aber nicht verzweifeln; zwar wurde **Episode 2** für DualCore-Prozessoren optimiert, ein normaler Pentium 4 mit 2,0 Gigabyte Arbeitsspeicher soll allerdings laut Valve noch ausreichen, um **Episode 2** recht flüssig spielen zu können.

Den Rest des Weges gehen wir ohne dich weiter

Bei aller Kritik an den durchaus vorhandenen Längen: Eine Trilogie steht und fällt mit ihrer Geschichte. Und genau da spielt **Episode 2** seine wahren Stärken aus. Zugegeben: Wirklich originell ist der Plot nicht. Dafür sind Atmosphäre und Inszenierung quasi perfekt. Und spätestens das Finale entschädigt für alle gleich aussehenden Gänge und Glühwürmchen; wem da nicht die Kinnlade herunterfällt, der ist für gar nichts mehr zu begeistern. »Mittelteile einer Trilogie müssen immer mit einem Paukenschlag aufhören«, sagt Marketing Director Doug Lombardi. Und auf den eingangs erwähnten Exitus eines Charakters angesprochen: »Irgendwann kommt man an dem Punkt, an dem man sagen muss, es war schön mit dir, aber den Rest des Weges gehen wir ohne dich weiter.«
Wir kommen gerne mit.

Jochen Gebauer

JOCHEN GEBAUER



Magische Momente, banale Längen

Vielleicht lag's daran, dass ich gerade Portal durchgespielt hatte – aber Episode 2 war mir bisweilen schlicht zu gewöhnlich. So grandios das Ganze auch inszeniert ist, so langatmig und repetiv fühlt sich mancherorts das Leveldesign an. So schlug ich am Ende des zweiten Kapitels drei Kreuze; noch ein Glühwürmchen und ich hätte die Maus gefressen. Mit Pad und USB-Kabel. Nicht falsch verstehen: Ja, Episode 2 hat Längen. Aber auf einem verflixt hohen Niveau. Und wahrscheinlich treten sie nur deshalb so offenkundig zu Tage, weil Episode 2 an seinen besten Stellen so ziemlich jeden anderen Shooter spielend in die Tasche steckt.

Was mich vor ein ziemliches Dilemma stellt: Wie bewerte ich dieses Spiel? In seinen lichten – magischen – Momenten ist Episode 2 ein glasklarer 90er. In seinen weniger lichten: ein gefühlter 70er. Wenn Sie zu den neugierigen Menschen gehören, die die Wertung grundsätzlich vor dem Fließtext lesen, dann wissen Sie bereits, wozu ich mich letztendlich durchgerungen habe. Und waren vielleicht erstaunt. Ich will es so erklären: Episode 2 ist die beste 82, die ich je gegeben habe. Aber eben nicht mehr. Denn letztlich hatte ich – übrigens auch zu meiner eigenen Überraschung – mit Portal und Team Fortress 2 einfach wesentlich mehr Spaß.

Meine Wertung **82**

WERTUNGSKASTEN: TEAM FORTRESS 2

Schwierigkeit	3 Stufen; mittel
empfohlene Steuerung	Tastatur-Maus
Multiplayer Internet (1 Spieler)	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (1 Spieler)
Ideal für	Half Life-Veteranen
Alternative Vollpreis Bioshock	(ca. 45 €, 09/2007: 89)
Alternative Budget Max Payne 2	(ca. 10 €)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	9
Atmosphäre	9
Multiplayer	–

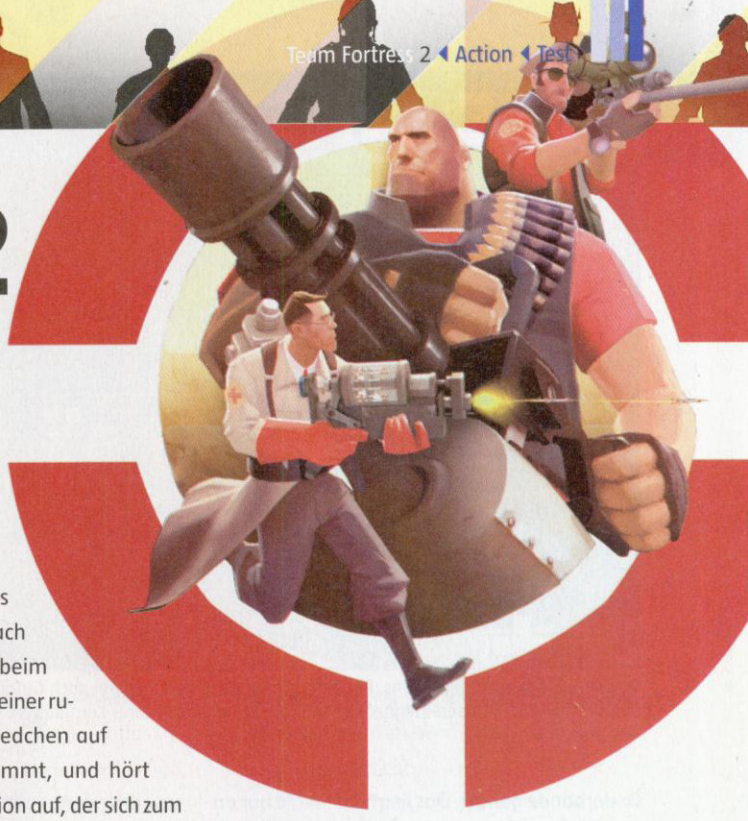
PRO/KONTRA

- voller Magic Moments
- dichte Atmosphäre
- tolles Finale

- durchwachsenes Leveldesign

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

Team Fortress 2



Wenn Quentin Tarantino einen Disney-Film drehen dürfte, dann würde sich der olle Walt wahrscheinlich im Grabe umdrehen – aber das Ergebnis wäre Team Fortress 2. Oder verdammt nahe dran.

Eine typische Runde **Team Fortress 2** muss man sich so vorstellen: Jemand nimmt eine Handgranate und wirft sie in das Ensemble von **Die Unglaublichen**. Et voila: Kunterbunte Ärmchen und Beinchen sausen durch die Luft und dazwischen grinsen furchtbar niedliche Comicfiguren wie die Honigkuchenpferde. Man könnte auch sagen, **Team Fortress 2** sei gewissermaßen GTA Entenhausen. Nur ohne Autos. Aber mit sehr viel Stil.

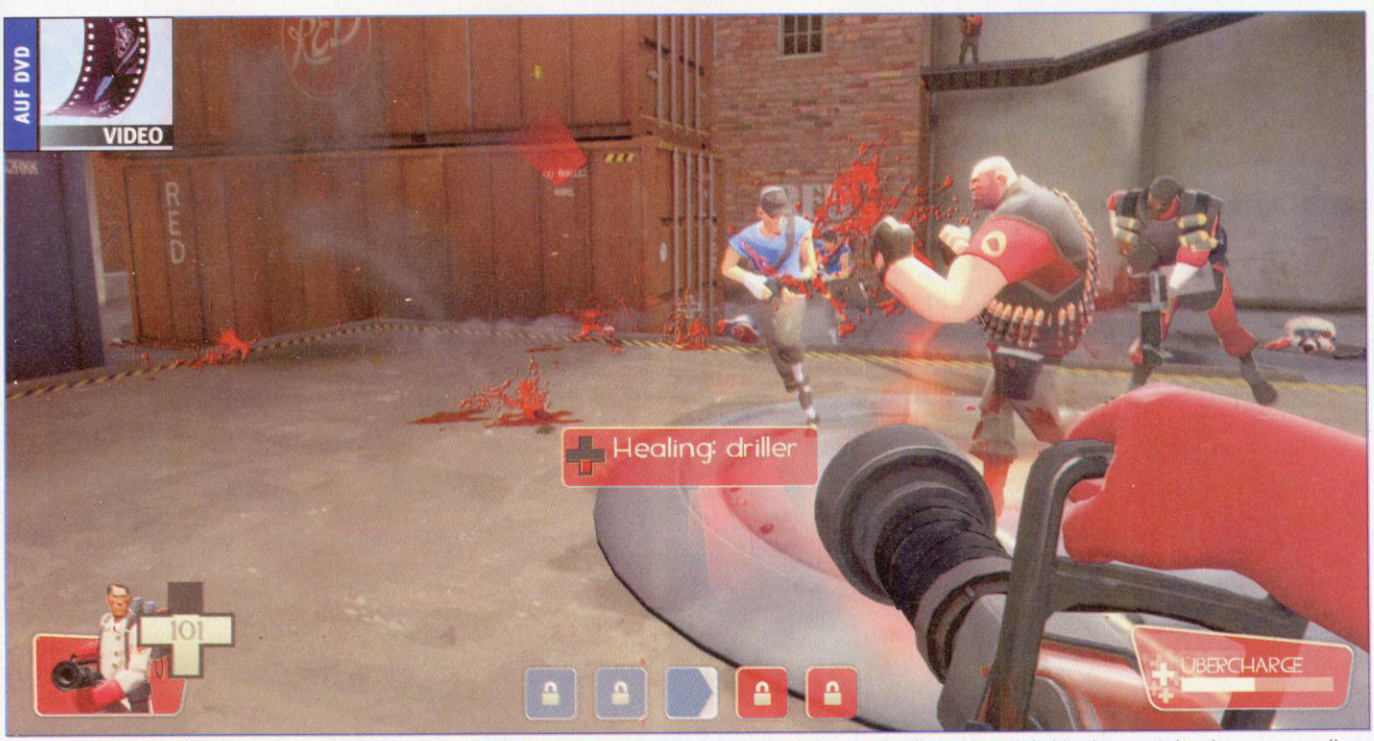
Beweg' deinen Hintern!

Der knuffige Comicstil macht einen nicht unerheblichen Teil der Faszination aus – jedenfalls in den ersten Spielstunden. Immer wieder ertappen wir uns dabei, dass wir das eigentliche Geschehen aus den Augen verlieren (und folgerichtig einen denkwürdigen Rüffel von einem mitspielenden Valve-Entwickler kassieren: »Kann der Pressefuzzi endlich mal seinen faulen Hintern bewegen?«), weil's uns die Liebe zum Detail einfach angetan hat. Das fängt beim strammen Medic an, der in einer ruhigen Minute ein Geigenliedchen auf seiner Knochensäge anstimmt, und hört beim kettenrauchenden Spion auf, der sich zum Zeichen, dass er sich gerade verkleidet hat, eine Pappmaske aufsetzt. Und wenn wir als Spion das Zeitliche segnen, sehen wir noch ein paar Sekunden lang, wie wir mit glimmender Kippe im Mundwinkel im Dreck liegen.

Gerade im Vergleich zum Weltkriegs-Allerlei anderer Shooter hebt sich **Team Fortress 2** wohltuend – und vor allem stimmig – vom Genre-Einheitsbrei ab. »Der Comicstil gibt uns außerdem die Möglichkeit, coole Sachen einzubauen, die in einem realen Szenario schlicht unrealistisch wären«, sagt Programmierer Matt Boone und meint damit beispielsweise das Verkleidungstalent des Spions. Der darf sich frei nach Gutdünken ins Gewand einer anderen Klasse hüllen und sieht für das feindliche Team von nun an aus wie ein eigener Kamerad. Ob das etwa bei **Battlefield** funktionieren würde? Zweifelhaft.

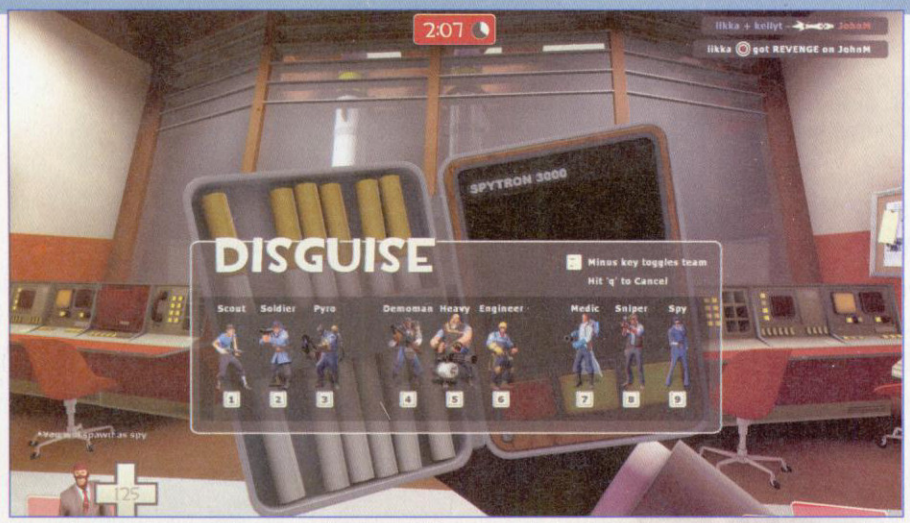
Klassenkampf

Hinter der niedlichen Fassade verbirgt sich allerdings ein knallharter Shooter, der zum Herausforderndsten gehört, was Sie in diesem Genre momentan spielen können. Und der – wie eingangs bereits erwähnt – nicht unbedingt in ▸



Als Medic heilen wir einen **faustkämpfenden Heavy**. Ist die Übercharge am unteren rechten Bildschirmrand voll, werden wir beide ein paar Sekunden unverwundbar.

BLEED AREA



Das Verkleidungskit des Spions. Per Zifferntaste dürfen wir uns frei nach Gutdünken für eine Klasse entscheiden und sehen für unsere Gegner von nun an aus wie einer ihrer Kameraden.

Kinderhände gehört. Das liegt aber nicht nur an der expliziten Gewaltdarstellung, die comichaft-augenzwinkernd überdreht ist, sondern auch am hohen taktischen Anspruch, den **Team Fortress 2** an den Spieler stellt. Ohne ausgefeilte Strategie und eingespieltes Teamwork geht wenig. Oder besser gesagt: gar nichts. In den ersten paar Runden werden wir jedenfalls in Windeseile zu Kleinholz verarbeitet – auch wenn wir uns zur Abwechslung mal wirklich aufs Geschehen konzentrieren. Was sofort auffällt: Die Geschwindigkeit ist enorm hoch, das Zielen entsprechend schwierig. Und es erfordert einiges an Übung.

Nicht minder anspruchsvoll ist die Koordinierung der neun Klassen, die in drei Gruppen eingeteilt sind: Angriff, Verteidigung und Unterstützung. Wer sein Team nicht vernünftig ausbalanciert, also sicherstellt, dass er nicht mit elf anderen raketenwerfenden Soldaten in die Schlacht zieht, der ist schneller Kanonenfutter als er Headshot sagen kann. Zumal sich die einzelnen Klassen – im Gegensatz zu manch anderen klassenbasierten Shootern – auch tatsächlich unterschiedlich spielen. Und zwar deutlich.

Heavy warmlaufen

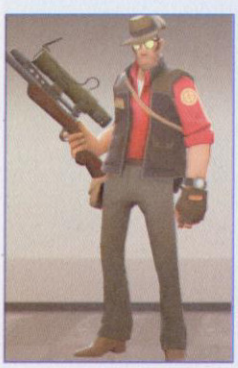
Zu Beginn entscheiden wir uns für den Heavy. Groß, langsam, gemein. Außerdem grinst er so knuffig debil, wenn er die Gatlin-Gun warmlaufen lässt. Indes: Der Heavy ist wirklich langsam. Während links und rechts die Kameraden an uns vorbeisausen, stapft der Heavy in aller Seelenruhe und im Zeitlupentempo gen Action. Dort angekommen, erwartet uns das zweite Problem: Bis seine Gatlin-Gun Betriebstemperatur hat, sind wir schon längst wieder respawnt. Also: Das Ding mit der rechten Maustaste erst ein paar Sekunden lang anheizen, bevor wir um die letzte Ecke biegen.

Inzwischen hat ein freundlicher Ingenieur einen Teleporter gebastelt und vor unsere Basis gestellt. Nett, denken wir, halten die rechte Maustaste gedrückt, stiefeln hinein... und landen mitten in einem tarantinoesken Gemetzel. Bevor wir uns mit nebensächlichen Fragen aufhalten können (etwa, ob's Friendly Fire gibt oder nicht), nimmt uns ein feindlicher Pyro ins Visier. Wir lassen die Maustaste los und werden Zeuge eines tanzenden Pyros. Dann werden wir Zeuge eines toten Pyros. Und dann gucken wir genau in den Lauf eines Raketenwerfers. Mist.

Tödliches Tandem

Nach dem unvermeidlichen Knall wundern wir uns. Wie? Wir leben noch? Dann sehen wir den Medic, der seine Medigun auf uns gerichtet hat. Der Soldat mit dem Raketenwerfer sieht ihn auch. Und gibt Fersengeld. Aber wir haben 22 kleine Freunde, die alle schneller laufen können als er. In den nächsten Minuten stellen wir fest: Ein Medic und ein Heavy sind ein tödliches Tandem. Wenn wir nicht gerade von zwei oder drei Gegnern gleichzeitig unter Beschuss genommen werden, heilt uns der Medic schneller, als uns

DIE COOLSTEN KLASSEN



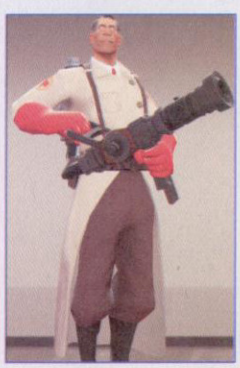
SNIPER

Der Sniper gehört zu den Unterstützungs-Klassen und ist – ganz im Gegensatz zu anderen Shootern – alles andere als einfach zu spielen. Das liegt zum einen an der vergleichsweise hohen Spielgeschwindigkeit, die gezielte Headshots schwierig macht. Zum anderen liegt es daran, dass wir vor dem Abdrücken ein paar Sekunden warten müssen, um auch wirklich vollen Schaden zu machen. Nix für Camper!



SPION

Im Feuergefecht ist er eine Niete, aber wenn wir es schaffen, den Spion unbemerkt hinter die feindlichen Linien zu schleusen, dann ist er eine tödliche Waffe: Mit seinem Messer dürfen wir nämlich Gegner mit nur einem Mausklick um die Ecke bringen. Vorausgesetzt, wir stehen hinter ihnen. Ist die Tarnung erst einmal aufgeflogen (so ein toter Sniper fällt auf), dann nix wie raus da. Unsichtbar, versteht sich.



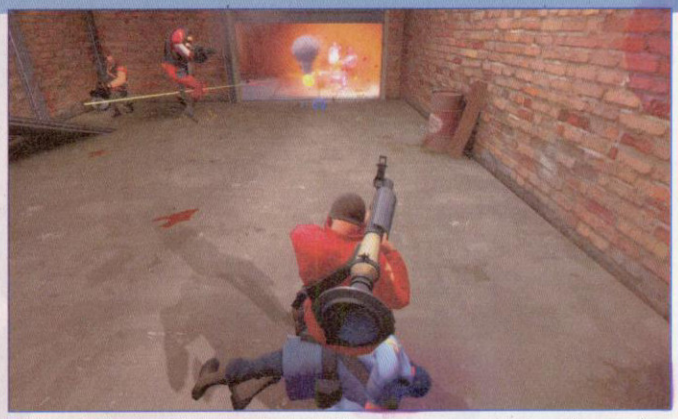
MEDIC

Die letzte der Unterstützungsklassen: Wer den Medic meistern will, der muss viel Zeit und Geduld aufbringen. Eine viel versprechende Taktik: Den Strahl der Medigun auf einen taffen Frontkämpfer (zum Beispiel den Heavy oder den Soldaten) konzentrieren und ihn vorstürmen lassen. Kills macht man so natürlich keine, aber für jeden Frag des Kameraden gibt's Punkte. Im Original hat der Medic übrigens einen deutschen Akzent.

EAREA BLEED AREA



Verbündete Spione tragen **eine Maske** mit dem Gesicht der verkleideten Klasse. Die Kippe wird nicht weggeschnippt – die glimmt auch als Medic munter weiter.



Soldaten ballern mit Raketen, doch die fliegen langsam und haben einen geringen Radius. Wer nicht gut zielt, trifft zwar **Scheunentore**. Aber keine Scouts.

die feindlichen Kugeln schaden. Die folgenden Randale gehören zum Vergnüglichsten, was wir seit langem im Shooter-Genre gespielt haben. Irgendwann schaltet ein cleverer Sniper den Medic aus. Was das Signal fürs restliche Team ist, endlich kurzen Prozess zu machen mit diesem amoklaufenden Heavy, der kurz davor ist, den letzten Kontrollpunkt im Alleingang zu erobern. Im Nebenraum flucht ein Valve-Entwickler: »Den blöden Medic hätten wir viel früher ausschalten müssen.« Stimmt. Ohne heilende Unterstützung sind Frontalangriffe zumeist zwecklos; wer dem Gegner folglich die Medics wegschießt, hat leichtes Spiel.

Spionage leichtgemacht

Besonders gut eignet sich dazu eben der Sniper – oder der Spion. Wer in die Rolle des heimtückischen Agenten schlüpfen will, muss seine Hausaufgaben aber gemacht haben. Verkleiden ist einfach: Per Zifferntaste das Verkleidungskit auswählen, passende Klasse aussuchen, fertig. Das Knifflige: Wer jetzt schnurstracks in die gegnerische Basis rennt, der kann sich auch ebenso gut »Spion« auf die Stirn schreiben und wild mit den Armen fuchteln. Um überhaupt Aussicht auf Erfolg zu haben, müssen wir uns schon an die Tarnung halten – ein Medic, der nicht heilt, fällt ebenso auf wie ein Pyro, der nicht lange fackelt. Dumm bloß, dass wir zwar aussehen wie die ausgewählte Klasse, aber nicht ihre Fähigkeiten oder Waffen haben. Da trifft es sich gut, dass wir uns bei Bedarf unsichtbar machen dürfen.

Wie der Spion ist auch der Sniper nix für ungeduldige und ballerwütige Naturen. Beide Klassen machen in einer Runde zwar nicht sonderlich viele Kills – dafür aber meistens wichtige. Ein sauber koordiniertes und schnelles Ausschalten der gegnerischen Medics und Sniper beispielsweise erleichtert den Vormarsch des eigenen Teams ganz erheblich.

Multitalente gesucht

Zusätzliche Tiefe erhält das Klassensystem dadurch, dass wir unsere Rolle jederzeit wechseln dürfen, um uns individuell auf die Spielsituation einzustellen. Wenn das gegnerische Team gerade dabei ist, unsere Basis zu überrennen, helfen Sniper und Spione wenig; da braucht es massive Feuerpower. Ähnlich unsinnig ist es, vor dem finalen Ansturm auf die feindliche Festung als Heavy zu respawnen. Bis der vor Ort ist, ist die Messe gelesen. Kurz: Bei **Team Fortress 2** reicht es nicht, eine Klasse zu beherrschen. Man sollte sich schon mit mindestens drei oder vier verschiedenen Rollen vertraut gemacht haben. Ebenso wichtig ist es, das Layout der sechs ▸



INGENIEUR

Ein Ingenieur hat's schwör. Doofes Wortspiel, okay. Trotzdem richtig, weil wir unsere drei Gimmicks (Geschützturm, Teleporter und Dispenser) je nach Spielsituation immer wieder woanders zusammenbasteln müssen. Außerdem brauchen wir dazu Metall, und das müssen wir uns erst besorgen, mit den Waffen getöteter Feinde zum Beispiel. Was uns allerdings zu einem leichten Ziel macht.



PYRO

Ein Pyro fackelt nicht lange. Noch ein doofes Wortspiel. Und wieder richtig, weil ein Pyro tatsächlich nicht lange fackelt, wenn er falsch gespielt wird. Zum Angriff eignet er sich nämlich nur bedingt – zu kurz ist die Reichweite seines Flammenwerfers. In der Defensive hingegen ist der Junge eine Wucht. Einfach hinter einer Ecke auf heranstürmende Gegner warten und ordentlich Gas geben.



SOLDAT

Der Raketenwerfer unter den Klassen. Wahrscheinlich, weil er unter seinem Helm nicht hervorgucken kann. Beherrscht den Rocket Jump und richtet fürchterlich viel Schaden an, wenn er denn mal trifft. Das allerdings ist schwieriger als es sich anhört, weil die Raketen recht lange unterwegs sind und erst bei Einschlag detonieren – und dann auch noch mit einem relativ kleinen Radius. Erfordert viel Übung.



MacGuyver in Action: Als Ingenieur haben wir einen **Geschützturm** und einen Dispenser gebastelt. Letzterer heilt unsere Kameraden und liefert uns Metall.

mitgelieferten Maps zu kennen. Wie, mag sich da so manch ein Shooter-Fan fragen, nur sechs Maps? In der Tat: Der Umfang scheint ein bisschen dürftig. Zwar reichte unser Testzeitraum nicht aus, um sämtliche Maps so ausführlich zu spielen, wie das für eine seriöse Beurteilung notwendig wäre, aber es bleibt zu hoffen (und ist uns auch zugesichert worden), dass Valve zügig für Nachschub sorgt. Ansonsten müssen das die Spieler übernehmen; das SDK wird nämlich freundlicherweise schon kurz nach dem **Orange Box**-Release veröffentlicht.

Capture the Kontrollpunkt

Ähnlich mau sieht's bei den Spielmodi aus: Davon gibt es zum Release lediglich zwei, nämlich das bekannte Capture the Flag sowie eine Kontrollpunkt-Variante, bei dem die Teams nacheinander in die Rolle des Angreifers schlüpfen, um dem Gegner die Kontrolle der über die Map verstreuten strategischen Punkte streitig zu machen. Vor Ort konnten wir leider nur den Kontrollpunkt-Modus spielen; aber der machte sehr viel Laune. Ob das ausreicht, um uns länger als ein paar Tage an die WASD-Tasten zu fesseln, lässt sich nach sechs Stunden freilich noch nicht abschließend beurteilen.

Beurteilen können wir hingegen, dass die überaus kuriose Entwicklungs-Odyssee **Team Fortress 2** offensichtlich nicht geschadet hat. Was vor zehn Jahren noch als Mod für **Quake 2** begann und im Laufe seiner chaotischen Entstehungsgeschichte mehr Stil-Änderungen durchgemacht hat als David und Victoria Beckham zusammen, hat inzwischen ein eigenes und eigenständiges Gesicht – und zwar eins, das sich vor keinem anderen Shooter verstecken muss. Höchstens vor Walt Disney. Aber andererseits ... haben Mickey, Donald und Goofy einen Raketenwerfer? Ge-nau.

Jochen Gebauer

WERTUNGSKASTEN: TEAM FORTRESS 2

Schwierigkeit	1 Stufe, schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur – Maus
Multiplayer Internet (24 Spieler)	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (24 Spieler)
Ideal für	anspruchsvolle Shooter-Fans
Alternative Vollpreis Shadowrun	(ca. 35 €, 07/2007: 72)
Alternative Budget Counter Strike: Source	(ca. 25 €, 12/2004: 84)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	9
Atmosphäre	8
Singleplayer	–

PRO/KONTRA

- taktisch sehr anspruchsvoll
- ausgefeiltes Klassensystem
- stimmiges Comic-Setting

- Umfang vergleichsweise mager

JOCHEN GEBAUER



Funky Stil, funky Spiel

Team Fortress 2 ist eine runde Sache. Weil der überdrehte Comicstil ein wunderbar stimmiges Szenario schafft. Weil das komplexe Klassensystem für taktische Tiefe sorgt, die nicht auf Kosten der Spielbarkeit geht. Und weil beides zusammen nahezu perfekt miteinander harmoniert. Wer in den letzten Jahren alles gefragt hat, was nicht bei drei von der Festplatte war, der bekommt mit Team Fortress 2 einen anspruchsvollen und herausfordernden Shooter, der – Map-Nachschub vorausgesetzt – durchaus das Potential zum längst überfälligen Counter Strike-Nachfolger hat. Wer um das teils bierernste Genre bislang einen großen Bogen machte, weil ihm das ewige Geweltkriege und Geterrorisiere irgendwann zum Hals raushing, der bekommt ein originelles Setting mit viel Spielwitz. Team Fortress 2 gelingt das Kunststück, sich nicht ernst zu nehmen und trotzdem ein ernstzunehmendes Spiel zu sein. Und das mit einer Leichtigkeit, die ganz nebenbei deutlich macht, wie sehr dem Genre ein frischer Wind und ein neuer Anstrich fehlte. Bei aller Euphorie: Sechs Maps und zwei Spielmodi sind dünn. Sehr dünn. Zu dünn? Das kann ich Ihnen nach ein paar Stunden Spielen beim besten Willen nicht sagen. Was ich Ihnen sagen kann: Team Fortress 2 spielt sich hervorragend. Aber eine finale Wertung – auch eine subjektive – wäre angesichts des Testrahmens schlicht unseriös.

Mein Eindruck **Hervorragend**

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

Portal





Das Experiment nähert sich seinem Abschluss. Das Enrichment Center ist dazu verpflichtet, Ihnen mitzuteilen, dass Sie gebacken werden. **Und dann gibt es Kuchen.**

Kuchen? Was für ein Kuchen? Gute Frage. Der Reihe nach: Zu Beginn von **Portal** wachen wir in einem seltsamen Testlabor auf. Was noch viel seltsamer ist: Wir haben keine Ahnung, wer wir eigentlich sind. Oder wo wir eigentlich sind. Oder was wir da eigentlich sollen. Nicht minder seltsam: Die weibliche Computerstimme, die uns im Enrichment Center begrüßt und begeistert verkündet, dass das Experiment in ein paar Sekunden beginnen wird. Ähm, denken wir, Experiment? Was für ein Experiment? Das sagt sie aber nicht. Stattdessen sagt sie, dass wir einen Kuchen kriegen, wenn wir uns nicht blöd anstellen. Einen ganz tollen Kuchen.

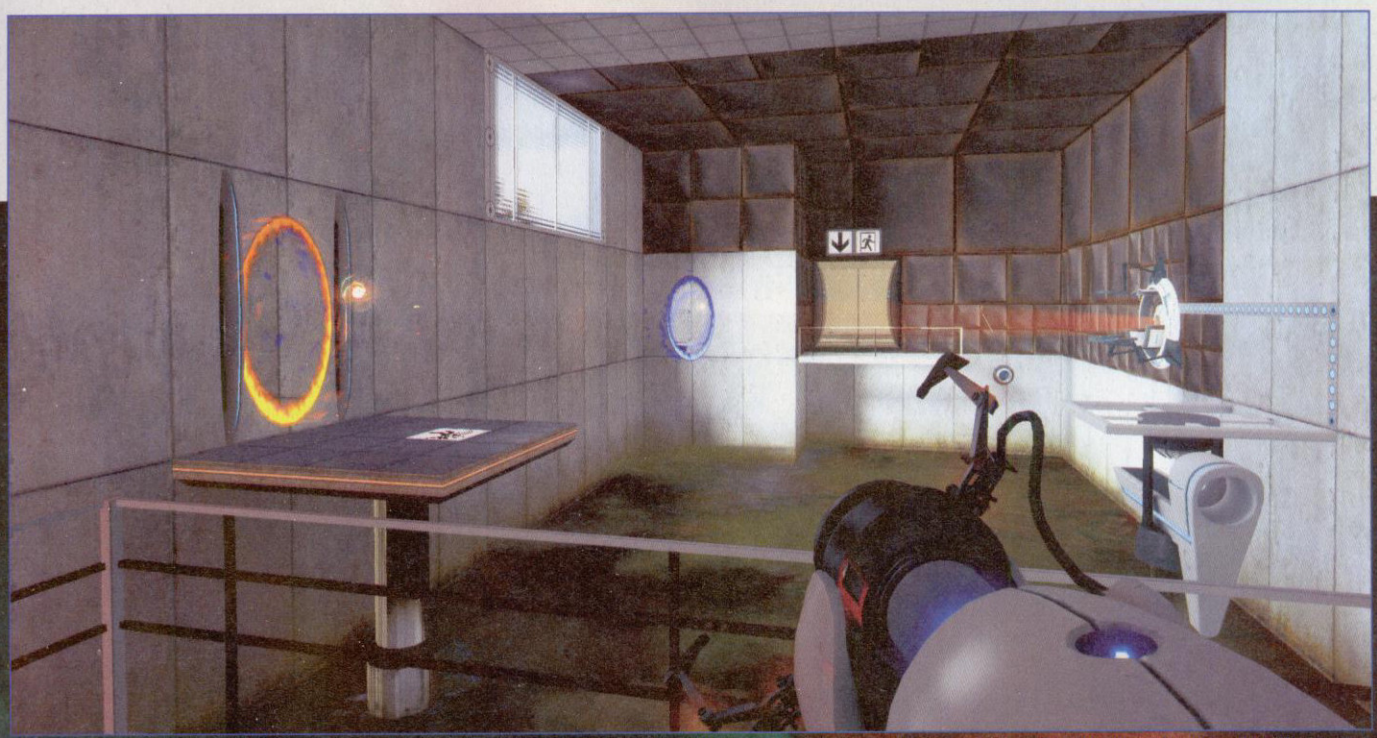
Wie eine Laborratte

Die Prämisse von **Portal** ungewöhnlich zu nennen, ist ein bisschen so, als sagte man, dass beim Start der Challenger ein klein bisschen was schiefgelaufen ist. Indes: Irgendwie fühlt sich das Ganze stimmig an. Wie eine Laborratte, die nicht versteht, was die komischen Menschen mit ihren weißen Kitteln eigentlich von ihr wollen, laufen wir dem ersten Test entgegen. Ein weißer Raum, kalt, steril. In der Mitte: ein großer, roter Knopf. In einer Ecke: eine große, silberne Kiste. Man müsste schon mit dem Klammersack gepudert worden sein, um nicht auf die Idee zu kommen, dass wir die Kiste auf den Knopf stellen sollen. Gesagt, getan. Prima, freut sich die Computerstimme, das hast du ganz toll gemacht. Vielleicht liegt's am herablassenden Ton, vielleicht an der falschen, weil allzu aufgesetzten Freundlichkeit, aber irgendwie ist uns die Dame unsympathisch.

Weiter geht's: Beim nächsten Test machen wir unsere erste Bekanntschaft mit den Portalen. Dazu bekommen wir eine der Gravity Gun ähnliche Pistole, die per Mausklick ein blaues Portal verschießt. Das dürfen wir überall platzieren: in der Decke, im Boden, in den Wänden. Über einer Plattform schwebt bereits das andere Portal, ein oranges. Auf der Plattform: die altbekannte Kiste. Flugs schießen wir das blaue Portal in den Boden, hüpfen rein und landen durchs orange Portal genau auf der Kiste. Spielprinzip verstanden.

Knifflig, ja. Zu knifflig, nein

Diese physikalischen Rätsel werden im weiteren Spielverlauf immer kniffliger. Einmal müssen wir den Flugverlauf einer Kugel so beeinflussen, dass sie durch zwei Portale in einen seltsamen Apparat fliegt, der zwei Räume entfernt steht. Dann wieder müssen wir einen Abgrund überwinden, indem wir ein Portal in luftige Höhen schießen und das andere in den Boden; denn, so informiert uns die Computerstimme in gönnerhaft-freundlicher Manier, die Deppenregel besage, schnelles Ding geht rein, schnelles Ding kommt raus. Was ihren Sympathiewert in Regionen katapultiert, bei de- ▸



Clever: Um die Kugel in den Apparat zu bekommen, muss man sie durch **zwei Portale** lotsen. Mehr als zwei Portale gleichzeitig dürfen wir übrigens nicht öffnen.



Ein typischer Portal-Test: Auf die Knöpfe müssen Kisten, und **die Kugel muss in den Apparat** in der Mitte. Dann öffnet sich die Tür und wir gelangen zum nächsten Test.

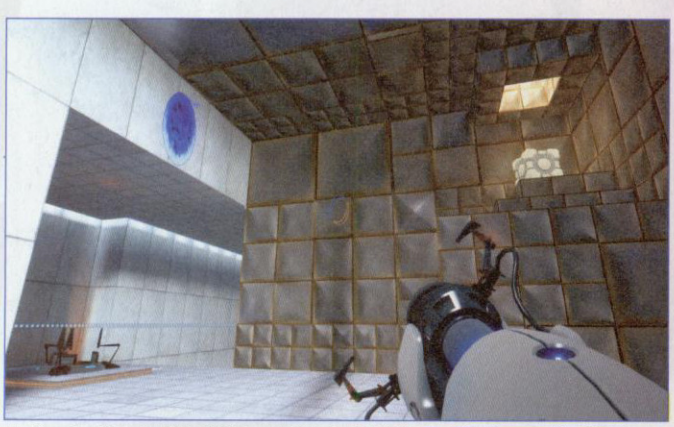
nen selbst Günter Beckstein ins Grübeln käme. Knifflig sind sie auf jeden Fall, die Rätsel, aber einen Doktortitel in angewandter Astrophysik braucht man trotzdem noch lange nicht, um zu bestehen. **Portal** trifft nämlich perfekt jenen schmalen Grat zwischen »zu einfach« und »zu schwierig«; wenn wir nach ein paar Minuten der Eingewöhnung schließlich den richtigen Dreh raus haben, ist die Befriedigung immens. Weniger immens ist hingegen der Umfang: **Portal** ist kurz. Verdammt kurz. Nach knapp vier Stunden (und einem brillanten Finale) flimmert der fantastische Abspann über den Bildschirm. »Und dafür soll ich dann auch noch Geld bezahlen?«, mag der ein oder andere **Baldur's Gate 2**-Zukurzfinder jetzt schimpfen. Gemach, raten wir dem, nur gemach.

Passt nicht? Passt doch!

Denn wer **Portal** aufgrund der kurzen Spieldauer links liegen lässt, verpasst eine der faszinierendsten Spiele-Erfahrungen der letzten Jahre. Und zwar nicht nur wegen des originellen Gameplays, sondern vor allem wegen der fantastischen Dialoge und der tollen Geschichte. Mit so einfachen Mitteln hat selten ein Spiel eine so packende Atmosphäre erzeugt. Die Computerstimme trifft exakt den richtigen Big Brother-Ton zwischen bedrohlich, nervig und herablassend. Und schafft es dabei sogar noch spielend, urkomisch zu sein. Passt nicht zusammen? Passt doch! Aber zugegeben: Wir wären auch skeptisch gewesen, wenn uns das vorher jemand gesagt hätte.

Die Dialoge stammen übrigens aus der Feder von Eric Wolpaw, der maßgeblich an der Story von Tim Schafers **Psychonauts** mitgewirkt hat. »Wir wollten unbedingt einen Bösewicht, aber wir wussten nicht, was für einen«, erklärt uns Doug Lombardi, ▸





An den dunklen Stellen dürfen wir kein Portal öffnen. Wie also an die Kiste kommen? Na so: Mit möglichst viel Geschwindigkeit **durchs blaue Portal** springen.



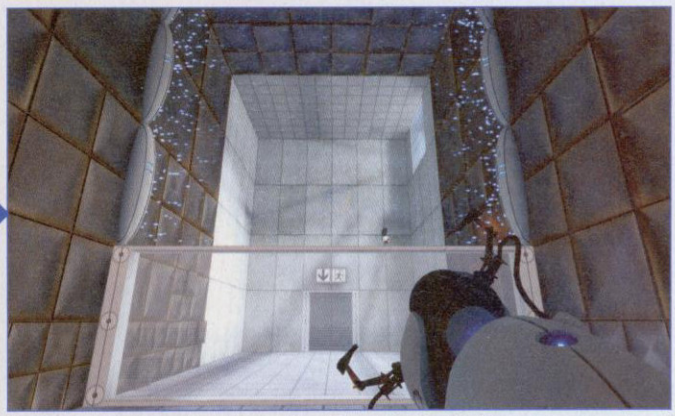
Schnelles Ding geht rein, **schnelles Ding** kommt raus: Je tiefer wir fallen, desto rasanter schießen wir anschließend durchs blaue Portal. Sagt die Deppenregel.

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

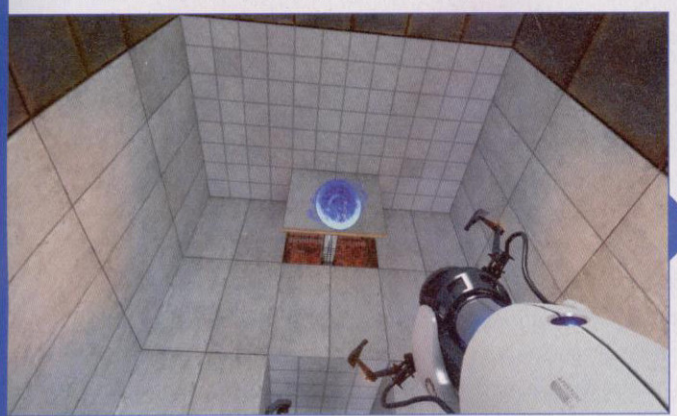
SO SPIELT SICH PORTAL



Zu Beginn jedes Tests klärt uns eine Tafel über die zu erwartenden Schwierigkeiten und Risiken auf. Sofern wir aus den **Symbolen** schlau werden.



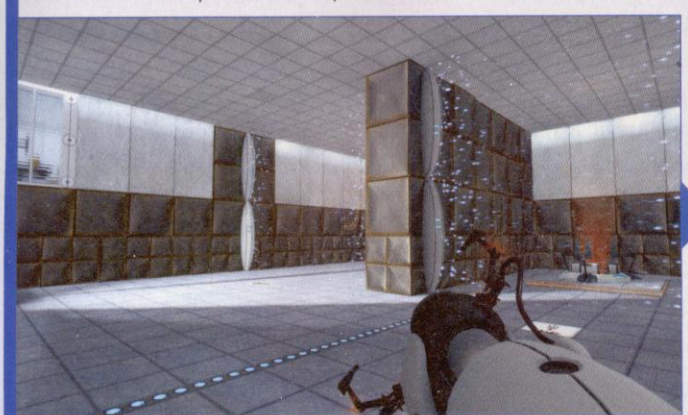
Das erste Hindernis: eine Mauer mit **Anti-Portalfeld**. Wir dürfen keine Portale auf die andere Seite schießen. Zum Überspringen ist die Mauer zu hoch. Was nun?



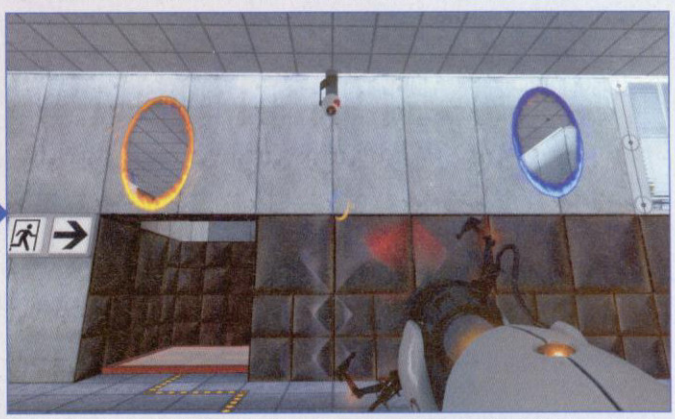
Oben findet sich **die Lösung**: Der kleine Vorsprung ist wie gemacht für ein Portal. Wenn wir da mit Tempo rauskommen, müssten wir's über die Mauer schaffen.



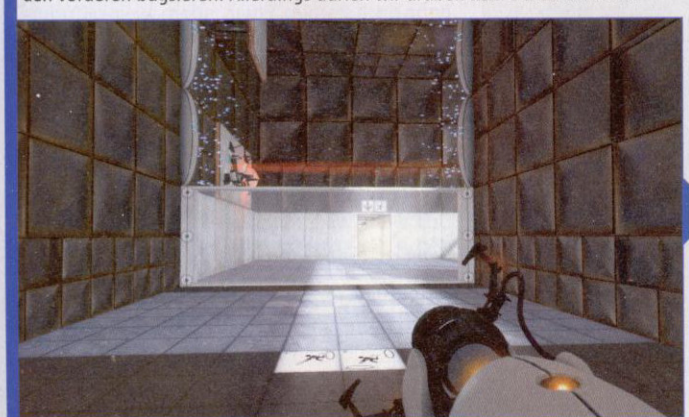
Im Raum nebenan finden wir eine tiefergelegte Plattform. Dort lassen wir uns hineinfallen. Die **Geschwindigkeit** des Sturzes katapultiert uns über die Mauer.



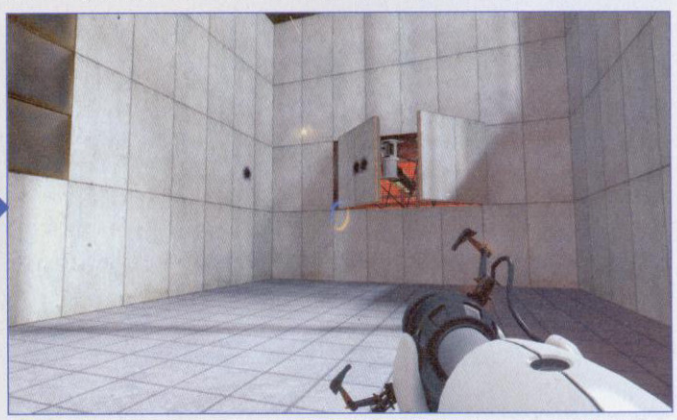
Noch ein Anti-Portalfeld. Diesmal müssen wir eine Kugel vom hinteren Raum in den vorderen bugsieren. Allerdings dürfen wir drüben **kein Portal** öffnen ...



So geht's: **Die Kugel** fliegt durchs blaue Portal und kommt im orangen wieder raus. Klingt einfach? Ist es auch. Aber nur wenn man's weiß.



Noch ein Anti-Portalfeld mit Mauer. Wir schießen zwei Portale in den Boden, durch die wir fallen und **Geschwindigkeit tanken**. Schnell rein, schnell raus.



Letztes Hindernis: Die Kugel prallt auf die linke Schräge. Sie muss aber auf die rechte Schräge. Eigentlich **ein Kinderspiel**. Oder? Wissen Sie's?



Unser **Alter Ego** sehen wir nur durch einen Trick: Indem wir uns selbst durch ein Portal bestaunen. Aber wer wir selbst überhaupt sind, wissen wir trotzdem nicht.



Uralt-Rätsel der Spielegeschichte: **Kiste muss auf Knopf**. In Portal wird uns diese Aufgabe dadurch erschwert, dass Kisten oder Knöpfe oft unerreichbar scheinen.

Marketing Director von Valve. »Also haben wir ein großes Brainstorming gemacht und irgendjemand kam auf die Idee, dass die Computerstimme aus dem Trainingslevel von **Half-Life 1** doch irgendwie ziemlich cool war.« Auf dieser Basis hat Wolpaw einige der besten und wirkungsvollsten Dialogzeilen geschrieben, die wir je in einem PC-Spiel gehört haben. Zumal die Sprecherin der englischen Originalversion geradezu beängstigend gut ist. Wahrhaftig. So ordentlich die deutsche Version auch ist, so wenig kommt sie an diese Qualität heran. Bei ausreichenden Englischkenntnissen raten wir Ihnen daher dringend zur Installation der Originalversion; die ist in der deutschen **Orange Box** löblicherweise enthalten.

Gebundene Hände und kuriose Entstehung

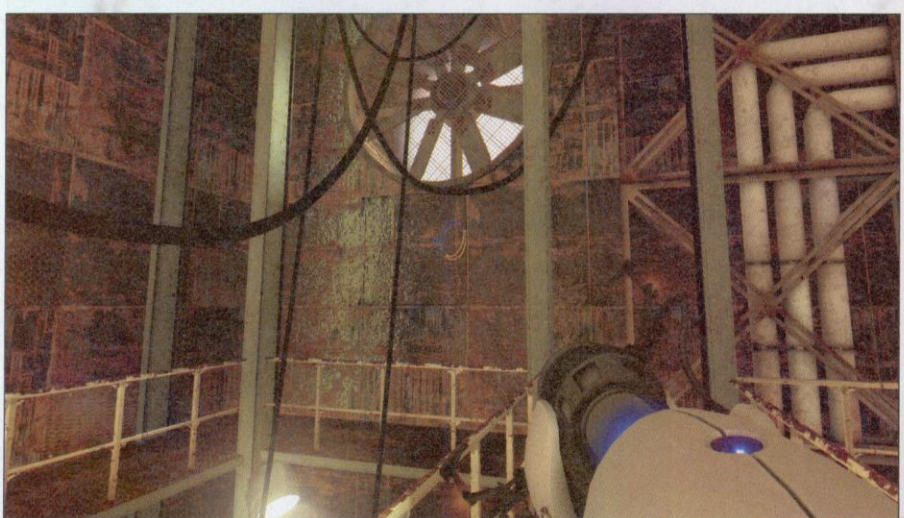
Was die Geschichte angeht, sind uns leider die Hände gebunden. Wir würden Ihnen gerne mehr über das Enrichment Center oder die mysteriöse Stimme erzählen, aber dann müssten Sie **Portal** nicht mehr spielen. Gameplay und Storyline verschmelzen hier zu einem faszinierenden Erlebnis, das wir nicht »spoilern« wollen. Gesagt sei nur, dass das Finale und der Abspann zum Besten gehören, was in den letzten Jahren auf dem PC zu sehen war. Nicht unbedingt, weil sie so bombastisch inszeniert wären, wie etwa das Ende von **Episode 2**, sondern weil sie wie die Faust aufs Auge dessen passen, was Sie zuvor gespielt haben. **Portal** endet einfach genauso, wie es begonnen hat: ungewöhnlich und sehr, sehr witzig.

Apropos ungewöhnlich: So kurios wie das Spiel selbst ist auch seine Entstehungsgeschichte. **Portal** hieß ursprünglich Narbacular Drop und war das Freeware-Projekt einiger amerikanischer College-Studenten, die am DigiPen Insitute of Technology in Washington Computerspiele-Design studierten. Im Rahmen einer universitätsinternen Messe wurde Valve auf das Team mit dem originellen Projekt aufmerksam. »Sie luden uns nach Seattle ein, damit wir es Gabe [Newell; Valve-Chef] vorführen«, erzählt Level-Designerin Kim Swift. »Also sind wir hingefahren, und nach einer halben Stunde Vorführung steht Gabe plötzlich auf und fragt, ob wir ein Spiel im **Half-Life**-Universum machen wollen.« Sie wollten.

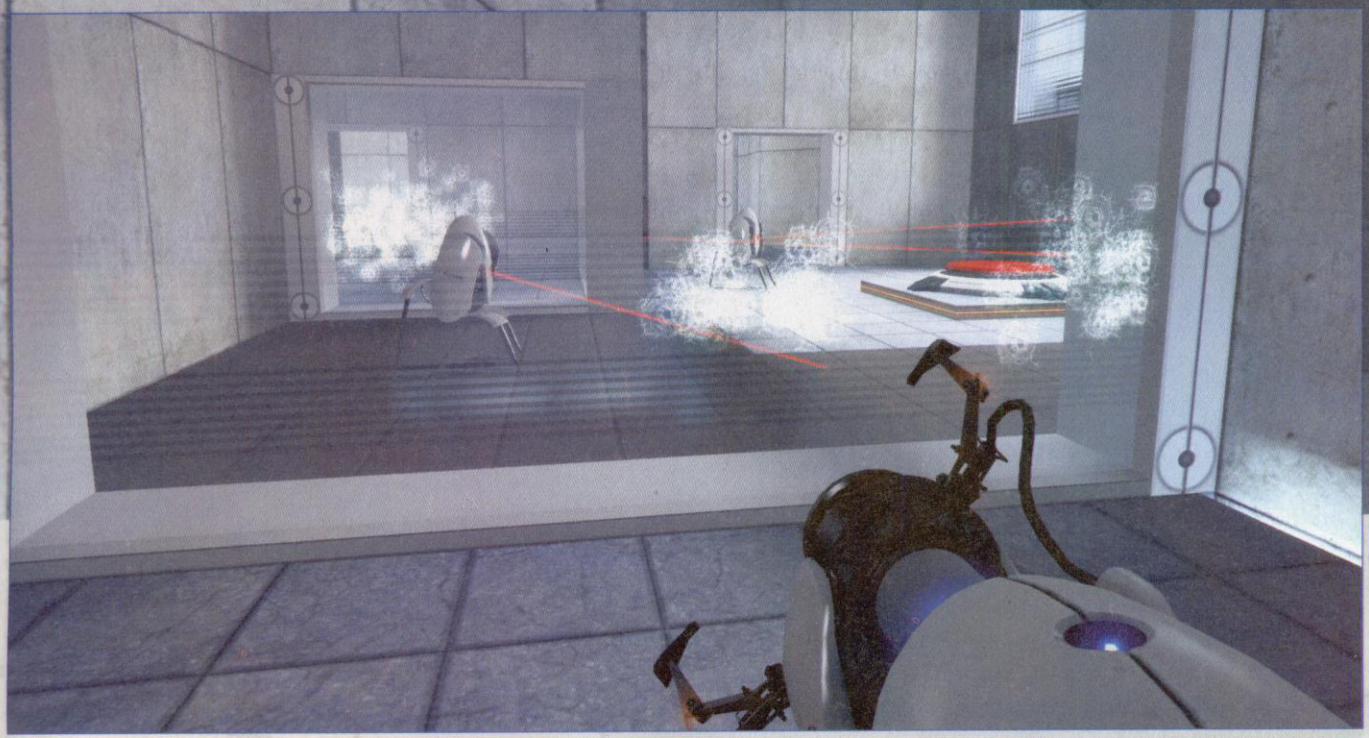
Sterben erlaubt – springen auch

Portal übernimmt einige Gameplay-Elemente aus Nerbacular Drop. Dort durfte die Heldin (die passenderweise No-Knees hieß) beispielsweise nicht springen. Das dürfen wir bei **Portal** zwar, aber Sinn ergibt es nur im Rahmen der sporadischen Geschicklichkeitseinlagen. Abgründe oder erhöhte Plattformen müssen wir grundsätzlich durch den geschickten Einsatz der Portale überwinden. Ebenso sind uns – gerade während der späteren Tests – arge Grenzen gesetzt, was den Wirkungsbereich der Portale angeht. Auf vielen Oberflächen dürfen wir erst gar keine platzieren. Angeeignete Strategien, die zu Beginn noch zum Erfolg führen, müssen im weiteren Spielverlauf also nach und nach angepasst werden.

In den letzten der 19 Missionen können wir dann auch sterben. Etwa, indem wir in giftgrüne Brühe plumpsen. Oder uns von drolligen Geschütztürmen, die in fipsigen Kinderstimmchen »Ouch« rufen, wenn wir sie umschubsen, abknallen lassen. Frustrierend ist das allerdings nicht, weil wir jederzeit schnellspeichern dürfen. Und wenn wir's mal vergessen, gibt's in jedem Level mehrere automatische Speicherpunkte. Die Lernkurve von **Portal** steigt generell angenehm gemächlich. Erst wenn wir uns mit dem grundlegenden Prinzip der beiden Portale vertraut gemacht haben, dürfen wir sie auch beide eigenhändig platzieren; in den ersten Missionen ist uns eines bereits von Beginn an vorgegeben.



Huch. Das sieht aber gar nicht aus wie **der typische Testraum**. Wo wir hier gelandet sind? Das wird nicht verraten. Nur so viel: In Portal ist wenig so, wie es scheint. Darauf können Sie sich verlassen.



Geschütztürme gehören zu den eher amüsanten Hindernissen – sie beklagen sich nämlich so niedlich, wenn man sie umschubst. Weniger niedlich ist ihr Geschütz.

Challenge ohne challenge

Stellt sich natürlich die Frage: Was tun, wenn man's durchgespielt hat? Schließlich dauert das ja nicht besonders lange. Zwei Möglichkeiten gibt es: Entweder spielt man die so genannten Advanced Maps, bei denen es sich um erweiterte Level bereits bekannter Missionen handelt, oder man versucht sich an den Challenge Maps. Auch die basieren auf bereits absolvierten Levels, allerdings muss man es dort nicht einfach irgendwie zum Ausgang schaffen (wie im Story-Modus), sondern dabei so wenig Zeit, Schritte oder Portale wie möglich verbrauchen. Was sich in der Theorie spannend anhört, ist in der Praxis leider recht uninteressant; nicht zuletzt deshalb, weil plötzlich die Faszination der Geschichte fehlt.

Spannender dürfte da schon der Release des SDK sein. Valve will Moddern den kompletten Code zur Verfügung stellen – was sich bei **Portal** besonders anbietet, weil die mitgelieferten Maps nur andeuten, welche Möglichkeiten in dem Spielprinzip stecken. »Wir hatten zu Beginn wesentlich komplexere Levels«, sagt Doug Lombardi. »Aber die mussten wir wieder rausnehmen, weil sie schlicht zu schwierig für den Story-Modus waren.« Auch eigene Kampagnen nebst neuen Geschichten sollten mit dem SDK kein Problem sein. Auf die Frage angesprochen, was das **Portal**-Team als nächstes in Angriff nehmen will, zuckt Kim Swift mit den Schultern. »Kommt drauf an, was die Spieler wollen«, sagt sie. Portal 2, Portal Multiplayer, vieles scheint möglich.

Jochen Gebauer

WERTUNGSKASTEN: PORTAL

Schwierigkeit	1 Stufe, mittel
empfohlene Steuerung	Tastatur – Maus
Multiplayer **Internet** (– Spieler)	**Einzel-PC** (– Spieler) **Netzwerk** (– Spieler)
Ideal für	Alle
Alternative Vollpreis **Psychonauts**	(ca. 40€, 07/2005: **90**)
Alternative Budget **Crazy Machines Gold**	(ca. 10€)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	10
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- originelles Gameplay
- tolle Story
- fantastische Dialoge

- sehr kurz

JOCHEN GEBAUER



Wo bleibt mein Kuchen?

Ich mach's kurz: Alleine wegen Portal lohnt sich der Kauf der Orange Box. Ja, es ist ein Denkspiel. Ja, es ist schnell vorbei. Ja, es klingt irgendwie nicht nach Spaß, Abenteuern und wirklich fetzigen Sachen. Aber es ist, bitte sehen Sie mir die Ausdrucksweise nach, das verdammt nochmal beste Spiel, das ich seit sehr, sehr langer Zeit gespielt habe! Ich übertreibe nicht, wenn ich Ihnen sage, dass Portal zu den absoluten Highlights meiner Spiele-Laufbahn gehört. Und das sage ich nicht leichtfertig. Aber hier passt einfach alles: Von der coolen, weil ungewöhnlichen Prämisse über das originelle Gameplay bis hin zum fantastischen Finale und dem nicht minder fantastischen Abspann, den ich mir inzwischen fünf Mal angeschaut habe – und angehört. Spielen Sie's. Sie werden verstehen, warum.

Klar: Objektiv gibt es bestimmt ein paar bessere Spiele. Ach was: ganz viele. Aber Portal ist der eindrucksvolle Beweis, dass Spiele mehr sind, als nur die Summe ihrer Einzelteile. Viel mehr. Bevor Sie mir jetzt also empörte Briefe schicken, dass Spiel XY doch so viel länger und schöner und komplexer und was sonst noch sei – ich weiß. Aber es ist mir vollkommen egal. Weil Portal einfach die ganze Zeit über ein wunderbares Erlebnis war, von denen es gerade in der modernen Spielelandschaft viel zu wenige gibt. Portal hat keine Magic Moments – es ist einer.

Meine Wertung **92**

ORANGE BOX: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie Half-Life 2 und Episode 1 noch nicht kennen. Dann aber unbedingt!

... wenn Sie mal gucken wollen, wie das so aussieht, wenn jemand eine Handgranate ins Ensemble der Unglaublichen wirft

... wenn Sie schon seit Jahren auf ein originelles und einmaliges Spielerlebnis warten und sich in der Zwischenzeit lautstark darüber beklagt haben, dass es keine originellen und einmaligen Spielerlebnisse mehr gäbe

Sollten Sie nicht kaufen, ...

...wenn Sie schon bei Half-Life 2 nicht verstanden haben, was der ganze Rummel soll. War doch bloß ein lineares Shooterlein...

... wenn Sie der Meinung sind, dass drei Spiele auch mindestens 60 Stunden Spaß machen müssen. Basta!

... wenn Sie keinen Internet-Anschluss haben

Fazit Orange Box

Eine Box, fünf Spiele, ganz viel orange: Valve überrascht mit Portal und überzeugt mit einem ausgezeichneten Preis/Leistungsverhältnis. **Die Orange Box ist jeden Cent wert.**

Die spannende Frage: Lohnt sich der Kauf der **Orange Box** auch für Spieler, die **Half-Life 2** und **Episode 1** schon im Regal haben? Die einfache Antwort: Ja. Auch wenn Sie kein Interesse an **Team Fortress 2** und **Portal** haben – **Episode 2** rechtfertigt den Kauf durchaus. Und wenn Sie den beiden anderen Spielen eine Chance geben, bekommen Sie zum Preis eines Kinobesuches einen erstklassigen Multiplayer-Shooter und ein faszinierendes Denkspiel mit herausragenden Dialogen. Wenn Sie auch zu den Leuten gehören, die nach mehr Originalität in der modernen Spielelandschaft rufen, dann ist **Portal** Ihr Spiel.

Die Frage, ob sich der Kauf der **Orange Box** für Spieler lohnt, die **Half-Life 2** und **Episode 1** noch nicht kennen, ist eigentlich ein No-Brainer. Sofern es denn überhaupt welche gibt. Wenn Sie zu dieser vermutlich eher kleinen Gruppe gehören, dann raten wir Ihnen: Kaufen Sie sich die **Orange Box**. Mehr Spiel bekommen Sie für Ihr Geld sonst nirgends.

Für alle Neugierigen, die auch hier die Wertung vor dem Fließtext gelesen haben: Ja, sie stellt nicht den Durchschnitt der Einzelwertungen dar. Das ergäbe auch keinen Sinn. Die **Orange Box** ist mehr als die Summe ihrer Einzelteile. Eine der besten Spielesammlungen, die Sie momentan kaufen können nämlich. Und ein löbliches Brechen mit dem Trend, uninspirierte Fortsetzungen zum Vollpreis auf den Markt zu werfen. Auch das, so denke ich, sollte eine Wertung honorieren.

Letztlich bleibt sie natürlich – wie jeder Versuch, ein emotionales Erlebnis in kühle, nackte Zahlen zu zwängen – subjektiv. Daraus mache ich keinen Hehl. Und ich bin mir bewusst, dass sich gerade an **Portal** die Geister scheiden werden. »Viel zu hoch!«, wird die Fraktion derer rufen, denen ein Spiel nicht lang genug sein kann, die für jeden Euro mindestens fünf Stunden Spiel erwarten. Diese Logik ist meine Logik nicht. Es scheint mir jedenfalls nicht minder albern, ein Spiel anhand seines Umfanges zu beurteilen, wie ein Buch anhand seiner Seitenzahl oder einen Film anhand seiner Laufzeit bewerten zu wollen. Wenn Spiele Kunst sein sollen, dann muss man sie auch behandeln wie Kunst. Und nicht wie eine Kuh auf dem Viehmarkt.

Seien wir ehrlich: Diese ganze Bewerterei gleicht doch dem Versuch, in einem dunklen Raum mit verbundenen Augen eine schwarze Katze zu fangen, die gar nicht drin ist. Wenn's nach mir ginge, ich würde lieber heute als morgen damit aufhören, eine emotionale, ja im wahrsten Sinne des Wortes sinnliche Erfahrung in ein albernes Korsett aus Zahlen und Kurven und Formeln zu stecken. Und wenn ich ganz ehrlich bin: Ich komme mir dabei vor, wie ein Schmetterlingsforscher, der die Tierchen auf eine Nadel spießt und in eine Schublade steckt, weil er nicht versteht, dass Schmetterlinge nur dann schön sind, wenn sie an einem lauen Sommertag über eine blühende Wiese fliegen. Warum ich Ihnen all das erzähle? Weil sich gerade **Portal** jedem Versuch entzieht, es durch eine Wertung klassifizieren zu wollen. Und weil ich persönlich **Portal** als Highlight der **Orange Box** empfinde. Sollten Sie die **Orange Box** kaufen, weil ich das sage? Oder weil ich ihr eine 88 gegeben habe? Nein. Diese Entscheidung kann Ihnen keine Wertung und kein Magazin abnehmen. Aber wir können Sie Ihnen erleichtern. Indem wir Ihnen sagen, wie wir die Spiele empfunden haben. Wie viel Spaß sie uns gemacht haben. Und indem wir Sie neugierig machen. Vor allem, indem wir Sie neugierig machen. Wenn ich das geschafft habe, dann ist mein Job erledigt

Jochen Gebauer

WERTUNGSKASTEN



Genre	Action
Verkaufsstart	17. Oktober 2007
Entwickler	Valve
Hersteller	Electronic Arts
Webseite	http://orange.half-life2.com/
Hotline	09001/202520 (0,25 €/min.)
ca. Preis in €	50
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahren

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER EINZELWERTUNGEN

Half Life 2: Episode 2	82
Team Fortress	Einschätzung: Hervorragend
Portal	92
Half-Life 2: Orange Box	88

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			8,0 GB
Auflösung	800x600	CPU	1,7 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	512 MB
Auflösung	1280x960	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 8600	RAM	2,0 GB
Auflösung	1600x1200	CPU	Dual Core
Grafikkarte	Geforce 8800	RAM	4,0 GB

PC PowerPlay vergibt nur dann eine Gesamtwertung, wenn mindestens zwei Tester ein Spiel lange genug testen können. Das war in diesem Fall leider nicht möglich. Daher verzichten wir auf eine finale Wertung.

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

SMART SURFER

Mit Modem und ISDN bis zu 70% Onlinekosten sparen!



TÜV Zertifizierte Einwahlsoftware

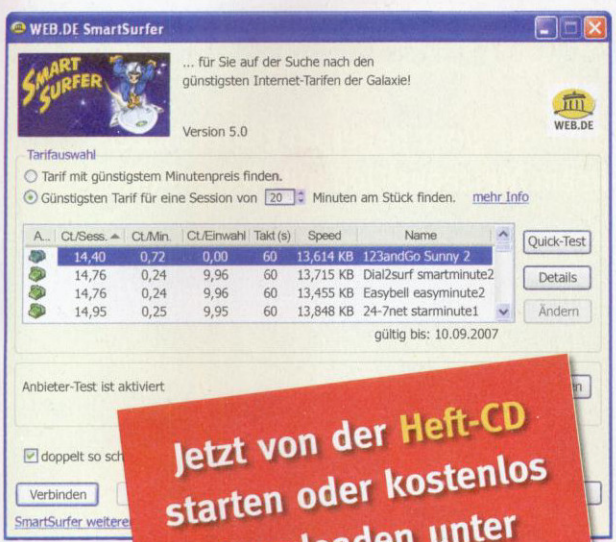
- Aktuelle Tarife
- Geprüfte Anbieterauswahl
- Sicherer Verbindungsaufbau

NEU Vista-tauglich

zertifiziert: Version 3.2

Sie surfen mit Modem oder ISDN? Über AOL, T-Online, Arcor etc.? Oder Sie nutzen einen Internet-by-Call-Anbieter?

Dann können Sie mit der **kostenlosen** WEB.DE SmartSurfer Software ganz einfach sparen. Jetzt downloaden unter www.smartsurfer.de.



Jetzt von der Heft-CD starten oder kostenlos downloaden unter www.smartsurfer.de

- **Immer günstig:** Bei jeder Einwahl ins Internet zeigt Ihnen der WEB.DE SmartSurfer aus hunderten von Internet-by-Call-Tarifen diejenigen an, die gerade besonders günstig sind.
- **Volle Kostenkontrolle!** Mehr Durchblick mit der neuen Kostenübersicht!
- **Freiheit:** Keine Vertragsbindung! Keine Grundgebühr! Kein Providerwechsel nötig! Abrechnung bequem über Ihre monatliche Telefonrechnung!
- **Sicherheit:** Integrierter Dialer-Schutz!
- **Doppelt so schnell** surfen mit ISDN-Kanalbündelung auf einen Klick!

Stand: 31.08.2007

MEMBER OF united internet

SUCHE | EMAIL & CO. | SHOPPING | NACHRICHTEN | PORTAL | WEB.DE

Quake Wars

AWARD 10/2007 PC POWER PLAY FÜR SPIELSPASS QUAKE WARS

CYLINK
CYNAMITE.DE
6JL
Ihr CyLink-Code

Rasant, abwechslungsreich, voller Dramatik: Gegen den auf Hochglanz polierten E-Sportflitzer Quake Wars wirkt selbst das altehrwürdige Battlefield wie ein Mercedes-Opa mit Herrenhut.



Der Raketenwerfer besitzt ein **Zielerfassungssystem**. Nach einigen Sekunden ist das feindliche Vehikel erfasst und wir können es zielsicher lahmlegen.



Mit diesem handlichen **Utensil** pflanzt der Strogg-Versorger Wirte in gefallene GDF-Soldaten. Damit schafft er Einstiegspunkte für Nachschub-Einheiten.

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



Aus der **Luft** nehmen wir einen Panzer unter Beschuss. Wie in Battlefield dürfen je nach Art des Vehikels mehrere Spieler in den (Flug-)Gefährten Platz nehmen.



Ein **Strogg-Slipgate**. In der Rolle eines mit Scharfschützgewehr ausgerüsteten Geheimagenten müssen wir die Steuerung des Portals hacken.

Selten genug lassen sie sich blicken, die Spiele, die Maßstäbe für ein ganzes Genre setzen, es umkrempeln und entscheidend prägen. Bei Ego-Shootern etwa fällt uns sofort ein ernster Akademiker mit Hornbrille und Stemmeisen ein. Online-Rollenspieler denken an Azeroth und Kalimdor, während PC-Strategen voller nostalgischer Gefühle über Erntefahrzeuge und Tiberiumfelder sinnieren.

Ob **Enemy Territory: Quake Wars** tatsächlich mal an der Klassiker-Tafelrunde neben Kalibern wie **Half-Life**, **World of WarCraft** oder **Command & Conquer** Rat halten wird, werden freilich nur die Zeit und Statistiken der Online-Server zeigen. Die Gene stimmen jedenfalls, wie wir meinen.

Mensch gegen Maschine

Das »Wars« im Namen macht bereits deutlich, dass es sich bei der Koproduktion von id Software (**Doom 3**) und Splash Damage (**Enemy Territory: Wolfenstein**) nicht um einen weiteren gewöhnlich-linearen Ego-Shooter aus der berühmten **Quake**-Reihe handelt. Stattdessen spielen wir auf großen Karten den Krieg der Menschen gegen die finsteren Strogg-Cyborgs in gewaltigen Team-Schlachten nach – auf der Erde, welche die Strogg gerade unterjochen wollen. Dabei bleibt es uns überlassen, auf welche Seite wir uns schlagen. Anschließend entscheiden wir uns für eine der je fünf Spielklassen und ziehen in die Schlacht.

Wer jetzt gelangweilt »Ach, **Battlefield** im **Quake**-Universum« ruft, der sei erstmal entschuldigt. Auf den ersten Blick scheint **Quake Wars** tatsächlich in die gleiche Kerbe wie etwa **Star Wars: Battlefront** zu schlagen und das Erfolgrezept von Electronic Arts zu kopieren.

id Software und Splash Damage bedienen sich schamlos an etablierten Standards der **Battlefield**-Reihe. Dennoch spielen sich die Schlachten anders. **Quake Wars** regelt nämlich das sonst vorherrschende Gerangel um Flaggenposten oder Basen auf ein Mindestmaß herunter und kontert stattdessen mit einem roten Faden in Form von vielen kleinen Missionen, die uns durch das Gefecht führen. Wir haben stets eine klare, oft klassenspezifische Aufgabe vor Augen. Damit ziehen alle Spieler an einem Strang; koordinationsloses Herumstaksen auf der Karte entfällt.

Einmal Nordafrika-Antarktis, bitte!

Diese verdammten Strogg! Erst errichten sie in der Antarktis einen Nexus-Turm und produzieren munter seelenlose Menschmaschinen. Dann besitzen sie auch noch die Frechheit, ein Slipgate, eine Art Wurmloch, in Algerien zu errichten. Das wollen sie nutzen, um frische Soldaten aus dem ewigen Eis nach Nordafrika zu schaffen. Soweit die Prämisse für die Karte »Slipgate«. Wir befinden uns in einem 12-gegen-12-Match, kämpfen mit anderen Journalisten und Entwicklern von Splash Damage auf den Testservern. Derzeit läuft der so genannte Kampagnenmodus, das heißt, dass wir insgesamt drei storytechnisch miteinander verknüpfte Karten spielen. Den Sieg erringt das Team, welches mindestens zwei der drei Spiele gewinnt. Insgesamt warten vier Kampagnen und zwölf Karten in **Quake Wars**. Neben dem Kampagnenmodus gibt es zwei weitere Spielarten sowie Bot-Matches – mehr darüber lesen Sie im Extrakasten unten rechts.

G-D-F! G-D-F!

Zurück zur aktuellen Mission: Wir schlagen uns auf die Seite der GDF, der globalen Verteidigungseinheit der Erde. Im so genannten Limbus-Menü suchen wir uns aus fünf Klassen unsere Kampfeinheit aus. Wir entscheiden uns für einen Geheimagenten, als primäre Ausrüstung schnappen wir uns ein Scharfschützenge- ▸

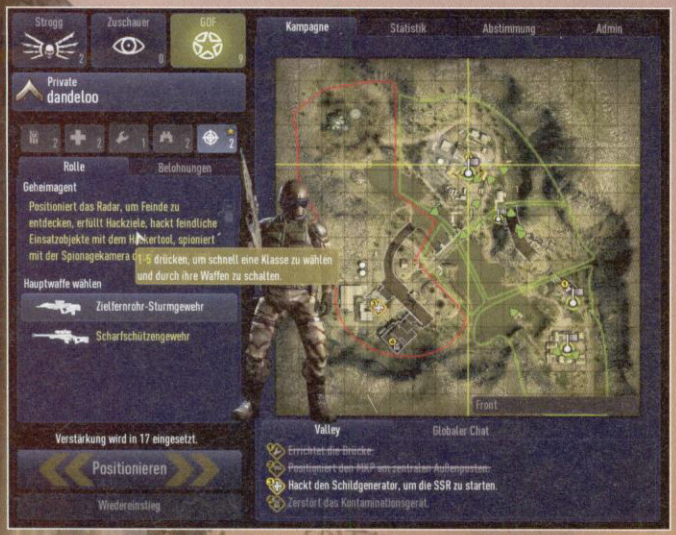
DIE SPIELMODI

DER KAMPAGNENMODUS
Im Kampagnenmodus kämpfen Sie auf drei inhaltlich verknüpften Karten. Der Sieg geht an das Team, welches mindestens zwei der drei Spiele gewinnt. Belohungen und Erfahrungspunkte werden erst nach dem dritten Spiel zurückgesetzt.

DER ZIELMODUS
Funktioniert wie der Kampagnenmodus, allerdings nur auf einer Karte Ihrer Wahl.

DER STOPPUHR-MODUS
Hier spielen zwei Teams zweimal auf derselben Karte. Nur die Rollen tauschen: Einmal spielen Sie als Angreifer, dann wieder als Verteidiger. Danach wechseln die Positionen. Das Team mit der schnellsten Rundenzeit gewinnt.

BOT-MATCHES
Alle Modi lassen sich auch mit Bots spielen. Eine echte Singleplayer-Kampagne gibt es aber nicht. Allerdings sind die Bots selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad viel zu gut, sodass die meisten Matches gegen den Computer im Frust enden. Hier sollten die Entwickler schnell patchen, in dieser Form eignet sich der Einzelspieler-Modus nur für fortgeschrittene Spieler!



Im **Limbus-Menü** suchen Sie sich Klasse und Einstiegspunkt und bestimmen zu einem Teil auch die Bewaffnung. Ferner gibt's eine Belohnungs-Übersicht.



Detaillierte Explosion: Die **Grafikengine** stellt die großen Außenlevels hervorragend dar. Technisch überragend ist sie aber nicht.

wehr. Schon segeln wir per Fallschirm auf die Karte hinab und werden mit fröhlichem Geplapper begrüßt. **Quake Wars** besitzt ein umfangreiches Voicechat-System mit allerlei vorgefertigten Befehlen und Sprüchen. Das dient zum einen der leichten Unterhaltung (Beliebter Dialog: »Ja!«, »Nein!«, »Ja!«, »Auf keinen Fall«, »Ja!«, »Nein!«, »Bewegung!«, »Ja!« ...), zum anderen enthält es aber auch eine Reihe sinnvoller Hinweise der Sorte »Brauche Deckungsfeuer!« oder »Feindpanzer gesichtet«.

In einer kurzen Warmup-Phase machen wir uns mit unserer restlichen Ausrüstung vertraut: eine Notfall-Pistole, ein Hacker- und Radarwerkzeug, eine Spionagekamera, sowie hilfreiche Rauch- und EMP-Granten. Die Teams sind unterdessen voll besetzt, alle Spieler bereit, das Match kann starten!

Für Ruhm und Ehren

Was ein Scheiß: Eben rennen wir noch voller Tatendrang auf das Tor unserer Basis zu, schon überrollt uns ein Panzer mit unserem eigenen Teamkollegen. »Sorry«, tönt ein Spieler namens Computec|PC Action, und wir beschweren uns gleich mal per Tastendruck beim Admin über den Teamkill. Aber halb so wild, denn eigentlich sind wir selbst schuld: Wir hätten vorher mal unsere Einsatzziele studieren sollen.

Laut diesen sollen wir nämlich zuerst mal ein Radar errichten, damit die Strogg-Angreifer auf der Minimap sichtbar werden. Gut, dass ein eifriger Sanitäter in der Nähe ist, der uns schnurstracks mit seinem Defibrilator wiederbelebt. Ansonsten hätten wir nämlich 20 Sekunden auf die nächste Verstärkungswelle warten müssen, die uns erneut auf der Karte absetzt. Per Voice-Chat bedanken wir uns artig.

Im zweiten Anlauf kramen wir also erstmal das Einsatzwerkzeug hervor und wählen aus dem Baumenü ein Radar aus. Jetzt legen wir nur noch fest, wo es platziert werden soll. Wenige Sekunden segelt das Gerät aus der Luft herab. Plötzlich ertönt eine Fanfare: Wir haben uns eine Handvoll Erfahrungspunkte verdient und sind befördert worden! Für das Erfüllen der Missionen gibt's nämlich Punkte, und für eine bestimmte Anzahl werden automatisch vier klassenspezifische und bis zu zwölf allgemeine Belohnungen frei geschaltet.

Für unseren Geheimagenten bedeutet dies etwa eine MP mit Schalldämpfer und die Fähigkeit, schneller zu Hacken. In der Rolle eines Technikers würden wir uns über einen Grantwerfer freuen, Soldaten bekämen einen vergrößerten Munitionsbeutel spendiert. Eine allgemeine Belohnung gibt es etwa für gezeigten Kampfgeist: Den haben wir, wenn wir uns mutterseelenallein in umkämpftes Gebiet vorwagen. Dann erhalten wir zum Beispiel einen schnelleren Sprint. Anders als in **Battlefield** verfällt der geerntete Ruhm allerdings nach Abschluss einer Kampagne.

Schnelle Hilfe

Jetzt wird es Zeit, sich ums Hauptmissionsziel zu kümmern: Das Slipgate hacken, damit unsere Mannen durchreisen können. Auch hierfür benötigt es die Fähigkeiten eines Geheimagenten. Wir schnappen uns ein herumstehendes Husky-Quadbike und rasen in Richtung des kleinen Zielsymbols auf der Minimap. Überhaupt nimmt uns **Quake Wars** auffallend oft an die Hand. Sobald wir uns für ein Einsatzziel entscheiden, ist es auf der Karte markiert. Freundliche Einheiten haben Symbole über dem Kopf, die sofort ihre jeweilige Klasse identifizieren. Wenn wir vor einem benutzbaren Gegenstand wie etwa einem Fahrzeug und Flieger stehen, werden die möglichen Tastatur-Befehle eingeblendet. Und schließlich zeigt uns das Limbus-Menü jederzeit an, mit welcher Klasse wir die jeweilige Hauptmission am ehesten erledigen können. Auch absolute Neulinge kapieren sofort die Spielmechanik, ein Tutorial ist ebenso wenig nötig wie das Handbuch-Studium. ▸

QUAKE WARS: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie den ständigen Kampf um Flaggen oder Basen satt haben

... wenn Ihnen Battlefield zu langsam ist

... wenn Sie das Quake-Szenario mögen. Keine Sorge, der Splatterfaktor hält sich in engen Grenzen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie überzeugter Solospieler sind. Allein macht Quake Wars nicht mal halb soviel Spaß

... wenn Sie auch im Multiplayer-Modus lieber Ihr eigenes Ding durchziehen wollen. Teamwork ist Pflicht!

... wenn Sie auf Realismus und historische Schlachten stehen

GDF VS. STROGG: DIE SCHLACHT UM DEN STROGGIFIKATOR

Eine typische Karte hat in der Regel drei bis vier Primärziele. Wir zeigen Ihnen am Beispiel der Karte »Canyon« den Ablauf einer Schlacht. Hintergrund: Die Strogg haben eine verlassene Militäreinrichtung in Betrieb genommen. Die GDF muss sich durch den Canyon kämpfen und den dortigen Stroggifikator vernichten, ehe neue Strogg-Truppen entstehen können. Dazu steht ihnen ein nur gewisses Zeitfenster zur Verfügung.



Zunächst errichtet ein GDF-Techniker eine Brücke, um den mobilen Kommandoposten über einen tiefen Abgrund zu schaffen.



Die Strogg legen das Gefährt lahm. Während GDF-Soldaten die Aliens bekämpfen, muss es repariert und zum Ziel gebracht werden.



Als nächstes hacken GDF-Geheimagenten den Schildgenerator der Strogg. Nur so können sie zum Stroggifikator vordringen.



Zuletzt muss die Sprengladung am Stroggifikator platziert werden. Die Strogg-Konstrukteure müssen sie entschärfen, ansonsten ist die Mission verloren.



Der Soldat ist der Allround-Kämpfer der GDF. Er hat die größte Auswahl an Waffen, sonst aber keine besonderen Fähigkeiten.



Der Sanitäter belebt seine gefallenen Kollegen, liefert Nachschub und Medpacks. Je mehr Sanis auf dem Feld sind, desto höher die maximale Gesundheit der Kollegen.



Der Techniker repariert Fahrzeuge, baut diverse Verteidigungsgeschütze und legt Minen. Außerdem kann er gegnerische Plasmaladungen entschärfen.



Der Feldagent kümmert sich um Munitionsnachschub und hat dazu die Fähigkeit, alles vernichtende Bombenangriffe anzufordern.



Der Geheimagent hackt feindliche Einsatzobjekte, legt Spionagekameras aus und kann sogar feindliche Identitäten stehlen. Daneben hat er EMP-Granaten.



Der Agressor ist der Gegenpart zum GDF-Soldaten. Er verfügt über Plasmaladungen, mit denen er feindliche Objekte komplett zerstören kann.



Der Versorger ist der Strogg-Sanitäter. Er kann Wirte in GDF-Körpern erzeugen und so neue Einstiegpunkte ins Spiel schaffen.



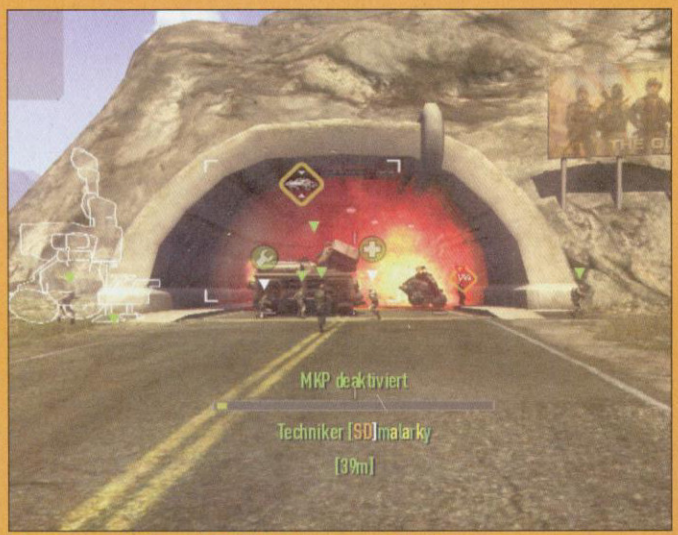
Konstruktoren reparieren und bauen um die Wette. Ein Konstruktor ist in der Lage, feindliche HE-Ladungen zu entschärfen, die sonst Zerstörungsziele lahm legen.



Der Opressor sorgt für Bombardierungsangriffe aus der Luft. Außerdem erzeugt er einen stationären taktischen Schild, der befreundete Einheiten schützt.



Der Infiltrator ist das Gegenstück zum GDF-Geheimagenten. Er hat einen Teleporter dabei, mit dem er sich zu hohen Scharfschützen-Aussichtspunkten beamen kann.



Tunnelkampf: Während GDF-Techniker den mobilen Kommandoposten reparieren, zünden die Strogg von der anderen Seite ein tödliches Feuerwerk.



Hoch in die Lüfte: Mit dem **Icarus Gravpack** fühlen wir uns wie Rocket Man. Hindernisse stellen so kein großes Problem dar.

Auf unserem Weg zum Slipgate kommen wir unterdessen an einem Außenposten der Strogg vorbei. Unser schwach gepanzerter Geheimagent und sein Husky-Quadbike werden von einem Desecrator-Hovertank in Empfang genommen, der uns in Windeseile in unsere Einzelteile zerlegt. Hier muss aufgeräumt werden!

Schwere Geschütze

Im Limbus-Menü entscheiden wir uns nun für die Spielklasse »Soldat« und rüsten uns mit einem Raketenwerfer aus. Wir wählen das Einsatzziel »Außenposten einnehmen« und schließen uns dem Einsatzteam eines Mitstreiters an. Einsatzteams erinnern ein wenig an Partys aus Rollenspielen, am Ende werden Erfahrungspunkte auf die komplette Gruppe verteilt. Zu dritt stürmen wir die Stellung, zerlegen den Hovertank, räumen den Widerstand aus dem Weg und erobern wie bei **Battlefield** die Flagge in Form eines Einsatzcomputers. Fortan dürfen an diesem Punkt und somit ein gutes Stück näher am Slipgate ins Spiel einsteigen.

Während wir die angreifenden Strogg so auf Distanz halten, machen sich andere Mitspieler bereits an der Steuerung des Slipgate zu schaffen. Hacken funktioniert genau so wie Flaggen erobern: Wir stellen uns vor den Computer, halten die Aktionstaste gedrückt und warten einige Sekunden. Jubel bricht aus: Das Slipgate ist offen, wir können uns in die Antarktis transportieren. Die arg gebeutelten Strogg tun uns fast ein wenig Leid... wir entscheiden uns für einen spontanen Teamwechsel.

Für Makron!

Zugegeben: Wirklich anders spielen sich die Maschinenwesen nicht. Ist aber auch verständlich, ansonsten würde das Balancing vermutlich völlig aus dem Ruder laufen. Dafür haben die Strogg einige nette Spezialfähigkeiten. Die Versorger-Klasse etwa kann in gefallenen GDF-Soldaten Wirte erzeugen und schafft somit neue Einstiegspunkte ins Spiel. Außerdem dürfen Strogg mit ihrer Energie haushalten. Wenn



Verlaufen ausgeschlossen: Die **Minimap** oben rechts weist in den großen Levels stets den richtigen Weg.

DAVID BERGMANN



Battlequake: Field Wars

Quake Wars zieht knapp an Battlefield 2142 vorbei. Weil die klare Rollenverteilung samt Missionszielen eigentlich den Entwicklern bei Dice hätte einfallen müssen. Weil die Schlachtfelder nicht wirken, als seien sie viel zu klein. Und weil sich Quake Wars einen Deut temporeicher spielt – und Tempo ist gut!

Quake Wars zieht allerdings nur knapp an Battlefield 2142 vorbei, weil, nunja, im Herzen ist es Battlefield 2142. Ein bisschen fahren, ein bisschen schießen, ein bisschen mit Verbandskästchen werfen – alles schon hundert Mal gemacht.

Wenn Sie sich dafür erneut begeistern können und das Menschen-gegen-Mutanten-Szenario ohnehin spannender finden als den x-ten Weltkrieg, ist Quake Wars Ihr Ding!

Meine Wertung **89**

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

uns etwa die Munition ausgeht, können wir gegen etwas Lebensenergie unsere Waffen aufladen. Umgekehrt funktioniert das genauso.
Ein sehr beliebtes Fortbewegungsmittel der Strogg ist das Icarus-Gravpack. Sobald wir uns diese Düsen auf den Rücken schnallen, sind Hindernisse wie Wasser oder steiles Terrain kein Problem mehr für uns: Wir geben einfach kurz Schub und fliegen kurzerhand darüber hinweg. Auch zum Angriff taugt das Gravpack: Die granatenähnlichen Stroy-Bomben, aus der Luft abgeworfen, räumen unvorsichtige GDF-Einheiten schnell aus dem Weg.

Die weiteren Vehikel muten dagegen eher konventionell an. Fünf Fahrzeuge auf Strogg-Seite, darunter auch einen großen Kampfroboter namens Cyclops, sowie sieben auf GDF-Seite stehen zum Einsatz bereit. Die Flieger sind wie in **Battlefield** nicht ganz einfach zu steuern, und bei Gelegenheitsspielern wohl auch gerade deswegen nicht sonderlich beliebt. Wer jedoch etwas Zeit investiert und übt, verschafft seinem Team dadurch natürlich Vorteile. Überzeugte Bodenkämpfer brauchen sich aber nicht zu sorgen: Entscheidend sind in den meisten Fällen die Kämpfe Mann gegen Mann.

Schlachtfeld-Panorama

Während wir gerade damit beschäftigt sind, die angreifenden GDF an der Sprengung des Nexus-Turms zu hindern, wollen wir noch schnell einige Worte zur Grafik loswerden. Wer immer noch behauptet, die id-Tech-Engine 4 (**Doom 3**, **Quake 4**) könne keine hübschen Außenlevels darstellen, wird von **Quake Wars** eines Besseren belehrt. Zwar wäre ein Adjektiv wie »atemberaubend« übertrieben, das technische Niveau bewegt sich aber auf einem extrem hohen Level. Besitzer schwächerer Rechner brauchen sich aber nicht allzu viele Sorgen machen: Auch auf niedrigen Einstellungen sieht **Quake Wars** sehr gut aus. Erfreulich sind auch die Ladezeiten: Beim ersten Mal dauert es etwas länger, weitere Karten werden aber erkennbar flott in den Speicher geschaufelt.

Unser Einsatz ist derweil vorbei: Die GDF hat es geschafft, der Nexus-Turm ist zerstört. Unser Strogg-Team hat es nicht geschafft, die HE-Ladung rechtzeitig zu entschärfen. Die nächste Karte wird geladen. Wir freuen uns schon auf den kommenden Einsatz – diesmal werden wir als Strogg-Konstruktur ins Feld ziehen. Mal sehen, was der für Einsatzziele hat...

Simon Fistrich

FLORIAN STANGL



Nicht schön, aber schön schnell

Meinen persönlichen Geschmack trifft die Grafik von Quake Wars nicht wirklich, aber das macht wenig aus. Das Teil zockt sich so flott, dass eh keine Zeit für Grafikdetails bleibt. Was andere Team-Shooter mit allerlei Chat- und Commander-Tools versuchen, erreicht Quake Wars ganz einfach durch die Einzelmissionen. Jeder Mitspieler sieht, was zu tun ist – man stimmt sich schnell ab, ein Commander ist unnötig. Sehr gut sind auch die Spielerklassen gelungen, so dass ich den Entwicklern den oft erzwungenen Klassenwechsel nicht übel nehme. Der Schlachtverlauf erfordert eben, dass ich mich samt Spielweise ständig anpasse. Das kann furchtbar in die Hose gehen, doch nicht in Quake Wars. Hier stimmt die Mischung aus Vorgabe und Entscheidungsfreiheit.

Meine Wertung **90**

SASCHA ADERMANN



Multiplayer hui, Singleplayer pfui

Quake Wars ist definitv nichts für Einzelspieler. Die viel zu schweren Bot-Matches taugen wirklich nur, um sich mit der generellen Spielweise vertraut zu machen. Die Kämpfe im Internet oder LAN-Netzwerk hingegen sind genau mein Ding, vor allem, wenn möglichst viele Spieler den Server bevölkern. Zwar funktioniert Quake Wars trotz der packenden Einzelmissionen im Prinzip nicht viel anders als Battlefield & Co., aber das ist ja alles andere als ein Nachteil, da ich die Flaggenhatz schon immer mochte. Ich hätte mir lediglich noch deutlichere Unterschiede zwischen den Spielklassen gewünscht. Auch optisch: Der Strogg-Konstruktor etwa sieht dem Infiltrator verblüffend ähnlich. Gut, dass ich durch das Symbolsystem stets weiß, welche Klasse ich da vor mir habe.

Meine Wertung **91**

SIMON FISTRICH



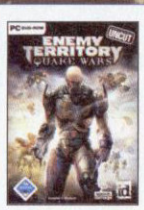
Rockt ohne Ende

Schon auf der E3 2006 war ich nur mit Gewalt vom Monitor zu lösen. Quake Wars vereint zwei nämlich zwei meiner absoluten Lieblingsserien auf dem PC: Battlefield und Quake. Das nun fertige Produkt vermag die enormen Erwartungen fast vollständig zu erfüllen.

Der rasante Spielablauf, die Sache mit den Missionen, das prima Leveldesign, all das verpasst dem zuletzt vorhersehbaren und müden Genre der Team-Shooter den dringend benötigten Tritt in den Allerwertesten. Dank der abwechslungsreichen Missionsziele klappt auch die sonst so schwierige Teamkoordination viel besser, und jede der sonst austauschbaren Karten bekommt ihr eigenes Gesicht. Auch wenn eine richtige Revolution ausbleibt: Quake Wars legt die Messlatte im Bereich der Team-Shooter verdammt hoch.

Meine Wertung **91**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Multiplayer-Shooter
Verkaufsstart	27.09.2007
Entwickler	Splash Damage/id Software
Hersteller	Activision
Webseite	www.enemyterritory.com
Hotline	09001/51 00 55 (1,25 €/min.)
ca. Preis in €	40 - 50
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	4 Stufen; schwer bis hammerhart (Singleplayer)
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (24Spieler)	Netzwerk (24 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 5 GB

Auflösung	800x600	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 5700	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 7900	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 8800	RAM	2,0 GB

Ideal für alle, die nach Battlefield-Alternativen suchen

Alternative Budget
Battlefield 2142 (ca. 40 €, 11/2006: 89)

Alternative Budget
Star Wars: Battlefront 2 (ca. 30 €, 12/2005: 84)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	7
Singleplayer	4

PRO/KONTRA

- pfeilschneller Spielablauf
- Missionen erleichtern Teamplay
- leicht zugänglich
- klares Treffer-Feedback
- schwacher Singleplayer-Modus
- nur wenig Unterschiede zwischen den beiden Seiten

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Simon Fistrich	91
Sascha Adermann	91
Florian Stangl	90
David Bergmann	89

90

play³ – Das neue PlayStation Magazin

Ausgabe 10 jetzt am Kiosk!

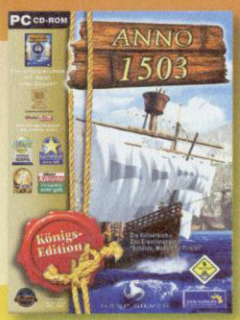


Top-Games geschenkt!

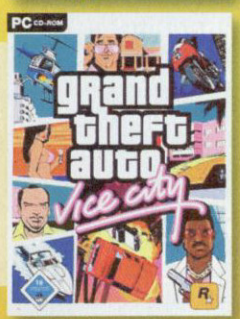
Wer sich jetzt für das PC-Games-Abonnement entscheidet, erhält gratis ein PC-Spiel nach Wahl dazu!



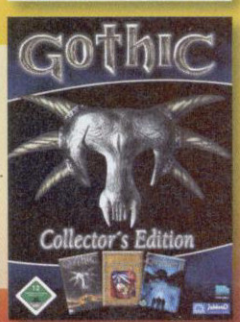
ANNO 1503 Königs-Edition Fettes Paket mit Vollversion **Anno 1503** + Add-on **Schätze, Monster & Piraten!** **Prämie: 003111**



GTA Vice City Lebendige Spielwelt, klasse Grafik, toller Sound – Spielspaßgarantie für viele Stunden! **Prämie: 002580**



Gothic Collector's Edition mit Gothic-Original, Gothic 2-Original + Add-on **Gothic 2: Nacht der Raben!** **Prämie: 003112**



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 61,00/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,00/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 61,00/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,00/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

❒ Für mich selbst ❒ Als Geschenk für eine/n Freund/in

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Anschrift des Beschenkten (nur ausfüllen, wenn Sie verschenken möchten):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Spiele-Prämie:
- ■ **ANNO 1503 Königs-Edition** (Art.-Nr.: 003111)
- ■ **GTA Vice City** (Art.-Nr.: 002580)
- ■ **Gothic Collector's Edition** (Art.-Nr.: 003112)

(Bitte nur eines ankreuzen; Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG XX 01

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC Games

Clive Barker's Jericho



Schauderhaft, grauenvoll, fürwahr entsetzlich: alles Eigenschaften der dichten Atmosphäre und der dämonischen Gegner in Clive Barker's Jericho. Und des brutalen Schwierigkeitsgrads. Weicheier sollten lieber weiterblättern.





Sieh an! Sie haben also das Zeug für die in Shooter-Form gebrachten Phantastereien von Horror-Ikone Clive Barker? Hoffentlich haben Sie sich dabei mal nicht übernommen. Denn bereits das Logo von Entwickler Mercury Steam räumt jeden Zweifel aus, was Sie die nächsten Stunden erwartet: Ein mit Bandagen versehener Insasse einer Gummizelle sitzt in der Lache seines eigenen Blutes und stößt jämmerliche Schreie aus. Ein Sinnbild mit geradezu prophetischem Ausmaß.

So ähnlich haben wir uns nämlich nach den ersten Spielstunden gefühlt. Klar, die anfänglichen dämonischen Hampelmänner, die uns vor die Flinte kommen, sind noch zum Aufwärmen gedacht und stellen kein großes Problem da. Sobald aber dickere Höllenwesen die Bühne betreten, ist es im wahrsten Sinne des Wortes Schluss mit lustig. Wer kopflos drauflos ballert oder mit Ego-Shootern bislang nicht viel am Hut hatte, findet sich schnell in einer anderen Art von Hölle wieder: der Frusthölle nämlich.

It came from the desert

Dabei lässt sich alles ganz gemächlich an. Clive Barkers Handschrift wird besonders in den Zwischensequenzen deutlich, die für ein Computerspiel sehr ausgefeilt wirken und mit Schmankerln wie ungewöhnlichen Kamera-Perspektiven auftrumpfen. Nach einer mysteriösen Traumsequenz lernen wir zunächst unsere parapsychologisch begabten Teamkollegen ken-

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



Dieser **Koloss** ist eine Verschmelzung von drei dämonisierten Nazi-Soldaten. Clive Barker eben.


Ein mysteriöses **Geisterkind** liefert uns Hinweise.


Die britischen **Soldaten** brauchen unsere Hilfe.

nen, darunter ein waschechter Exorzist, eine Blutmagierin, ein Seher, ein Feuerbeschwörer und eine Telekinetikerin. Dann geht's endlich los, Richtung Al-Khali, einer verlassenen Stadt inmitten einer unwirtlichen Wüste.

Der Komplex empfängt unser siebenköpfiges Jericho-Team mit trügerischer Stille. Wirklich viel wissen wir nicht über unseren Einsatz, erfahren erst im Verlauf des Spiels die Details der ebenso blutigen wie spannenden Geschichte von Al-Khali. Da wir keine Spielverderber sind, möchten wir Ihnen auch nicht zu viel von der Story verraten. Die macht nämlich einen großen Teil der Motivation aus, die Sie benötigen werden, um sich bei den zum Teil knüppelharten Kämpfen durchzubeißen.

Ganz im Regen stehen lassen wollen wir Sie aber auch nicht. Wem die Spoiler also nichts ausmachen, der möge sich den Kasten »Die Geschichte von Al-Khali« zu Gemüte führen. Wissen brauchen Sie eigentlich nur dreierlei: Al-Khali ist uralt und wurde auf den Überresten zahlreicher Zivilisationen errichtet. Außerdem spielt in Al-Khali die Zeit verrückt. Und schließlich hat ein übergeschnappter Okkultist einen Spalt zu einer teuflischen Dimension geöffnet, in der das pure Böse auf die Menschheit wartet. Was relativ simpel klingt, entwickelt sich mit der Zeit in eine ziemlich komplexe und sehr spannende Story über den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse, die es mit Barkers besten Werken aufnehmen kann.

Alpha und Omega

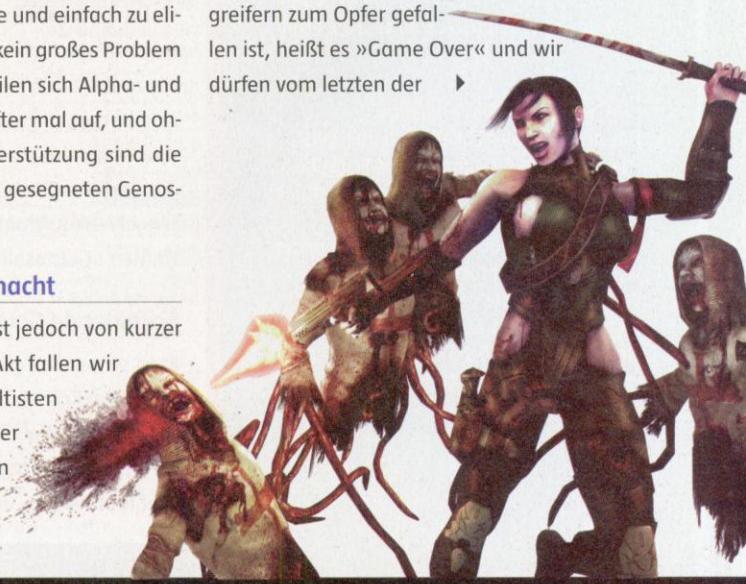
Während wir durch den trockenen Wüstensand auf die verfallenen Ruinen von Al-Khali zusteuern, unsere sechs Freunde im Rücken, fällt uns der eigenwillige, düstere Grafikstil auf. Technisch gehört **Jericho** nicht zu den absoluten Überfliegern, dafür ist das Geschehen stimmig inszeniert. Die Monumente von Al-Khali wirken extrem bedrohlich, und wir sind froh, nicht alleine in die verwunschene Stätte zu ziehen. Zu Beginn spielt sich **Jericho** wie eine Art **Brothers in Arms** light: Unsere sechs Mitstreiter sind in Alpha- und Omega-Squad unterteilt. Per Mausrad dürfen wir beiden Gruppen jeweils die Befehle zum Vorrücken oder Halten geben.

In dieser Zusammensetzung stellen die ersten Gegner, recht langsame und einfach zu eliminierende Skelettkrieger, kein großes Problem dar. Im späteren Verlauf teilen sich Alpha- und Omega-Squad allerdings öfter mal auf, und ohne unsere tatkräftige Unterstützung sind die nicht gerade mit Intelligenz gesegneten Genossen schnell hinüber.

Der Tod, der nicht tot macht

Unsere Zeit als Teamchef ist jedoch von kurzer Dauer. Nach dem ersten Akt fallen wir nämlich dem bösen Okkultisten Arnold Leach zum Opfer, der für die Dämonen-Invasion verantwortlich zeichnet. Da Leben und Tod in Al-Khali ihren eigenen Gesetzen gehorchen, werden wir zum Geist und leben in den Körpern unserer Teamkameraden weiter. In der Praxis sieht das so aus, dass wir entweder aus einem Menü den entsprechenden Charakter auswählen und ihn »besetzen«. Oder wir fixieren ihn mit dem Fadenkreuz und drücken die Leertaste.

Der Vorteil an der Sache: Sobald die Dämonen den von uns besetzten Körper niederstrecken, übernehmen wir automatisch den Jericho-Mitstreiter, der uns am nächsten ist. Dem gefallenen Freund sollten wir anschließend möglichst schnell zur Hilfe eilen und ihn heilen beziehungsweise wiederbeleben. Das Spielchen lässt sich nämlich nicht ewig weitertreiben. Sobald das gesamte Jericho-Team den Angreifern zum Opfer gefallen ist, heißt es »Game Over« und wir dürfen vom letzten der ▸



DIE GESCHICHTE VON AL-KHALI [VORSICHT, SPOILER!]

AL-KHALI: HEUTE
Die Ruinen von Al-Khali haben eine blutige Vergangenheit, die bis ins 4. Jahrtausend vor Christus zurückreicht. Arnold Leach, ein ehemaliger Agent der strenggeheimen Jericho-Einheit, ist in Wirklichkeit der Kopf eines teuflischen Totenkults, der die Apokalypse herbeiführen will. Dazu zerstört er die in Al-Khali ohnehin brüchigen Grenzen zwischen den Dimensionen.

DAS JERICHO-TEAM
Das parapsychologisch begabte Jericho-Team unter der Leitung von Captain Devon Ross untersucht die Ruinen und entdeckt den Dimensionsriss. Als Arnold Leach Devon umbringt, flüchtet das Team durch den Riss und reist rückwärts durch die einzelnen Zeitalter von Al-Khali, um die Dimensionsrisse zu schließen.

DER ZWEITE WELTKRIEG
Der Anfang macht die Zeit des Zweiten Weltkriegs, wo Sie eine britische Garnison im Kampf gegen finstere Nazis unterstützen, die sich in Dämonen verwandelt haben.

DIE ZEIT DER KREUZZÜGE
Danach kommen die Soldaten im Zeitalter der Kreuzzüge an und kämpfen gegen den bösen Bischof Maltheus und seine Armee von Kinderkreuzrittern.

DAS RÖMISCHE REICH
Anschließend geht's ins Römische Reich, wo der perverse Fettwanst und Kanibale Cassus Vicus auf die Streiter wartet.

DER TURMBAU ZU BABEL
Die fünfte Zeitebene ist der berühmte Turm zu Babel, an dessen Spitze der von Dämonen besessene Arnold Leach wartet.

DAS ERSTGEBORENE
Das große Finale schließlich findet in der Pyxis statt, dem Gefängnis des Erstgeborenen. Lange vor den Menschen schuf Gott ein Ebenbild von sich selbst, das so genannte Erstgeborene. Doch Gott erkannte, dass er es nicht kontrollieren konnte. Vernichten konnte er es aber auch nicht, und so schuf Gott ein Gefängnis in Form eines grundlosen Schlunds, in den er das Erstgeborene bis ans Ende aller Tage einsperrte.



Realitäts-Hackerin Cole muss die Gegner auf der Mauer übernehmen, damit wir hier weiterkommen.



Die **Kinderkreuzritter** von Bischoff Malteus sehen nicht nur übel aus, sondern sind auch harte Gegner.

WARUM KEINE WERTUNG?

Unsere vorliegende, nahezu fertige Version ist von Codemasters noch nicht offiziell zum Test freigegeben, die finale Goldmaster hätte unseren Redaktionsschluss knapp verpasst. Wir haben Jericho in Absprache mit dem Publisher dennoch getestet. Da der Titel keine Freigabe von der USK erhalten hat und demnach die Indizierungsgefahr sehr groß ist, liefern wir Ihnen lieber bereits jetzt ein aussagekräftiges Urteil samt verschiedener Redakteursmeinungen in Textform, statt gar nicht mehr über das Spiel berichten zu dürfen.

immerhin großzügig verteilten Speicherpunkten einen neuen Versuch starten.

Einer für Alle
Alle Mitglieder der Jericho-Squad haben individuelle Waffen und Spezialfähigkeiten. Zudem können sie gefallene Teamkameraden wiederbeleben. Es gilt, die Talente richtig einzusetzen, um die harten Auseinandersetzungen zu überleben. Die Realitäts-Hackerin Cole etwa verlangsamt auf Wunsch die Zeit und hat jede Menge Granaten im Gepäck. Im ersten Drittel des Spiels schaltet sie so ausgerüstet diverse Geschütztürme aus, an denen wir ohne ihre Hilfe nicht vorbeikommen würden.

Raubein Delgado hält mit seinem Feuerschild auch die heißesten Gegner in Schach und steckt die Angreifer postwendend in Brand. Erwähnenswert ist auch die Blutmagierin Church. Die zaubert in Windeseile eine Kugel mit Tentakeln herbei, die große Ansammlungen an Dämonen für eine Weile in ihren Klauen hält. Oder die zierliche Black, die mit ihrem Scharfschützengewehr auftrumpft, dass sie auf den ulkigen Namen »Geistesblitz« getauft hat.

Scheidende Geister
Es ist schon eine gewisse Hürde, sich die Fähigkeiten der Kameraden einzuprägen und richtig einzusetzen. Wer sich auf eine gemütliche Horror-Oper à la **Doom 3** einstellt, bei der das Hirn größtenteils aus- und das Reaktionsvermögen auf Maximum geschaltet ist, der wird **Jericho** frustriert wieder von der Festplatte fegen. Oft verfällt das Spiel nämlich in den gefürchteten **Serious Sam**-Modus: Wir bewegen uns durch die linearen Levels, kommen an eine Kreuzung, plötzlich tauchen zwei Gegner auf. Dann kommen drei weitere. Anschließend gesellen sich fünf dazu. Nachdem die ausgeschaltet sind, folgt die Nachhut. Wer hier den Rambo macht, ist schon bald mit dem Spielstand-Ladebildschirm auf Du und Du. Stattdessen sind Flexibilität und Taktik gefragt.

Wir beißen uns aber durch und lernen die Fähigkeiten der einzelnen Charaktere auswendig. Denn **Jericho** belohnt alle Horror-Liebhaber gleich in mehrfacher Hinsicht für ihre Mühen: mit zwar linearen, dafür aber wunderschön gestalteten Levels, ebenso einfallsreichen wie Furcht erregenden Gegnern, einer spannenden, episch erzählten Story, bei der wir unbedingt wissen wollen, wie es weitergeht. **Jericho** ist eben kein Spiel für Jedermann. Wer volljährig ist, sich für das atmosphärische Horror-Szenario begeistern kann und eine echte Herausforderung nach den ganzen Shooter-Leichtgewichten der letzten Zeit sucht, sollte einen Ausflug nach Al-Khali definitiv in Erwägung ziehen!

Simon Fistrich

SUSANNE BRAUN



Im Dunkeln fühl' ich mich wohl

Ich mag Horrorfilme und kann über Leute, die sich bei der kleinsten Ankündigung eines Schreckmoments schon bibbernd hinter einem Kopfkissen verstecken, nur feist grinsen. Allerdings wurde mir in Al-Khali schon mulmig zumute. Vor allem zu Beginn, wenn mein Geist sich plötzlich mir nichts, dir nichts in einem anderen Kämpfer wiederfand. Die Wechsel zwischen den Teamkollegen sind gewöhnungsbedürftig, es dauert, bis ich mir die Tricks und Kniffe jedes Recken merken kann. Die dichte Atmosphäre und die spannende Story helfen mir aber über so manchen Frust hinweg. Schade, dass es keinen Mehrspielerpart gibt – den hätte ich angesichts der Fähigkeiten meiner Spezis interessant gefunden. Auch wenn das Balancing wohl darunter gelitten hätte.

Meine Wertung –

SASCHA ADERMANN



ATMOSPHÄRE!

Zugeben, die Horror-Szenarien eines Clive Barker sind nichts für schwache Nerven. Die intensive Darstellung Furcht erregender Kreaturen und die beklemmende Grundstimmung paaren sich nämlich im adrenalinhaltigen und bleigeschwängerten Ambiente hitziger Gefechte zu einem echten Horrortrip. Die Ernüchterung, dass die ersten Minuten in der Wüstenstadt zumeist von Tristesse (draußen) und Dunkelheit (drinnen) geprägt sind, wich der stetig wachsenden Freude am Detailgrad der zahlreichen widerwärtigen Ausgeburten der Hölle. Die Charaktere sind – abgesehen von ihrer mittelmäßigen KI – toll in Szene gesetzt, die individuellen Waffen und Fähigkeiten verleihen Jericho etwas taktische Tiefe. Ich erhebe den Kelch, auf dem steht geschrieben: ATMOSPHÄRE!

Meine Wertung –

FLORIAN STANGL



Ich bin der Hellraiser

Da ich so gut wie alle Bücher von Clive Barker kenne, ist Jericho genau mein Ding. Atmosphärisch zumindest. Das eigentliche Spiel gefällt mir nämlich nicht ganz so gut, da ich kein Freund des erzwungenen Wechsels von Spielfiguren bin. Jericho löst das zwar sehr elegant, aber ich bin eben lieber mit nur einem Charakter unterwegs. Abgesehen davon hat mich Jericho sowohl durch die Atmosphäre als auch den harten Schwierigkeitsgrad und die spannende Handlung angesprochen. Als neue Shooter-Referenz kann ich es sicher nicht anpreisen, dazu stören mich die mangelhafte Team-KI und die einfallslose Levelarchitektur dann doch zu sehr. Aber wer Filme wie Hellraiser mag und mit dem gewöhnungsbedürftigen Spielfigurwechsel klarkommt, sollte auf jeden Fall zugreifen.

Meine Wertung –

SIMON FISTRICH

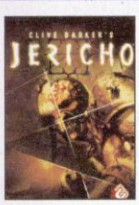


Atmosphäre besiegt Technik

Jericho hat deutliche Schwächen, die sich nicht verleugnen lassen. Die KI der Teammitglieder etwa ist schrecklicher als Satan persönlich, und die Levelarchitektur bewegt sich irgendwo zwischen altbacken und dröge. Zudem nervt es mich einfach, wenn es nicht voran geht und ich minutenlang an derselben Stelle verharre, um eine Gegnerlawine nach der anderen auszuschalten. Trotzdem werde ich Jericho auch privat spielen. Weil die Geschichte von Clive Barker einfach faszinierend ist. Weil mir die Optik gefällt. Und weil Jericho mich fordert wie kaum ein anderer Ego-Shooter in letzter Zeit. Mit etwas mehr Feintuning beim Balancing und Leveldesign wäre Jericho ein richtiger Kracher geworden – so bleibt's nur ein Spiel für eine kleine Zielgruppe.

Meine Wertung –

WERTUNGSKASTEN



Genre	Ego-Shooter
Verkaufsstart	26.10.2007
Entwickler	Mercury Steam
Hersteller	Codemasters
Webseite	www.codemasters.de/jericho
Support	www.codemasters.de/support
ca. Preis in €	40-50
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	keine Freigabe
Schwierigkeit	3 Stufen; schwer bis unmöglich
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer Internet (– Spieler)	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 3,91 GB

Auflösung	800x600	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600 GT	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 7800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 8800 GTS	RAM	1,0 GB

Ideal für: frustresistente und kampferprobte Horror-Fans

Alternative Vollpreis
Bioshock (ca. 50 €, 09/2007: 89)

Alternative Budget
Doom 3 (ca. 10 €, 09/2005: 83)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	7
Atmosphäre	9
Multiplayer	–

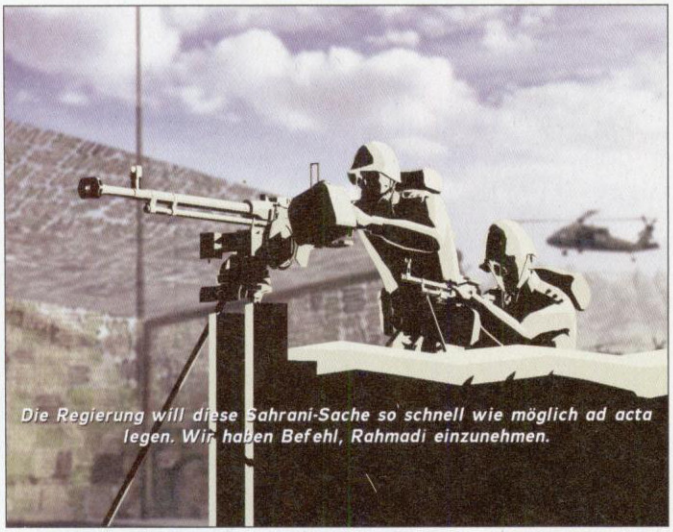
PRO/KONTRA

- tolle Atmosphäre
- packende Geschichte
- interessante Charaktere
- optisch schöne Levels

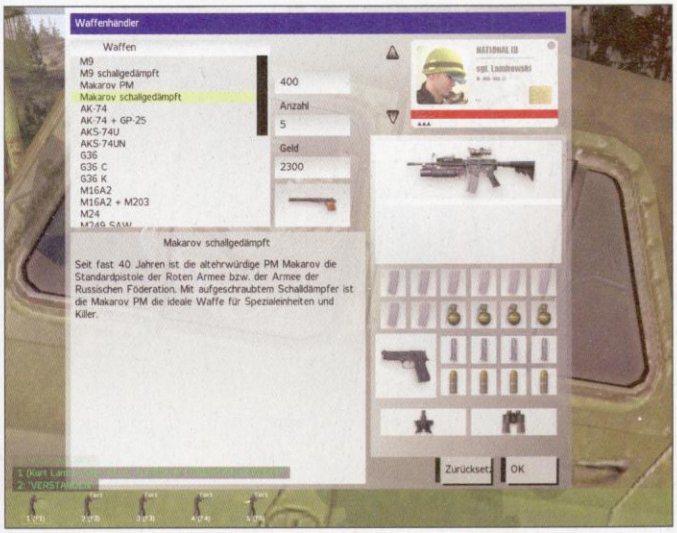
- ... die aber dröge aufgebaut sind
- hammerharter Schwierigkeitsgrad
- Team-KI alles andere als perfekt
- Gegnerwellen stören

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

–



Zwei **Erzählstile**. Während der Royal-Flush-Einsatz durch Ingame-Sequenzen fortgeführt wird, verwendet der Rahmadi-Feldzug Standbilder zur Einleitung.



Das **Handelsfenster** des Waffenhändlers. Haben Sie zu wenig Geld für einen Einkauf, dürfen Sie nur die Auslage bestaunen.

Armed Assault: Queen's Gambit

Die Kriegssimulation kehrt mit neuen Missionen zurück. **Ein Balanceakt zwischen Spielspaß und Frust.**

Die Katastrophen auf der nicht wirklich beschaulichen Insel Sahrani scheinen nicht abreißen zu wollen. Als vor knapp 18 Monaten das kommunistische Regime aus dem Norden beschloss, die eigene Armee im südlichen Königreich quasi zwischenzuparken, konnten nur die zufällig stationierten US-Truppen die Invasion stoppen und nach einigen hitzigen Schlachten den Sieg über den Norden einheimsen. Damit sollte das Thema eigentlich vom Tisch sein, wären der König und sein Sohnemann nicht Opfer eines Hubschrauber-Absturzes. Die neue Königin Isabella entpuppt sich als durchgeknallte Irre, und die versprengten Truppen des Nordens scheinen wie vom Erdboden verschwunden.

Ein Dutzend knüppelharte Missionen

Gleich in zwei Kampagnen dürfen Sie in zusammengenommen knapp einem Dutzend Missionen für einen Haufen militärischen Schrotts und für eine Ausdünnung der feindlichen Personaldichte sorgen. So werden Sie in der Royal Flush benannten Kampagne als Söldner im Dienste der neuen Königin von Sahrani auf Rebellenhatz geschickt. Die Widerständler scheinen nämlich überhaupt nicht von der Regentin angetan zu sein und versuchen alles, um diese schnellstmöglich wieder los zu werden. Bald werden Sie jedoch bemerken, dass die Herrscherin sprichwörtlich über Leichen geht und sogar vor der Errichtung von Konzentrationslagern für politische Gegner inklusive Massenhinrichtungen nicht zurück schreckt. Wie gut, dass der Kronprinz den Hubschrauber-Absturz unerwartet überlebt hat und nun seinerseits mit Ihrer Hilfe der lieben Schwester das Leben schwer machen möchte. Tja, hätte die gute Frau doch nur den Vertrag mit Ihnen verlängert...

In der zweiten Kampagne dürfen Sie sich als US-Soldat in drei Missionen mit den Resten der kommunistischen Armee von Nord-Sahrani herumschlagen. Nicht zu unterschätzende Truppenverbände haben sich auf die kleine Insel Rahmadi zurückgezogen und dort eine massive Verteidigungsposition eingenommen. Sie müssen also zunächst einmal durch die Eliminierung diverser Soldaten, Panzer und Flugabwehrstellungen einen Anlandungsplatz schaffen und erst dann nach und nach die feindlichen Hauptstreitkräfte bekämpfen. Ganz schön viel zu tun für einen einfachen Soldaten.

Doch **Armed Assault: Queen's Gambit** hebt sich auch durch einen neuen Missionstypus vom Hauptprogramm ab. War man ehedem als US-Soldat theoretisch mit Waffen und Munition fast schon überversorgt, hat man es als Söldner schwerer, an passendes Arbeitsgerät zu kommen. Nun, Sie könnten freilich lustig Ihre gefallenen Gegner und Teamkollegen plündern und so an interessante Schießeisen gelangen, doch wirklich glücklich werden Sie damit nicht. Schließlich werden nur wenige Gegner das für den Erfolg der Mission dringend benötigte schallgedämpfte Scharfschützengewehr bei sich tragen. Da Sie schlecht in eine Kaserne schlendern und sich ausrüsten können, wurden die Waffenhändler eingeführt. Diese stehen in der Regel an vorbestimmten – leider auch meist

ARMED ASSAULT GOLD EDITION

Zeitgleich zum Addon veröffentlicht Publisher Morphicon auch eine Gold Edition, die neben dem Hauptprogramm und dem Addon auch einen knapp 170-seitigen Guide für den mächtigen ArmA-Editor mitliefert und Ihnen alle wichtigen Tricks und Kniffe zeigt, um selber anspruchsvolle Einzel- oder Multiplayer-Missionen zu kreieren. Natürlich enthält die Gold Edition auch sämtliche Patches bis einschließlich Version 1.08.

DAVID BERGMANN



Alte Bekannte

Neue Kampagnen, die auch noch spannend inszeniert sind. Super! Ein nach wie vor frustgefährlicher Schwierigkeitsgrad. Naja, da muss man durch. Waffenhändler als eine der wichtigsten Neuerungen. Das war wohl nix.

Auch wenn die frischen Missionen mich packen, bietet mir das Addon unterm Strich zu wenig Neuerungen. Zumal es da auch noch Ungereimtheiten aus dem Hauptprogramm gibt, die mir das Leben einmal mehr unnötig schwer machen. Warum beispielsweise die bockige Steuerung der Helikopter immer noch nicht behoben ist, wird mir auf ewig ein Rätsel bleiben. Im Gegenzug hätte ich liebend gerne auf eine der vielen Zwischensequenzen verzichtet. Aber der Preis ist heiß, Fans des Hauptprogramms sind darum hier goldrichtig.

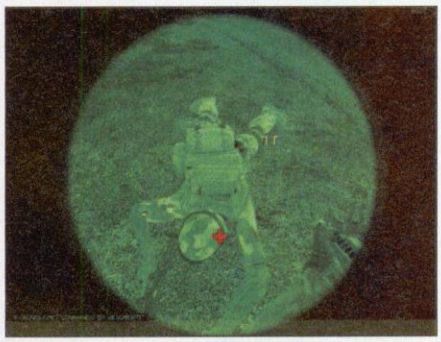
Meine Wertung **76**



Gewöhnen Sie sich an das **Zielfernrohr.** Nur aus sicherer Entfernung haben Sie eine Überlebenschance.



Optisch macht das Addon einen tollen **Eindruck.**



Für diesen Burschen kommt bald jede **Hilfe** zu spät.

feindverseuchten – Orten und warten auf zahlungskräftige Kundschaft. Richtig gelesen: Sie müssen tatsächlich ihr sauer verdientes Geld auf den Tisch legen, um sich zu bewaffnen.

Ab und An haben Sie auch die Möglichkeit, wichtige Entscheidungen zu treffen: Greifen Sie allein oder lieber mit Ihrem Team ein feindliches Lager an und helfen Sie dem Prinzen in einer schier aussichtslosen Situation, obwohl er es Ihnen verboten hat? Oder lassen Sie es sein?

Biss-Spuren in der Tischkante

Armed Assault barg in der Verkaufsversion drei große Frustmomente: verkorkste Fluggerät-Steuerung, etliche KI-Bugs und zuweilen übermächtige Gegner. Etliche Problemchen wurden zwar durch die bisher veröffentlichte Patches gefixt, nichtsdestotrotz liefert auch **Armes Assault: Queen's Gambit** einiges an Frustpotenzial. So wirkt die Flugsteuerung immer noch nicht wirklich überzeugend. Ohne Joystick macht es immer noch nicht wirklich Spaß, einen Hubschrauber in die Lüfte zu erheben.

Sollten Sie zu jenen Spielern gehören, die das Hauptprogramm bereits als anspruchsvoll, schwierig oder sogar frustrierend empfinden, werden Sie mit dem Addon wahrscheinlich an den Rand des Wahnsinns getrieben, denn der Schwierigkeitsgrad hat noch einmal deftig angezogen. Noch immer treffen die feindlichen Soldaten selbst im niedrigsten der Schwierigkeitsgrade auch in stockfinstrer Nacht auf hunderte Meter punktgenau – und ein Treffer kann schnell das Missionsende bedeuten. Da Sie in **Queen's Gambit** aber auch des Öfteren von Ihren Teamkollegen abhängig sind, bedeutet auch deren virtuelles Ablegen Ihr sofortiges Missionsende – frustrierend. Sollten Sie sich allerdings in **Armed Assault** eher unterfordert gefühlt haben, werden Sie mit diesem Addon mit Sicherheit sehr glücklich.

Ulli Kunz

ULLI KUNZ



Mein heimischer Kriegssimulator

Uiuiui... das nenn ich mal einen heftigen Schwierigkeitsgrad. Wo bei anderen Spielen der einfachste Schwierigkeitsgrad soviel bedeutet wie »Hör zu Kumpel, lehn dich zurück und genieß die Show«, heißt es bei Armed Assault: Queen's Gambit schlicht: »Tja Kollege, ein Treffer und du bist so gut wie tot!« Aber ich beschwere mich nicht! Jammern, Fluchen oder Verzweifeln ja, aber nicht beschweren.

Mit persönlich gefallen die zwei Kampagnen mehr als die der Hauptmission, da sie vom Missionsdesign und anhand von Story-Ansätzen dem seligen (und inoffiziellen Vorgänger) Operation Flashpoint ähneln. Nur leider finden sich gerade mal knapp ein Dutzend Einzelspieler-Missionen im preisgünstigen Addon wieder. Bleibt also nur die Hoffnung auf die Mod-Community.

Meine Wertung **80**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Taktik-Shooter
Verkaufsstart	28. September 2007
Entwickler	Bohemia Interactive
Hersteller	Morphicon
Webseite	www.morphicon.de
Hotline	09001/466 582 (0,69 €/min.)
ca. Preis in €	20
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	2 Stufen; schwer bis zu schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer Internet (64 Spieler)	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (64 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße	6,5 GB (inkl. Hauptprogramm)		
Auflösung	800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 7900	RAM	2,0 GB
Auflösung	1.2080x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 8800	RAM	2,0 GB

Ideal für	Freizeit-Soldaten
Alternative Vollpreis Battlefield 2142	(ca. 40 €, 12/2006: 89)
Alternative Budget Joint Operations	(ca. 15 €, 04/2005: 89)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	6
Atmosphäre	7
Multiplayer	7

PRO/KONTRA

- zwei thematisch unterschiedliche Kampagnen
- diverse Bugs aus dem Hauptspiel ausgemerzt
- »gutes altes« Operation-Flashpoint-Feeling
- Gegner treffen in tiefschwarzer Nacht jedes Ziel
- einige Übersetzungsfehlerchen
- nur knapp ein Dutzend Einzelspieler-Missionen

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

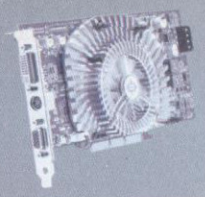
Ulli Kunz	80
David Bergmann	76

78

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2A-VM	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2+	57,-
M2N-E SLI	S, GL, sA	AM2 / nF500-SLI	D2+	79,-
M2N-E	S, GL, sA	AM2 / nF570-U	D2+	89,-
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 Pro.	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2+	154,-
A8V-VM SE	µATX, S, V, L, sA	939 / K8M890	D+	44,-
K8V-X SE	S, L, sA	754 / K8T800	D	44,-
P5B	S, GL, sA	775 / P965	D2	94,-
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 SE	S, GL	775 / P35	D2	99,-
P5KR	S, GL, F	775 / P35	D2	111,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D3	144,-
P5K Deluxe/WiFi-AP	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	209,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2+	154,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AM2NF3-VSTA	S, L, sA	AM2 / nF3	D2	49,-
ALiveNF6G-VSTA	µATX, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	49,-
ALiveNF5-eSATA2+	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2	67,-
ALiveNF7G-HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	59,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	41,-
ConRoe1333-eSATA2	S, GL, sA	775 / 945P	D2	79,-
ConRoe1333-D667	µATX, S, GL	775 / 945GC	D2	52,-
ConRoe1333-DVI/H	S, V, GL	775 / 945G	D2	62,-
ConRoe1333-1394	µATX, S, F, GL	775 / 945GC	D2	69,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
NF-M2SV	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF405	D2+	49,-
AN52	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2+	59,-
AN-M2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	64,-
AN-M2HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	79,-
Fatal1ty F-I90	µATX, S, V, GL, sA	775 / RX1250	D2	94,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	99,-
IP35-E	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-
IP35	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	119,-
IP35 Pro	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	159,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	254,-

FOXCONN	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
N570SM2AA	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	77,-
C51XEM2AA	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	124,-
945G7MD	µATX, S, V, GL, sA	775 / 945G	D2	54,-
P35A	S, GL, sA	775 / P35	D2	114,-
P35A-S	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	139,-

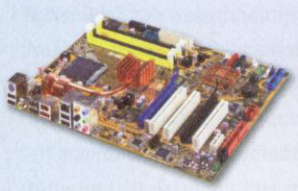
GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	52,-
M61PM-S2	µATX, S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	59,-
M61P-S3	S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	67,-
M52S-S3P	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	59,-
M57SLI-S4	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	89,-
P35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	99,-
P35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	109,-
P35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	139,-
P35C-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	109,-
P35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	154,-
P35-S3	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-
M56S-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF560	D2	69,-

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,-

Sockel 775 Mainboard

ASUS P5K

- INTEL® 35 Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133, 4x S-ATA II, 1x S-ATA II, 1x eS-ATA
- 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 3x PCI
- 6x USB 2.0, FireWire
- 8-Kanal HD-Sound
- Gigabit-LAN
- ATX



109,-

ASUS Rock Solid · Heart Touching

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: 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		164,-
E6420	Conroe	2,13	2x 2.048		184,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	204,-	209,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048	879,-	899,-
QX6800	Kentsfield	2,93	2x 4.096	929,-	

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1x 512		54,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	49,-	

Athlon™ 64 X2 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Toledo	2,0	2x 512	69,-	
4200+	Toledo	2,2	2x 512	79,-	

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	59,-	64,-
4400+	Brisbane	2,3	2x 512	74,-	
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
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	44,-	38,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5		60,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	80,-	129,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	48,-	41,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	52,-	45,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5		118,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	86,-	129,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	94,-	
DDR2	4,0 GB	667 / 5-5-5	244,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	78,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-5-4	84,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	90,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5	38,-	32,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5		29,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5	69,-	
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	800 / 4-4-4	92,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	72,-	114,-
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	234,-	

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

GRAFIKKARTEN

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip		€
EAX1550/TD	PCIe	256-D2 / X1550		49,-
EAH2900XT/HTVDI	PCIe	512-G3 / HD2900XT		369,-

SAPPHIRE		MB / Chip		€
HD2600XT	PCIe	256-G3 / HD2600XT		99,-
HD2900XT WhiteBox	PCIe	1.024-G4 / HD2900XT		444,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO		79,-
X1950PRO	AGP	512-G3 / X1950PRO		159,-

XPERTVISION		MB / Chip		€
HD2400PRO Sonic	PCIe	256-D2 / HD2400PRO		42,-
HD2600XT Super	PCIe	512-G3 / HD2600XT		119,-
X850XT	AGP	256-G3 / X850XT		89,-

NVIDIA-Chipsatz

LEADTEK		MB / Chip		€
PX8500GT-TDH	PCIe	256-D2 / 8500GT		64,-
PX8800GTX-TDH	PCIe	768-G3 / 8800GTX		469,-
PX8800 Ultra Leviathan	PCIe	768-G3 / 8800Ultra		666,-

ASUS		MB / Chip		€
EN8400GS/HTP	PCIe	256-D2 / 8400GS		52,-
EN8500GT/HTP	PCIe	512-D2 / 8500GT		88,-
EN8500GT Silent/HTD	PCIe	512-D2 / 8500GT		104,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT		119,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	320-G3 / 8800GTS		279,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS		359,-
N7600GS Silent/HTD	AGP	256-D2 / 7600GS		84,-

MSI		MB / Chip		€
NX8600GT-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 8600GT		119,-
NX8800GTS-T2D OC	PCIe	640-G3 / 8800GTS		369,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT		123,-

XPERTVISION		MB / Chip		€
7300GT	PCIe	256-D2 / 7300GT		49,-
8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT		139,-
8600GTS Super	PCIe	512-G3 / 8600GTS		179,-

XFX		MB / Chip		€
8800GTS	PCIe	320-G3 / 8800GTS		269,-
8800GTS	PCIe	640-G3 / 8800GTS		333,-

FESTPLATTEN

IDE

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	69,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	99,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721616	U-133	160	8 / 8 / 7.200	44,-
HDT725032	U-133	320	8 / 8 / 7.200	64,-

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,-

1 GB DDR2-RAM

A-DATA DIMM 1 GB DDR2-800

- „V-DATA Serie"
- VDJVE1A16
- 1.024 MB DIMM
- DDR2-800 (PC2-6400)
- CAS Latency (CL): 5



29,-

A-DATA Technology

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250620A	U-100	250	8 / 16 / 7.200	57,-
ST3320620A	U-100	320	8 / 16 / 7.200	69,-

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

S-ATA

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD740AD	SATA	74	4 / 16 / 10.000	124,-
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	189,-
WD1500AH	SATA	150	5 / 16 / 10.000	189,-
WD2500KS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	62,-
WD3200AAJS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	68,-
WD3200AAKS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	69,-
WD3200YS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	79,-
WD4000AAKS	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	84,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	99,-
WD5000ABYS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	119,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	179,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	41,-
SP2504C	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	57,-
HD252KJ	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	59,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	69,-
HD401LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	74,-
HD403LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	79,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	99,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	59,-
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	69,-
ST3500630AS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	99,-
ST3750640AS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	199,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	219,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	64,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	314,-

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

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DSW2012P	20x / 8x	37,90	
ASUS DRW-1814BL*	18x / 8x	37,40	38,40
LITEON LH-20A1H*	20x / 8x	37,90	
SONY NEC AD-7170A*	18x / 8x	37,-	
SONY NEC AD-7173A*	18x / 8x	39,-	
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x	61,-	64,-
SAMSUNG SH-S182M	18x / 8x	44,-	

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E40N	18x / 10x		64,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		134,-
SAMSUNG SE-S184M	18x / 8x		62,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DH-20A1S	20x / 8x	39,90	
ASUS DRW-1814BLT*	18x / 8x		38,90
ASUS DRW-2014L1T*	20x / 8x		44,-
LG GSA-H62N	18x / 10x	39,90	
LITEON DH-20A1S*	20x / 8x	37,-	
PLEXTOR PX-810SA*	18x / 10x		69,-
SAMSUNG SH-S203B*	20x / 16x	37,-	
SONY NEC AD-7173S	18x / 8x	39,-	

Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-202BK	4x / 2x	459,-	
PLEXTOR PX-B900A	2x / 2x		679,-

* in verschiedenen Farben erhältlich

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

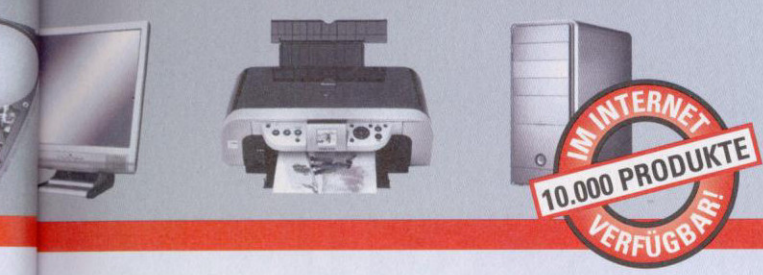
Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

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

24h Bestellhotline: 01805-905040*

*€ 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G v2	54	PCI	19,90
WL-167G	54	USB2.0-Stick	18,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB v1.1	125	USB2.0-Stick	34,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	154,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	34,-
DI-524	54	Router	42,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	69,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WUSB54GC	54	USB2.0	27,-
WAP54G	54	Access Point	59,-
WRT54G-D2	54	Router	49,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	45,-
WG602	54	„Access Point	52,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	75,-
WPN824 RangeMax	108	Router	76,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	54,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	64,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	164,-
FRITZ!Box 2170	DSL	RJ-45	84,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	9,90
MicroLink 56K Whitebox	analog	PCI	17,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	39,-
MicroLink 56K i	analog	seriell	169,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

APEVIA	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Infinity	Stahl, bl	Midi	--	6 / 4	64,-
X-Plorer	Stahl, grün	Midi	2	6 / 4	69,-
X-Discovery	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	74,-
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,-
Centurion 5	Stahl, wi	Midi	2	5 / 5	54,-
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,-

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-A12	Alu, bl	Midi	2	5 / 4	134,-
PC-A16A	Alu, si	Midi	2	3 / 6	139,-

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"	€
HD160	Alu, si	HTPC	2	5 / 1	259,-
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,-

SHARKOON	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Rebel9 Economy-Edition		Midi			34,-
Rebel9 Value-Edition		Midi			44,-
Avenger Economy-Edition		Midi			29,90

* 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	1000 W	ATX2	319,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	49,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	79,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	89,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	119,-

500 GB S-ATA II Festplatte

SEAGATE Barracuda 7200.10

- ST3500630AS
- 500 GB Kapazität
- 8,5 ms Zugriffszeit
- 7.200 UPM
- 16 MB Cache
- S-ATA II



99,- Seagate

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Emerald F701	Sempron 64 3200+	512 MB	160 GB	DVD-ROM	onBoard	284,-
Ruby F702VHB	Athlon 64 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	659,-

COMMODORE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Gaming Launch PC	Core 2 Quad Q6600	2.048 MB	500 GB	16x DVD-DL-Brenner	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.329,-

Notebooks

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R70-Aura-T7300 Despina	Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz)	15,4	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
Q45-Aura-T7100 Damali	Core 2 Duo T7100 (1,8 GHz)	12,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.299,-
Q70-Aura-T7300 Devon	Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz)	13,3	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.499,-
X22-Aura-T7300 Choi	Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz)	14,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.699,-
M60-Aura-T7300 Casaby	Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz)	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	184,-
VW193D	bl	5	19,0	199,-
VW192S	bl	5	19,0 Sound	199,-
VB191T	bl	5	19,0 DVI-D/Sound	214,-
VW192C	bl	5	19,0 VGA	224,-
VW202S	bl	5	20,0	214,-
LS201	bl	5	20,0 DVI-D	333,-
VW222S	bl	2	22,0 Sound	264,-
MW221U	bl	2	22,0 DVI-D/Sound	299,-

BELINEA	ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr	8	17,0	174,-
1905 S1	si	8	19,0	199,-
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	249,-
FP222Wa	si/bl	5	22,0	259,-
FP222WH	si	5	22,0 DVI-D/HDMI	299,-

EIZO	ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SE-GY	gr	8	19,0 DVI-D/Sound	399,-
S1931SE-BK	bl	8	19,0 DVI-D/Sound	399,-
S2411W-WS	si	6	24,0 2xDVI-I/USB	1.099,-
S2411W-BK	bl	6	24,0 2xDVI-I/USB	1.099,-

IIYAMA	ms	Zoll	Merkmale	€
E1902S-B1	bl	2	19,0 DVI-D/Sound	219,-
E1902S-S1	si	2	19,0 DVI-D/Sound	219,-
E2201W-B1	bl	2	22,0 DVI-D	299,-

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

SAMSUNG	ms	Zoll	Merkmale	€
931BW	bl	2	19,0	219,-
931BF	bl	2	19,0 DVI-D	229,-
205BW	si	6	20,0 DVI-D	229,-
226BW	bl	2	22,0 DVI-D	329,-

Blu-ray/DVD±RW Brenner

PIONEER BDR-202BK

- Schreibgeschwindigkeit: 4x BD-R, 2x BD-RE, 8x DVD±R, 4x DVD±RW, 2,4x DVD+R DL, 2x DVD-R DL
- Lesegeschwindigkeit: 2x Blu-ray, 8x DVD
- Schwarz
- S-ATA
- bulk



449,- Pioneer

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	124,-
SAITEK Eclipse II	USB	49,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	USB, PS/2	24,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	49,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight Control System	Joystick	169,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	39,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB	44,-
MX Revolution	USB	79,-
G5 Laser Mouse Refresh	USB	59,-

Diverse	Anschluss	€
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	19,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	54,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	33,-
PLANTRONICS .Audio 370	USB	36,-
SAITEK GH50 Surround Headset	USB	59,-
SENNHEISER PC 151	Klinke	54,90
SENNHEISER PC 166 USB	USB	139,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB+Klinke	79,-

GAMES

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
FIFA Football 07	46,90
Fussballmanager 07	45,90
Fussballmanager 07: Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon	18,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90
Test Drive Unlimited	46,90
UEFA Champions League 07	34,-

Action	€
Battlefield II Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 - Northern Strike Pack	8,90
Blazing Angels Squadron of WWII	37,90

Strategie	€
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	46,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Medieval II	44,-
Supreme Commander	42,-
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Rollenspiel & Adventure	€
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	30,-
Runaway 2	32,-
Sam & Max Season One	27,90
Silverfall	39,-
Spellforce 2: Dragon Storm Addon	26,-
Two Worlds	42,-
Vanguard: Saga of Heroes	37,-

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

DEUTSCHER INTERNET PREIS

PC Praxis Testsieger 2006

PC Professionell Empfehlung der Redaktion

AWARD PowerPlay BESTEN SHOP ALTERNATE.DE

Hardware HARDWARE-VERSENDER DES JAHRES 2005 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



AWARD 10/2007 PowerPlay für WUSELSPASS DIE SIEDLER 6

Die Siedler 6

Knubbelnasen adé, bye Echtzeit-Strategie – die Siedler besinnen sich wieder auf ihre Wurzeln. Mit allem was dazu gehört: schicke Grafik, entspanntes Siedeln und wuchtige Belagerungswaffen!

AUF DVD VIDEO

AUF DVD DEMO

CYLINK CYNAMITE.DE 77E Ihr CyLink-Code

Die Siedler sind bequem, egoistisch und faul. Kaum fehlt mal ein Rohstoff, stehen die Faulenzer tratschend vor ihrer Hütte und halten ein gemütliches Schwätzchen. Und ist der Rohstoff verfügbar, ist es ihnen auch nicht recht. Dann reißen sie sich in Scharen um die knappen Waren – oder verbringen ihre Zeit lieber in der Badewanne, als in der Arbeitsstube. Nein, so kann das nicht weitergehen! Wo kämen wir denn hin, wenn wir hier in der Redaktion machen würden, was wir wollten? Sie würden dieses Heft nicht in der Hand halten, so sieht's in Farbe aus. Also ran an die Arbeit und auch die Siedler angespornt – denn ein Aufbau-Strategiespiel ohne herumrennende Arbeiter ist nur halb so schön. Trotz hübscher Grafik und realistischem Aussehen haben unsere Schützlinge eines nicht verlernt: das Wuseln!

Wurzelpflege

Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs ist wieder ein echtes Aufbauspiel; der Ausflug in die Echtzeit-Strategie ist der Reihe nicht gut bekommen. Darum back to the roots: Zu Beginn suchen wir uns einen der sechs verfügbaren Helden aus, der dann in eine Region entsandt wird, die wir mit dem Segen des Königs besiedeln sollen. Mit ein paar Klicks zaubern wir Holzfäller- und Jägerhütten aus dem übersicht-

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



Winterwunderland: Die fließenden Übergänge zwischen Winter und Frühling sind ein wahrer **Augenschmaus**. So wie auch der Rest des Aufbau-Strategiespiels.



Je nach Region sind die **Festplätze** passend dekoriert, in der Wüste mit Palmen. Feste auf dem Marktplatz locken Weiber an, die den Männern helfen.

lichen Baumenü auf den zu besiedelnden Boden. Für Lagerhaus, Burg und Kirche müssen wir nicht sorgen, wohl aber für die Baustoffe für weitere Gebäude. Rohstoffe wachsen nämlich nicht auf Bäumen – was eine dreiste Lüge ist, denn das Holz, das wir in der ersten Zeit zum Bauen brauchen, wächst natürlich doch. Und zwar in Form von Bäumen. Den schlaffen Wortwitz wollten wir uns nicht entgehen lassen. Steine, die wir erst nach einiger Zeit brauchen, erhalten wir aus Steinbrüchen.

Die zu besiedelnden Karten sind in verschiedene Ländereien unterteilt, zum Start einer Runde gehört uns nur eine davon. Deswegen schicken wir unseren Helden aus, um andere Gegenden zu erkunden, die unter dem Mantel eines undurchsichtigen Nebels versteckt sind.

Bereicherung

Unser Held gibt seinem Ross die Sporen und galoppiert in die Richtung, die wir ihm weisen. Schnell hat er die nächste Landschaft entdeckt – und ebenso fix die Rohstoffe, die uns das Fleckchen Land zu bieten hat. Auf unserer Minikarte erscheinen die Symbole für Stein, Eisen und Wild. Bevor wir uns die Minen und die Wildschweinherde unter den Nagel reißen können, müssen wir das Territorium erobern. Das macht unser Held, der kann nämlich Außenposten bauen lassen. Dafür muss er sich allerdings in dem zu besetzenden Landstrich befinden, sonst ist's Essig mit der Neueroberung.

Sobald der Posten steht, gehört das Land uns und wir können gleich ein paar Hütten hineinsetzen. Und schau an: Da läuft ein verirrtes Schaf über unseren Weg. Schnell errichten wir noch eine Schaffarm. Denn die Wolle werden wir später noch brauchen. Nun heißt es warten, bis die Gebäude hochgezogen sind. Da die Siedler abseits der Straßen erschreckend lahm unterwegs sind, spendieren wir ihnen noch einen Pfad, den sie benutzen können. Und der sie ein wenig schneller laufen lässt.

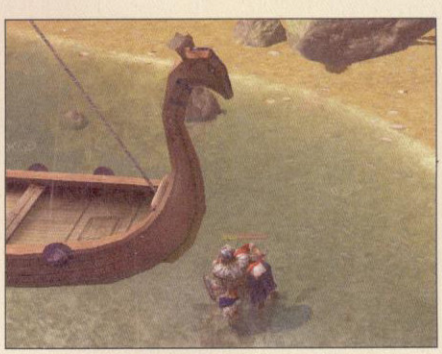
Streikbrecher

Eine Meldung, dass unsere Siedler Hunger leiden, lässt unsere Zuguckpause ausfallen. Schnell springen wir zurück zu unserer Stadt und stellen fest, dass über allen Gebäuden rote Symbole aufblinken, und auf dem Marktplatz ein riesiges Gewusel und Geschrei herrscht. Ein Streik! Unsere kleine Entdeckungsreise hat uns von den Bedürfnissen der Siedler abgelenkt. Und die haben Kohldampf! Beschämt errichten wir eine Metzgerei, die das Fleisch aus unserem Lagerhaus zu Fleischwurst verarbeitet und dann an die Siedler verkauft. Und da ein Fleischer nicht schnell genug reinklotzt, bauen wir geschwind seine enge Hütte aus.

Auf diese Art und Weise können wir jedes Gebäude erweitern. Das hat den Vorteil, dass die Arbeiter schneller unterwegs sind und tatkräftige Unterstützung erhalten. Allerdings sind dann auch mehr hungrige Mäuler zu stopfen. Liefern wir aber zum Beispiel nur Fleisch, haben andere Produzenten wie der Gerber einen Nachteil, denn das Vieh wird knapp. Also bauen wir noch einen Bauernhof und eine Bäckerei, um für mehr Essen zu sorgen. Gleichzeitig bleiben mehr Ressourcen für den Ledermacher. Und den brauchen wir, um das Siedlerbedürfnis nach Kleidung zu erfüllen. Die vielfältigen Möglichkeiten zur Wunscherfüllung der Siedler finden wir übrigens spitze. Da sich die Wirtschaftsketten außerdem verkürzt haben, verlieren wir auch nie den Überblick. So bauen wir recht einfach eine florierende Siedlung.

In Maßen aufsteigen

Es gibt sechs verschiedene Helden, die alle ihre Vorteile haben. Marcus verkloppt fleißig Soldatenhintern, während Hakim eben jene ▸



Untersteh' dich, Bursche: Ein rüder **Wikinger** fraunappt in der Kampagne unsere Weiber.



Die **Eskortierung** unserer Waren ist wegen der ruchlosen Banditen unumgänglich.



In unserer Burg können wir **Diebe** ausbilden, die dann in fremden Lagerhäusern für uns schnüffeln. Auf die teuren Langfinger sollten Sie immer gut achten.



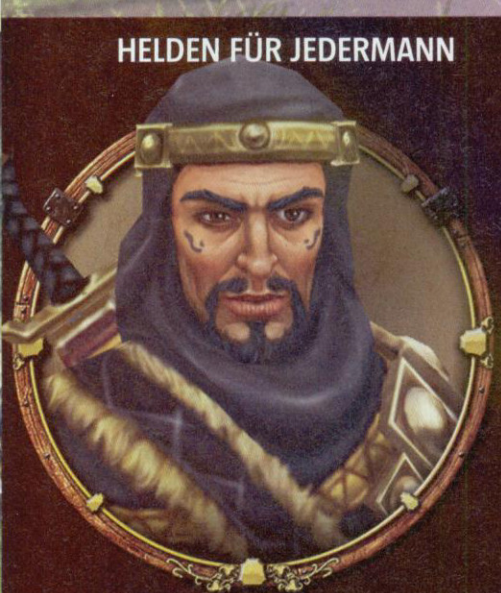
Die **Zeichen** zeigen uns an, wo es an welchen Waren mangelt. Gelb ist noch nicht so schlimm, doch wird ein Bedürfnis nicht erfüllt, gibt's die rote Karte und Streik.

gegnerische Einheiten lieber überredet, sich seiner Sache anzuschließen (siehe Kasten). Die Helden schalten wir in den ersten Missionen der 16 Kampagnenkarten frei. Die Ritter steigen mit der Zeit in ihrem Rang auf – wenn wir es ihnen denn erlauben. Um einen Rang aufzusteigen, müssen vorher bestimmte Kriterien erfüllt sein. Zum Erzherzog braucht es zum Beispiel prachtvoll geschmückte Häuser. Solange die Siedlerhäuser nicht schick aussehen, gibt's auch keinen neuen Rang für den Ritter. Praktisch, dass wir diese Rangsteigerung selbst auslösen. Praktisch ist ebenfalls, dass wir zum nächsten Level schon einmal die Waren für das nächste Siedlerbedürfnis sammeln müssen. So sind wir nicht völlig unvorbereitet, wenn die Bürger plötzlich nach neuen Sachen schreien.

Nehmen und Nehmen

Mit unserem Helden wickeln wir auch den Handel mit den zahlreichen neutralen Städten ab. Um in einer anderen Ortschaft Waren zu shoppen, die uns ausgegangen sind, müssen wir unseren Recken vor das Lagerhaus stellen und das gewünschte Produkt anklicken. Sofort verlässt ein Wagen mit neun Einheiten des raren Guts das Lagerhaus und macht sich auf den Weg zu unserer Stadt. Im Gegenzug dazu schickt unser Lager einen Karren Gold aus. Wollen wir beispielsweise Kleidung aus unserer überquellenden Sammelstation verticken, dann rufen wir einfach nur die Diplomatie-Übersicht auf und schicken einen Karren der überschüssigen Klamotten an den Meistbietenden. Komfortabel ist das allemal! Und so lässt sich neben den Steuereinnahmen noch gutes Geld machen. ▸

HELDEN FÜR JEDERMANN



Hakim
Der Südländer Hakim ist der Garant für günstige **Ausbauarbeiten** und überredet mit seinem Charme gegnerische Soldaten zum Überlaufen.



Kestral
Die Weiber... Kestral knöpft den Siedlern mehr **Steuern** ab und kann auch noch heimlich die Kassen von anständigen Arbeitern plündern.



Thordal
Der rüstige Wikinger sorgt für einen anständigen **Weibernachschub**. Außerdem trällert Thordal gar liebliche Lieder und unterhält so die Siedler.

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



Belagerungsturm, **Ramme** und **Katapult** machen jedes noch so kleine Tor platt. Vorne wartet das Fußvolk, um die feindliche Stadt in Schutt und Asche zu legen.



Alandra
Die Dame Alandra greift **Kirchgängern** ungeniert tief ins Portemonnaie, kann dafür aber auch kranke Siedler heilen.



Marcus
Steht ein **Krieg** ins Haus, ist Marcus Ihr Mann. Er rüstet die von ihm billig erworbenen Soldaten außerdem mit neuen Fackeln aus.



Elias
Elias sieht aus, als hätte er zu tief ins Glas geschaut, beweist aber ungeheures Geschick beim **Handel** und verteilt Essen.



Auf der **Wetterkarte** sehen wir jederzeit, was für eine Witterung uns erwartet. Friert der Fluss zu, können die Fischer nicht angeln, dafür aber übers Eis abkürzen.



Im Siedelalltag wird jede Pause mit hübschen **Aussichten** belohnt. Die Siedler sind gut animiert, sehen hübsch aus und wuseln professionell durch die Stadt.

Ein Prinz sieht rot

Die Story der Kampagne ist eher 08/15 als erste Sahne: In **Die Siedler 6** bekämpfen wir mit unseren Rittern den fiesen Roten Prinz, der unseren König stürzen will. Dabei kämpfen wir nicht nur um die Gunst neutraler Völker, sondern auch gegen die Schergen des Prinzen und einen Verräter in unseren Reihen. Was schön und spannend klingt, endet aber spätestens nach dem hübschen Missionsintro in der immer gleichen Aufbauarbeit, was uns auf Dauer langweilig wird. Nicht einmal Naturkatastrophen wie in **Anno 1701** bringen Schwung in die Siedlerlande von Altdario. Hier gibt's höchstens mal die Pest oder einen sehr strengen Winter.

Immerhin haben wir genug zu gucken, wenn uns fade ist: schicke Landschaften, schickere Häuser und jede Menge putzige Siedler und deren Weiber, die durch unsere Stadt wuseln. Die Weiber greifen den Siedlern übrigens bei der Arbeit unter die Arme und werden mit Stadtfesten angelockt.

Gefrierbrand

So ein Winter kann einem die ganze Ernte vermiesen. Denn dank der Jahreszeitenwechsel in **Die Siedler 6** wachsen im Winter weder Korn, noch sammeln Bienen Blütenstaub. Im Ernstfall frieren sogar die Flüsse zu, so dass Fischer nicht mehr angeln können. Dafür kann es passieren, dass plötzlich gegnerische Einheiten an unser Stadttor klopfen. Die können nämlich ebenso wie unsere Siedler über zugefrorene Flüsse marschieren und abkürzen.

Der Winter ist also ein Ruhemonat? Pustekuchen. Denn zu den Jahreszeiten kommt auch noch die geografische Lage unseres Reiches. Während wir im hohen Norden in den kalten Monaten bibbernd auf unser warmes Met war-

TECHNIK-CHECK

Installationsgröße 2,8 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	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich
Geforce 3/4 Radeon 8500/9000	nicht möglich	800x600x32 hohe Details 1.024x768x32 mittlere Details			
Geforce 5x00 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600	nicht möglich	1.024x768x32 mittlere Details 1.024x768x32 hohe Details			
Geforce 6600/7300 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800	nicht möglich	1.024x768x32 hohe Details 1.024x768x32 max. Details			
Geforce 7600 GS Radeon X1600	nicht möglich	1.024x768x32 hohe Details 1.024x768x32 max. Details			
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850	nicht möglich	1.280x1.024x32 hohe Details 1.280x1.024x32 max. Details			
Geforce 7800/7900 Radeon X1800/1900	nicht möglich	1.280x1.024x32 hohe Details 1.280x1.024x32 max. Details			

Sobald Ihre Stadt kräftig angewachsen ist, lässt sich ein Ruckeln nicht mehr vermeiden, vor allem der Schneefall im Winter zehrt an der Performance. Sie haben allerdings viele Möglichkeiten zum Feintuning; Schatten, Grasdetails, Reflexionen und Kantenglättung können Sie beruhigt niedrig regeln, das Spiel sieht selbst in minimalen Details noch sehr schön aus.

SUSANNE BRAUN



Siedler 6 = Spaß, Spaß. Spaß!

Ich konnte mich gar nicht von den Siedlern losreißen, auch wenn die Missionen der Kampagne oft lahm sind. Eine gelungene Abwechslung ist die siebte Karte, auf der ich nicht nur gegen die Schergen des Prinzen, sondern auch gegen die Zeit antreten muss. Mir gefallen die Jahreszeiten und die verschiedenen Landstriche besonders gut. Wenn es da mal nicht mit der Lieferung von Futter so klappt, streikt schon meine halbe Siedler-Mannschaft. Dennoch wünsche ich mir mehr Unvorhersehbarkeit. Eine Katastrophe wie in meinem Liebling Anno 1701 hätte nicht geschadet. Dafür machen Mehrspielerpartien mehr Spaß – dank Belagerungsturm und Co.

Meine Wertung **91**

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

FLORIAN STANGL



Zurück zu den Wurzeln

Klar ist der Spruch mit den Wurzeln abgedroschen, aber hier passt er einfach zu gut. Mir hat schon das Remake von Die Siedler 2 besser gefallen als die Teile 3 bis 5. Und Nummer 6 hat mich schnell gefesselt, weil Warensystem und Steuerung perfekt harmonieren. Für mich ist es die bislang beste Siedelei, da kann auch kein Anno mithalten. Vor allem das Endlosspiel ist faszinierend, weil die stundenlange Optimierung der Warenkreisläufe einfach einen Heidenspaß macht. Von der Grafik schwärme ich erst gar nicht, da sagen die Screenshots mehr als 1.000 Worte. Die Siedler 6 ist ein Paradies für Aufbauspieler. Siedeln Sie mit!

Meine Wertung **92**

SASCHA ADERMANN



Der Hirte ist mein Herr!

Sagt das Schaf. Und es hat Recht. Die Verkürzung der Wirtschaftsketten gefällt mir persönlich gut, denn das sorgt für mehr Übersicht und weniger Konfusion. Die Abkehr von falschen Göttern – in diesem Fall von der Echtzeit-Strategie – tut meinen Kolonisten gut. Endlich wieder siedeln wie früher! Dass verschiedene Jahreszeiten den Einzug erhalten haben, finde ich ebenfalls löblich. Auch die Helden hat mein Volk vorbehaltlos akzeptiert. Das nahezu tadellose Siedler-Gesamtkonzept wird durch sie nämlich nicht gestört, sondern dezent erweitert. Und nun, Schafe, lauft um euer Leben! Ich brauche noch eine Ladung Felle.

Meine Wertung **91**

ten müssen, können wir in den südlichen Breiten das ganze Jahr über saufen. Klar, denn in der Wüste friert es nicht. Dafür haben wir mit Dürreperioden, Wassermangel und karger Vegetation zu kämpfen. Das bringt Abwechslung in den Siedleralltag.

Wumms mit der Ramme

Echtzeitstrategen gähnen nur, wenn sie einen Blick auf den Militärpart von **Die Siedler 6** werfen. Der ist alles andere als berauschend – und hat dabei doch etwas zu bieten, was es nicht in jeder Aufbau-Strategenarmee gibt: Belagerungswaffen! Erreicht der Ritter einen hohen Rang, kann er nicht nur obligatorische Bogenschützen und Schwertkämpfer produzieren, sondern auch Belagerungstürme, Rammen und Katapulte zimmern. Bis es allerdings soweit ist, dauert es eine ganze Weile. Gut, dass wir in dieser Zeit unsere Stadt mit einfachen Holzpalisaden oder stabilen Steinmauern umgeben können, um den Gegner nicht ein allzu leichtes Ziel zu sein.

Während die Belagerungswaffen in der Kampagne erst spät zum Zug kommen und dank rasch eingenommener Gegnerstädte kaum ihr volles Potenzial entfalten können, sind die dicken Geschütze vor allem im Mehrspielerpart von Aufstieg eines Königreichs gut aufgehoben, um die Stadtmauern von bis zu vier Spielern einzunehmen.

Susanne Braun

VON DER HÜTTE ZUR STADTVILLA: DIE VORTEILE DES AUSBAUS



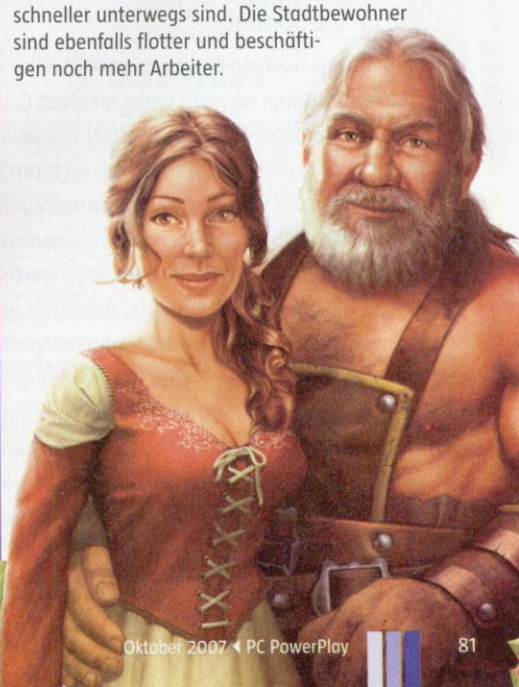
Rohstoffgebäude sowie Produzentenhütten können in drei Stufen ausgebaut werden. In der **ersten Stufe** arbeitet nur ein Siedler in dem Haus und sammelt dementsprechend wenige Waren.



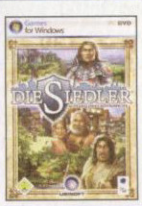
Die **zweite Stufe** der Gebäude sorgt für einen weiteren Arbeiter. Außerdem können Sammler mehr tragen, während Produzenten mehr arbeiten und weniger Waren verbrauchen.



Ist eine Hütte **vollends ausgebaut**, gibt's für die Rohstoffsammler schicke Karren, mit dem sie schneller unterwegs sind. Die Stadtbewohner sind ebenfalls flotter und beschäftigen noch mehr Arbeiter.



WERTUNGSKASTEN



Genre	Aufbaustrategie
Verkaufsstart	28. September 2007
Entwickler	Blue Byte
Hersteller	Ubisoft
Webseite	www.siedler.de.ubi.com
Hotline	0900/182 484 7 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	50
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahren
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (4 Spieler)	Netzwerk (4 Spieler)
Ideal für	das entspannte Siedlerleben
Alternative Vollpreis	
Anno 1701	(ca. 40 €, 11/2006: 91)
Alternative Budget	
Die Siedler 2: Die nächste Generation	(ca. 15 €, 09/2006: 84)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	9
Multiplayer	8

PRO/KONTRA

- einfacher und entspannter Aufbaupart
- sehr hoher Zuguck- und Wuselfaktor
- schicke Grafik und gute Animationen
- Siedlerbedürfnisse und spaßige Belagerungswaffen
- Jahreszeiten und unterschiedliche »Kontinente«
- Rangaufstiege regulierbar
- 08/15-Kampagnenstory
- sehr vorhersehbar, und ab und zu eintönig

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Susanne Braun	91
Florian Stangl	92
Sascha Adermann	91

91

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



Beim nächtlichen Hot-Dog-Essen können wir so manche **Urlaubsbekanntschaft** abschleppen. Praktisch: Wir müssen nicht selbst kochen.



Das Axtwerfen ist eine der vielfältigen, aber auch überschaubaren **Freizeitaktivitäten**, zu denen wir unseren Sim in Drei Seen schicken können.

Die Sims 2: Gute Reise

Pack' die Badehose, die Sims machen drei neue Nachbarschaften unsicher! **Dass allerdings nicht jeder Urlaub fantastisch ist, erfahren Sie hier.**

AUF DVD VIDEO

CYLINK CYNAMITE.DE 0K9 Ihr CyLink-Code

Raus aus dem Alltagstrott, rein ins Vergnügen! Wer sich in der heutigen Zeit keinen anständigen Urlaub leisten will, der kann wenigstens seine Sims mit dem **Sims 2**-Addon **Gute Reise** in die unterschiedlichsten Gegenden schicken. Als Reiseziel stehen die idyllisch gelegene Drei-Seen-Berglandschaft, das exotische und fernöstliche Takemizu Village, und das Südseeparadies Twikkii zu Verfügung. Praktisch: In jeder Urlaubsnachbarschaft gibt es sowohl Unterkünfte für den kleinen als auch für den großen Geldbeutel. So dürfen also auch die nicht so reichen Sims in den Genuss von ein paar entspannten Tagen kommen.

Ab an die Sonne!

Um uns ins nächste Flugzeug an die Sonne zu setzen, brauchen wir nicht mehr, als einen Computer in der Sims-Hütte. Doch statt wie üblich nach Arbeit zu suchen, buchen wir im Internet die Reise in die gewünschte Erholungsregion. Wir können selbst aussuchen, ob wir sofort weg wollen oder lieber noch ein paar Tage warten, um so Geld zu sparen. Freunde, Bekannte und Verwandte, die sich auf dem Gesellschaftsreiter unserer Sims befinden, sind herzlich eingeladen, uns in den Urlaub zu folgen – allerdings müssen wir dann für jeden weiteren Begleiter die hohen Flugkosten berappen. Dazu kommt noch, dass das Hotel erst zum Ende unserer Traumreise bezahlt wird. Das kann zu manch übler Überraschung führen. Zwar wird die Zeit auf dem Grundstück des verreisenden Sims angehalten, wenn er in den Urlaub düst, aber die Zeit auf den Grundstücken von Takemizu Village und Co läuft weiter – und das mitunter total merkwürdig. Wir vergnügen uns zum Beispiel bis in die Nacht in einem Whirlpool und wechseln dann ins Hotel, in dem es plötzlich neun Uhr morgens ist. Nicht nur das, wir müssen auch für eine weitere Nacht die Hotelkosten blechen, denn die Anzeige, die unsere Urlaubsdauer anzeigt, ist stehen geblieben – und wir bekommen keine Warnung, dass unser Urlaub eigentlich schon längst vorbei ist.

Freizeitspaß

Aber um die Kosten wollen wir uns erstmal nicht scheren, denn wir sind schließlich zum Erholen da. Nachdem wir uns lange Zeit auf einem Ladebildschirm getummelt und ins Hotel eingecheckt haben, erkunden wir die Nachbarschaft von Drei Seen. Dafür brauchen wir übrigens kein Taxi – wir können auch per Pedes um die Häuser ziehen. In jedem Urlaubsort gibt es eine Auswahl an Hotels, einen Supermarkt, in dem die Camper einkaufen können, und diverse Attraktionen wie zum Beispiel ein Camp für abenteuerlustige Recken, in dem wir mit Äxten schmeißen und auf feuchten Holzstämmen balancieren. In Takemizu Village treiben wir uns hingegen in alten Tempelanlagen und Zen-Gärten herum, Twikkii lockt mit Ruinen, Baströckchen und einem Piratenschiff.

Wir wollen uns in Drei Seen ein wenig Holzfällerspaß gönnen und den örtlichen Campingplatz aufsuchen. Ladebildschirm. Auf dem Zeltplatz gefällt es uns nicht, also ab zu den heißen Quellen. Ladebildschirm. Noch schnell zu Bigfoots Höhle. Ladebildschirm. Da die Freizeitak-

DAVID BERGMANN



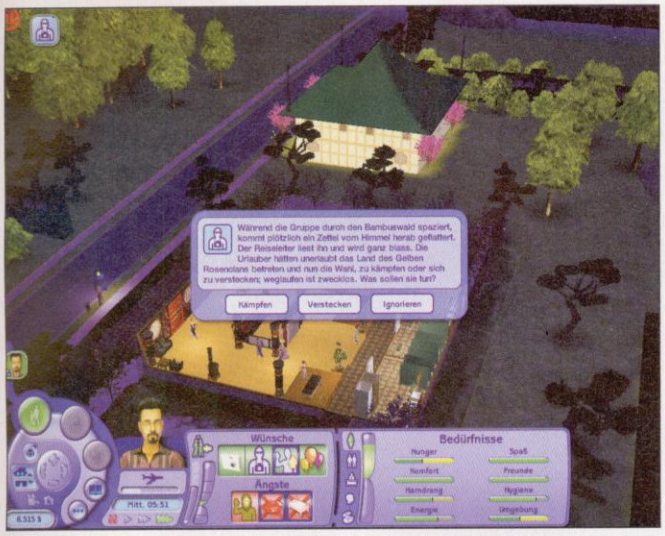
Traumurlaub ist anders

Bitte warten Sie, während der Meinungskasten geladen wird ... nur noch einen Moment Geduld ... bitte warten Sie ... gleich geht's los, ehrlich ...

Wer hätte das gedacht, mehr Ladebildschirme als Sims im neuen Addon. Eine echte Glanzleistung der Entwickler. Die sind offenbar auf dem besten Wege, jeglichen Respekt vor den Sims-Fans zu verlieren, die nach Auffassung der Macher wohl alles kaufen.

Neben diversen Bugs vermiesen mir die ständigen Wartezeiten jedenfalls gehörig die Urlaubslaune. Das klassische Sims-Suchtpotenzial entschädigt dafür nur teilweise. Denn das Erfüllen der mitunter sehr anspruchsvollen Bedürfnisse, das Zuschauen beim täglichen Leben ... all das kann ich auch ohne dieses Addon haben.

Meine Wertung **70**



Die Ausflüge werden uns nur in **Textbildschirmen** präsentiert. Entscheiden wir uns in wichtigen Situationen richtig, gibt's eine Belohnung.



Das Rechen der Zen-Steinchen verschafft dem gestressten Sim die nötige Entspannung. Auch sehr beliebt: **Massagen** und Sauna.

tivitäten unserer Sims überschaubar sind, müssen wir ständig die Grundstücke wechseln. Und starren dementsprechend oft auf langweilige Ladebildschirme. Gähn.

Im Einklang mit der Natur

Während wir Schwimmen, Saunen und am Frühstücksbüffet sabbern, haben die Bedürfnisse unserer Sims keine Pause: Wir müssen weiterhin aufs Klo, Schlafen, Essen. Aber wir müssen nicht aufräumen, wenn sich ein Sim unbehaglich fühlt. Und da es Restaurants gibt, müssen wir auch nicht selbst kochen. Immerhin.

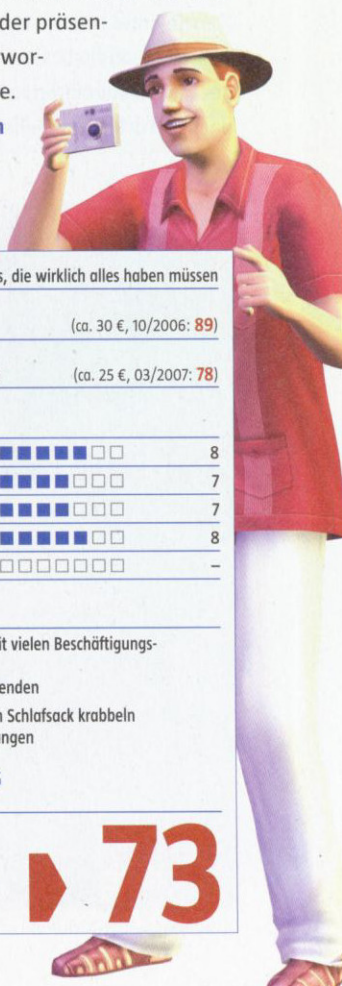
Weitere Abwechslung bieten die Ausflüge, die wir bei Reiseleitern gegen einen gewissen Obolus erwerben können. Die sind für unsere Sims vielleicht ganz spannend, wir hingegen langweilen uns weiterhin. Denn es poppt nur eine Nachricht auf, dass unser Sim bei der Beobachtung der Vogelwelt ein Ei findet, das aus seinem flauschigen Nest gefallen ist. Wie entscheiden wir nun? Aufheben oder liegen lassen? Je nachdem, welche Option wir wählen, werden wir belohnt oder bestraft. Lassen wir das Ei liegen, gewinnt unser Sim einen Logikpunkt. Reißt er hingegen auf einer historischen Rundtour ein Tor auf, fällt er in einen tiefen Graben und stinkt erbärmlich. Toll.

Auch hier gibt's einige Bugs, die zwar eher amüsant als ärgerlich sind. Dass es sie trotzdem gibt, spricht nicht unbedingt für die Testabteilung des Herstellers. Unser Sim, der mit dem Hubschrauber von einem Ausflug kommt, sitzt zum Beispiel nicht in dem Helikopter, sondern etwa zehn Meter davor in der Luft. Oder rennt auch gerne mal durch Wände.

Belohnungen abstauben

Am Ende des Urlaubs wartet nicht nur die dicke Hotel-Rechnung. Sobald wir zu Hause ankommen, können wir uns Urlaubsgewinne aussuchen, wie zum Beispiel mehr Produktivität am Arbeitsplatz. Oder dass unsere Bedürfnisse für geraume Zeit nicht so schnell wachsen. Des Weiteren betätigen wir uns jetzt als erfahrener Weltenbummler, und weihen unsere Freunde in die Raffinessen des hawaii... pardon, twikkiischen Tanzes ein oder präsentieren unsere neu erworbenen Massagekünste.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN



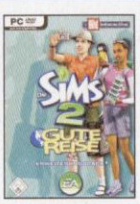
Nette Abwechslung

Die neuen Inhalte sind recht unterhaltsam und auch abwechslungsreich. Einige Zeit kann ich meine Sims in den drei neuen Nachbarschaften gut beschäftigen. Mehr als über die halbjährliche Massenproduktion der Sims-Addons ärgere ich mich über die Testabteilung bei Electronic Arts, die vor allem in letzter Zeit zahlreiche Kritik hinnehmen musste.

Die Sims rennen durch Wände, hängen in der Luft, die Urlaubsanzeige funktioniert nicht richtig. Das vermist mir den Spaß mit den Sims, der eh schon darunter leidet, dass die Figuren mehr über meinen Bildschirm ruckeln, als laufen. Mit jedem Addon scheinen die Hardwareanforderungen zu steigen – das machen viele Heimcomputer heutzutage nicht mehr mit. Ich bin nur gespannt, was mich bei Die Sims 3 erwartet.

Meine Wertung **75**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Strategiespiel (Addon)
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Maxis
Hersteller	Electronic Arts
Webseite	www.diesims2.de
Hotline	09001/302 530 (1,25 €/min.)
ca. Preis in €	40
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	Tastatur – Maus
Multiplayer Internet (– Spieler)	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			950 MB
Auflösung Grafikkarte	800x600 Radeon 9800	CPU RAM	1,4 GHz 256 MB
Auflösung Grafikkarte	1.024x768 Radeon X800	CPU RAM	2,4 GHz 512 MB
Auflösung Grafikkarte	1.280x960 Radeon X1950	CPU RAM	3,4 GHz 1,0 GB

Ideal für	die Sims-Fans, die wirklich alles haben müssen
Alternative Vollpreis Die Sims 2: Haustiere	(ca. 30 €, 10/2006: 89)
Alternative Budget Die Sims 2: Vier Jahreszeiten	(ca. 25 €, 03/2007: 78)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- neue Nachbarschaften mit vielen Beschäftigungsmöglichkeiten
- Belohnungen für die Reisenden
- Käfer, die nicht nur in den Schlafsack krabbeln
- hohe Hardwareanforderungen

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Susanne Braun	75
David Bergmann	70

73



Mit seiner **Flammen-Hydra** macht unser Magier diesen Monstern den Garaus. Wichtig: Lebens- und Manatränke auf Knopfdruck einwerfen.



In Gesprächen werden Sie vor die Wahl gestellt: freundlich oder gemein? Das hat kaum Einfluss aufs Spiel, gibt dem Abenteuer aber eine nette Note.

Legend – Hand of God

AUF DVD DEMO

Mit stilsicher inszenierten Kämpfen und einer kessen Elfe wäre Legend gerne das etwas andere Action-Rollenspiel. Der Versuch scheitert – aber Spaß macht's trotzdem.

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

CYLINK CYNAMITE.DE 8SD Ihr CyLink-Code

Sam hat Max, C-3PO hat R2-D2 und Kienzle hatte Hauser. Getreu dem Motto »was sich neckt, das liebt sich« sind mehr oder weniger gut funktionierende Partnerschaften nicht nur beim örtlichen Eheberater ein echter Schlager, sondern auch im Film, im Fernsehen und in Computerspielen. Gerade Rollenspiele sind ein toller Spielplatz für wortgewandte Paare, das bewies schon der babbelnde Totenschädel-Sidekick Morte in **Plancescape Torment**.



Da lassen sich die deutschen Entwickler von Master Creating (**Restricted Area**) nicht lange bitten und stellen dem furchtbar stereotypen Held Targon ihres neuen Action-Rollenspiels **Legend** kurzerhand Elfe Luna zur Seite. Die fungiert nicht nur als Mauszeiger, sondern gibt auch beim Aufklauben neuer Gegenstände wertvolle Tipps der Marke »die Waffe ist doch viel besser als Deine« oder »oh, schöne Schuhe« zum Bes-



Dungeons geben sich mit Lichtspielereien atmosphärisch. Dank Übersichtsarte verlaufen Sie sich nicht.



Gegner wie dieser **Drachen** sind groß. Besondere Tricks müssen Sie gegen die Kolosse nicht einsetzen.



Viele Gegner heilen ihre **Kumpel** oder erwecken Sie wieder zum Leben. Hier brauchen Sie die richtige Taktik.

ten. Davon abgesehen, dass die von Schauspielerin Cosma Shiva Hagen vertonte Flatterfee mit ihrer Expertise nur höchst selten ins Schwarze trifft, geht uns Luna ob ihres recht eingeschränkten Repertoires an flotten Sprüchen schon nach kurzer Zeit gehörig auf den Keks. Süffisante Unterhaltungen mit unserem Hauptcharakter bleiben dagegen aus.

Chance vertan – eine gesalzene Portion Hassliebe zwischen den zweien hätte **Legend** dabei geholfen, sich in der aktuellen Schwemme von Action-Rollenspielen hervorzutun.

Überstunden

Den beim Versuch originell zu sein verlorenen Boden macht **Legend** aber wieder gut. Nämlich beim überhaupt nicht originellen aber funktionalen Spielablauf frei nach Genre-Opa **Diablo**. Fiese Diebesbanden am Wegesrand? Die hauen Sie um. Hungrige Wolfsrudel in dunklen Höhlen? Die hauen Sie um. Ein kleines Kind in der Gefangenschaft grässlicher Orks? Das hauen Sie... selbstverständlich nicht um. Stattdessen bringen Sie den Grünhäuten Manieren bei und den Hosenscheißer zurück zu Mami. Solche Möglichkeiten für unvergessliche Heldentaten bieten sich erfreulich oft und lockern den kurzweiligen aber recht stupiden Hack-and-Slay-Alltag angenehm auf.

Da sind Kopfgelder auf gefräßige Riesen ausgesetzt. Da sollen Sie einer holden Maid verklickern, dass ihr Date ins Wasser fällt, weil der Verehrer noch den Hühnerstall ausfegen muss. Die Nebenaufträge sind vielfältig und belohnen vor allem erkundungsfreudige Spieler; viele Questgeber stehen nämlich abseits der Standard-Pfade und wollen erst einmal gefunden werden. Anders die Haupt-Story, die sich linear durch **Legend** zieht und mit der ausgelutschten Mär vom Weltenretter kaum der Rede wert ist.

Karriereleiter

Manche Action-Rollenspiele bieten uns eine ausgetüftelte Charaktererstellung, manche eine rudimentäre. **Legend** lässt sie komplett weg. Wir spielen mit dem vorgefertigten Targon, komme was wolle. In der Charakterentwicklung sind wir dann frei, und die erinnert stark an den erfolgreichen Konkurrenten **Titan Quest**. Fünf Talentbäume stehen zur Auswahl: Die Pfade des Kriegers, des Schurken, der Magie, der Wildnis und des Glaubens. Zwei davon picken wir uns heraus und erstellen somit einen Hybriden – vom Kampfmagier bis hin zum heilenden Jäger. Mit jedem Levelaufstieg investieren wir einen Punkt pro Baum in komplett neue Fähigkeiten oder verbessern bereits erlernte.

Die Talentbäume sind allerdings weit weniger verzweigt als im umfangreicheren **Titan Quest** und lassen nur wenig Raum für echte Spezialisierungen. Aber gerade der fehlende Tiefgang sorgt dafür, dass **Legend** angenehm einsteigerfreundlich bleibt. Wer schon einmal ein Rollenspiel in Händen hatte, lässt das Handbuch getrost links liegen und stürzt sich ohne Umwege direkt ins Abenteuer.

ACTION UND ROLLENSPIEL

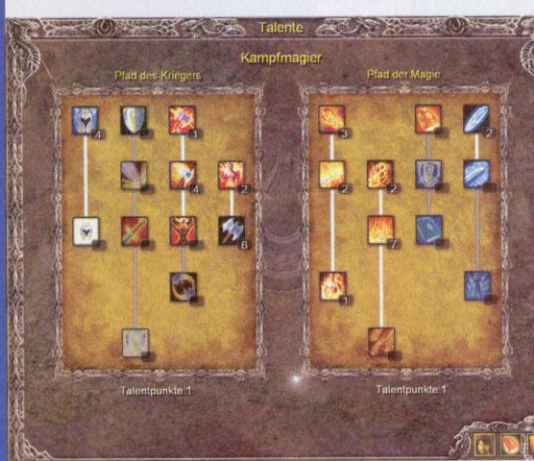
ACTION

- Die Kämpfe sehen dank der vielen verschiedenen Animationen phantastisch aus – vor allem die Prügeleien mit Riesen wirken sehr dynamisch.
- Spezialangriffen und Zaubersprüchen weisen Sie in Windeseile Hotkeys zu und können so im Kampf schnell reagieren.
- So spannend die Kämpfe aussehen, so langweilig spielen Sie sich. Hier fehlt Legend der Mut zur Innovation.



ROLLENSPIEL

- Mit hunderten von Gegenständen päppeln Sie Ihren Helden langsam auf. Besonders toll: Mit allen erdenklichen Kombinationen möglicher Boni ist garantiert für jeden Geschmack etwas dabei.
- Es gibt keine Charaktererstellung. Echten Rollenspielern wird der vorgefertigte Pflichtheld nicht schmecken.
- Die Talentbäume sind recht dürftig ausgefallen und bieten nicht viel Auswahl. Hier wäre mehr Vielfalt Pflicht gewesen.





Items liegen oft übereinander und sind nicht gezielt auswählbar, um Sie im **Inventar** zu verstauen.

LEGEND: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... falls Ihnen bei Titan Quest eigentlich nur die mythologische Story sauer aufgestoßen ist

... wenn Sie auch ohne starke Hintergrundgeschichte rollenspielern können

... falls Sie keine allzu hohen Ansprüche an die Charakterentwicklung stellen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie sich schon mit Diablo 2 satt-geklickt haben, grundlegend Neues bietet auch Legend nicht

... falls Ihnen auch bei Action-Rollenspielen ein individueller Haupt-Charakter extrem wichtig ist

... wenn die Jagd nach neuen Items Sie seit Jahren nicht loslässt, denn dann sind Sie Legend hoffnungslos ausgeliefert

Hau ruck!

Feuerbälle werfen, monströse Wesen beschwören, Feinde vergiften oder sich wagemutig ins Getümmel stürzen und die Axt herumwirbeln – das Repertoire Ihres Helden ist klassisch. Die Fertigkeiten weisen Sie in einem simplen Menü Ihrer Maus oder Nummerntasten zu und haben so im Kampf ständig die volle Kontrolle.

Überhaupt zeigt sich **Legend** in Sachen Kampf von seiner Schokoladenseite. Alle Charaktere und Monster sind liebevoll animiert, die Spielwelt wirkt stimmig und glaubwürdig. Viele verschiedene Animationen vom Parieren bis zum Ausweichschritt setzen die Kämpfe genial in Szene. Besonders bombasthaltig wird's, wenn Sie gegen bildschirmfüllende Riesen in den Ring steigen. Da entkommt Ihr Held gerade noch dem mächtigen Hieb mit der Keule, um danach mit einem beherzten Sprung die Schulter des Gegners zu durchbohren. Allerdings läuft all das automatisch ab, aktiv Einfluss nehmen können Sie auf solche Manöver nicht.

Licht und Schatten

Grafisch gibt sich **Legend** keine Blöße. Die Fantasy-Welt ist detailverliebt gestaltet. Unterschiedliche Szenerien wie Wüste, schneebedeckte Berge und modriger Sumpf sorgen für Abwechslung. Auch Ausflüge in die obligatorischen Dungeons machen einiges her – hübsch wird das Licht von der Umgebung reflektiert. Allerdings gibt es zu wenig von den verschlungenen Höhlen oder gruseligen Gruften zu sehen.

Die Dungeon-Armut vor allem in den ersten Spielstunden ist symptomatisch: **Legend** fehlt auf dem Weg zu einem rundum gelungenen Erlebnis in allen Punkten der letzte Feinschliff. Gleichzeitig hat es aber genug solide Qualitäten, um Genre-Fans zu unterhalten.

David Bergmann

MIKKL GALUSCHKA



Grundlangweilig

Legend macht wenig Spaß, weil das Töten der Monster zu flott von der Hand geht – und selbst das Sammeln neuer Items seine berühmte Suchtwirkung bei mir verfehlt. Vor allem aber macht Legend wenig Spaß, weil sofort ein Deja-vu-Gefühl aufkommt. Wirklich alles kenne ich schon aus anderen Action-Rollenspielen; die Steuerung sowieso.

Das ist für den Einstieg ok, rächt sich aber bitter im weiteren Spielverlauf. Denn irgendwann erwarte ich neue Ideen – und die bekomme ich hier nicht. Wer Action-Rollenspiele kennt, der kennt Legend. Wer die ersten Spielstunden gesehen hat, der weiß, wie das Abenteuer bis zum Ende weiterkriecht. Und selbst wenn Sie sich damit arrangieren können, sind andere Action-Rollenspiele eine bessere Wahl.

Meine Wertung **60**

DAVID BERGMANN



Grundsolide

Legend macht Spaß, weil das Töten der Monster flott von der Hand geht – und weil das Sammeln neuer Items seine berüchtigte Suchtwirkung nicht verfehlt. Vor allem aber macht Legend Spaß, weil ich mich sofort zurechtfinde. Alles kenne ich aus anderen Action-Rollenspielen; die Steuerung sowieso, aber sogar die meisten Fahigkeiten sind mit vertraut.

Das freut beim Einstieg, rächt sich aber im weiteren Spielverlauf. Denn irgendwann erwarte ich neue Ideen – und die bekomme ich hier nicht. Wer Action-Rollenspiele kennt, der kennt Legend. Wer die ersten Spielstunden gesehen hat, der weiß, wie das Abenteuer bis zum Ende weitertrottet. Wenn Sie sich damit arrangieren können, ist Legend aber dennoch eine gute Wahl.

Meine Wertung **77**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Action-Rollenspiel
Verkaufsstart	28. September 2007
Entwickler	Master Creating
Hersteller	dtp
Webseite	www.legend-game.de
Hotline	0900/151 005 4 (1,95 €/min.)
ca. Preis in €	40-50
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			4,3 GB
Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 7600	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 7800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 8800	RAM	1,0 GB

Ideal für	passionierte Drachen-tot-Klicker
Alternative Vollpreis	
Two Worlds	(ca. 40 €, 10/2007: 84)
Alternative Budget	
Diablo 2 Gold	(ca. 20 €, 12/2004: 87)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	6
Atmosphäre	6
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- ■ große Spielewelt und viele Items
- ■ tolle Quest und schmucke Grafik
- ■ sich ständig wiederholende Sprachsamples
- ■ etwas hakelige Steuerung und dröge Story

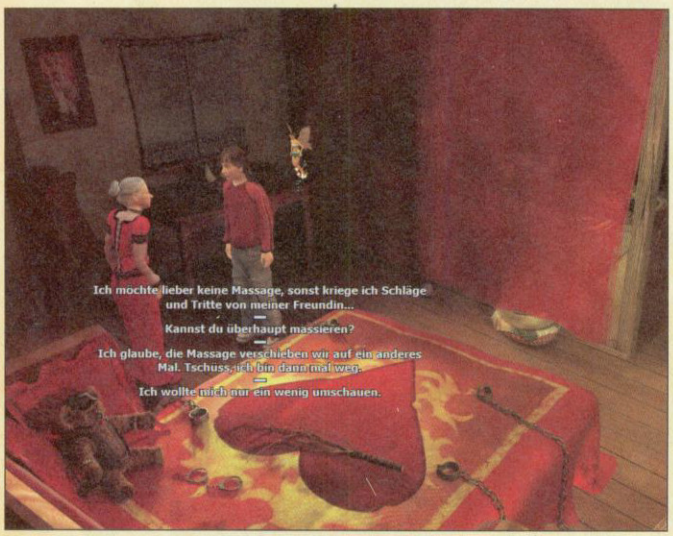
DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

David Bergmann	77
Mikkl Galuschka	60

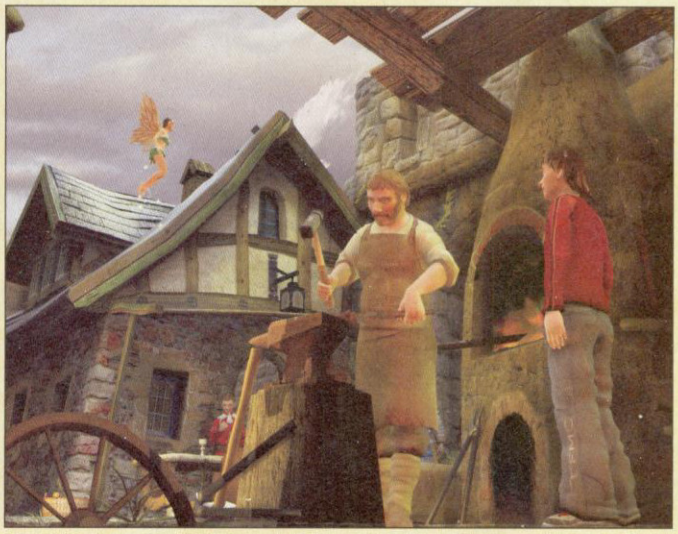
69

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


HEROES
powered by
NISSAN
rtl2.de
HEROES
DIE NEUE SERIE. AB 10. OKTOBER
RTL



Nachts entpuppt sich die tagsüber so prüde Jungfer Daphne als lüsterne **Sado-maso-Schlampe**. Witzig: Selbst der Teddybär steckt in einer Lederkluft.



Die **3D-Welt** von Everlight ist ähnlich liebevoll und detailliert gestaltet wie die von Adventure-Kollege Simon the Sorcerer 4.

Everlight: Elfen an die Macht

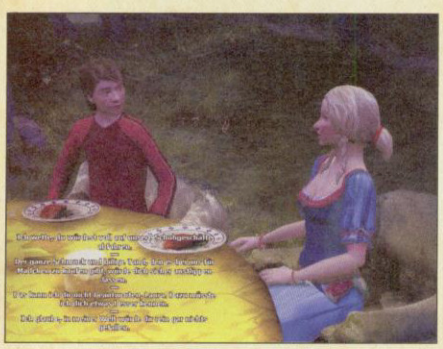
Was passiert, wenn man Harry Potter mit Die Chroniken von Narnia und mit Der Herr der Ringe kreuzt? Es kommt ein deutsches Point&Click-Adventure heraus.

Mit **Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben** überzeugten die Entwickler von Silver Style Entertainment selbst ihre schärfsten Kritiker. Das Berliner Studio etablierte sich mit dem hochgelobten vierten Teil der Zauberer-Serie als Adventure-Spezialist. Die unglaubliche Zuckeroptik, Animationen in der Qualität eines Trickfilms und die gelungene Benutzerführung haben den Titel auf die Erfolgsstraße gebracht.

Schwer gibt's nicht mehr!

Offenbar haben die Macher vor Ideen und Motivation förmlich gesprüht. **Everlight: Elfen an die Macht** fängt da an, wo **Simon the Sorcerer** aufhört. Dieses vollkommen neue Produkt, welches auf keiner bereits bekannten Serie beruht, baut nämlich klar auf den Stärken des zauberhaften Point&Click-Adventures auf.

Besonders der variable Schwierigkeitsgrad muss hervorgehoben werden. In jeder Situation darf man den spielerischen Anspruch nach Bedarf anpassen. Somit finden Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis gleichermaßen Freude an dem Spiel. Und hat man einmal nicht des Rätsels Lösung parat, bekommt man – wiederum abhängig von der Spielstufe – bis zu drei Winks mit dem Zaunpfahl.



Laura ist Melvins große Flamme, er lädt sie zum romantischen Candle-Light-Dinner im Wald ein.

Doch das geschieht nicht bei jeder Aufgabenstellung, sondern nur bei den richtig dicken Brocken. Zwischendurch greift man gezwungenermaßen auf das altmodische Trial-and-Error-Prinzip zurück. Und das ist wirklich nicht jedermanns Geschmack.

Roman-Best-of zum Spielen?

Des Weiteren bilden die vielfältigen wie auch logischen Rätsel mit der märchenhaften Geschichte eine harmonische Einheit. Egal ob Frage-Antwort-Spiel im Multiple-Choice-Verfahren oder Bringe-Gegenstand-von-A-nach-B-Aktion, man wird zu keiner Zeit aus der **Everlight**-Welt herausgerissen. Dafür sorgt ein clever aufgebautes Manuskript, das inhaltlich ansatzweise an die Bestseller **Die Chroniken von Narnia** oder **Harry Potter** heranreicht und ebenso spannend erzählt wird. Schon nach wenigen Augenblicken möchte man mehr von Melvin und seiner unglaublichen Geschichte erfahren.

Melvin betritt einen eigenartigen Kerzenladen und wird von dem wundersamen Besitzer Mr. Teeth auf eine Reise geschickt, auf der er seine Ängste besiegen und Magie erlernen soll. Kurz darauf findet sich Melvin in der mittelalterlichen Stadt Tallen wieder. Rasch stellt er fest, dass die Bewohner ein Problem haben: Sie sind verflucht. Nun ist es seine Aufgabe, die Stadt vom Bann zu befreien.

Mustergültige Abenteuer-Reisen

Everlight hat uns auch bei der Handhabung gefallen. Die Steuerung fällt absolut zeitgemäß

SUSANNE BRAUN



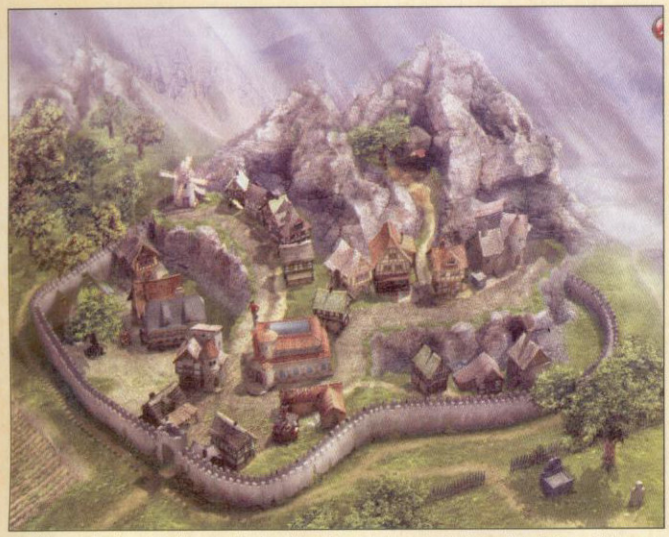
Zu viel Denken macht Falten!

Das meint zumindest die kleine Elfe Fenny, und ich muss ihr zustimmen. Die Entwickler von Everlight haben sich sehr gut an diesen Leitspruch gehalten, und die logischen Rätsel nicht zu schwer, aber auch nicht zu einfach gemacht. Wenn ich mal nicht weiterkomme, dann kann ich immer noch die Hilfefunktion benutzen.

Am besten gefallen mir jedoch die unterschiedlichen Charaktere – selbst wenn sie ein wenig lieblos gesprochen sind. Die streitsüchtige Schrulle Daphne, der kauzige Hieronymus, der redselige Schmied – allesamt haben sie ihre skurrilen Eigenheiten. Und wenn es erst Nacht wird, gibt's noch mehr zu entdecken. Vor allem dieses Prinzip hebt Everlight vom Adventure-Einerlei ab.

Meine Wertung **83**

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



Per Übersichtskarte können Sie im Handumdrehen zwischen den **Schauplätzen** umschalten. Verlaufen ist dadurch unmöglich.



Hinterhältig: Um an einen Gegenstand zu kommen, pustet Melvin die Besitzerin des Zauberladens mit **Niespulver** von der Leiter.

und alles andere als zeitraubend aus. Für den Komfortfaktor sorgt die 3D-Landkarte. Ein Doppelklick auf den Zielpunkt reicht aus, und Melvin läuft in Windeseile von seinem momentanen Aufenthaltsort zum neu angewählten. Und auch innerhalb der wunderschönen Kulissen (größer als eine Bildschirmbreite) braucht man keinen Schritt zu viel tun. Entweder läuft man schnell vom Bildeingang zu einem der möglichen Ausgänge oder man verwendet wiederum den Doppelklick – sofort befindet sich man in der nächsten Kulisse.

Im Gegensatz zu manch anderen Point&Click-Adventures fallen bei **Everlight** die Laufwege relativ kurz aus. Die Orte sind überschaubar groß. Außerdem gibt es pro Kapitel nicht allzu viele davon. Dadurch kommt zu keiner Zeit der Gedanke »So ein Mist, jetzt muss ich schon wieder dorthin laufen« auf.

Die Nacht wird zum Tag

Es sind die vielen kleinen Dinge, die **Everlight** so sympathisch machen. Dazu zählt die namentliche Nennung aller Objekte und Wegrichtungen pro Szenenbild oder aller rätselrelevanter Gegenstände. Dieser Luxus kostet Sie lediglich einen längeren Druck auf die »G«- beziehungsweise die »H«-Taste.

Ebenfalls stellt der Tag-Nacht-Wechsel eine enorm wichtige Komponente dar. Kommt man am Tage bei einem Rätsel nicht weiter, versucht man es nochmals zu vorgerückter Stunde, indem man einfach auf ein Mond-Sonne-Symbol klickt. Da das Leben der Einwohner nach Feierabend von besagtem Fluch bestimmt wird, erwartet Sie eine vollkommen andere Umgebung mit noch skurrileren Charakteren.

Des Weiteren empfiehlt es sich die unterhaltsamen Dialoge genau zu studieren. Die meisten stecken voller verwertbarer Informationen, mit denen das Lösen der Aufgaben deutlich leichter wird. Reine Geschmackssache ist die Art des verwendeten Humors. Gemeint sind Anspielungen aufs so genannte Flatrate-Saufen oder der Seitenhieb eines Wetterfroschs auf »Kollege« Kachelmann. Ob's wirklich lustig ist? Darüber kann man sich streiten...

Dirk Gemeinhardt

DIRK GEMEINHARDT



Angenehm überrascht!

Wie gut, dass ich in dieser Ausgabe das dürftige Point&Click-Adventure Retrobates wenige Tage vor Everlight getestet habe. So wurde mir klar, wodurch sich ein gutes und ein schlechtes Spiel in diesem Genre definieren.

Everlight gefällt mir wegen seiner märchenhaften Geschichte, der stimmungsvollen Soundkulisse und der absolut zum Thema passenden Grafik. Vom einfach handzuhabenden und selbsterklärenden Benutzerinterface bin ich ebenfalls angetan. Alleine der schnelle Ortswechsel per Doppelklick verdient ein Lob. Nicht gut finde ich die platten Witze und einige Sprecher, die total lustlos klingen. Überrascht war ich auch von den manchmal recht langen Ladezeiten und dem ruckligen Bildschirmscrolling.

Meine Wertung **80**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Adventure
Verkaufsstart	27. September 2007
Entwickler	Silver Style Entertainment
Hersteller	The Games Company
Webseite	www.everlight-game.de
Hotline	0900/1771883 (1,24 €/min.)
ca. Preis in €	40
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahren
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis mittel
empfohlene Steuerung	Maus
Multiplayer Internet (– Spieler)	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 2,7 GB

Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 7600 GS	RAM	1,0 GB

Ideal für	qualitätsbewusste Abenteuer-Fans
Alternative Vollpreis Runaway 2	(ca. 30 €, 12/2006: 86)
Alternative Budget Ankh Special Edition	(ca. 10 €, 09/2006: 88)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

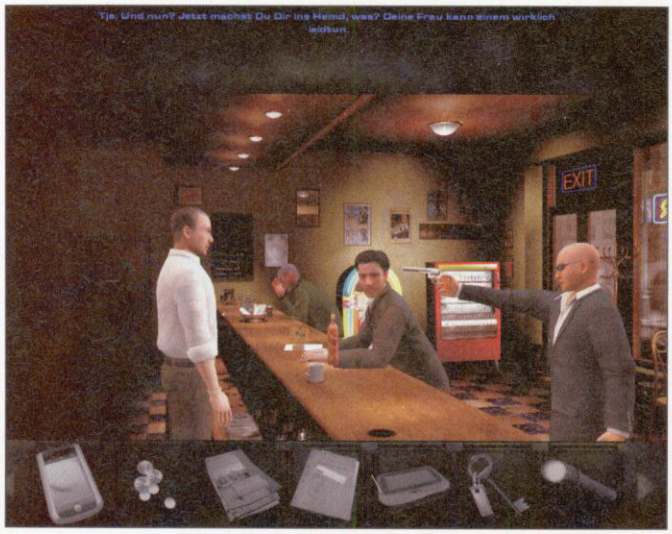
PRO/KONTRA

- einfache Steuerung
- gelungene Spielwelt
- unklare Rätselhilfestellungen
- strittiger Humor

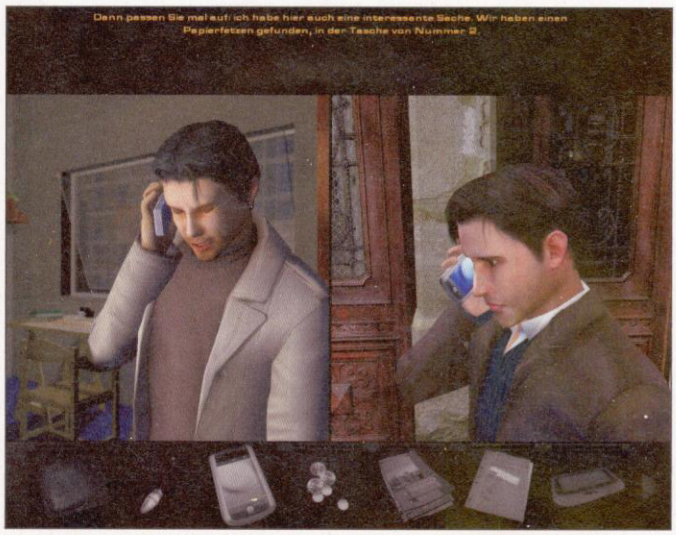
DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Dirk Gemeinhardt	80
Susanne Braun	83

82



Ryker, ein aggressiver Saufkopf, will **Psychiater** Dave an den Kragen. Was Ryker nicht weiß: Dave kann sich noch sehr gut an seine Militärausbildung erinnern.



Telefonate sowie wichtige Ereignisse sehen wir in **Splitscreens**. Das übersichtliche Inventar am unteren Bildschirmrand ist immer eingeblendet.

Overclocked

CYLINK CYNAMITE.DE A32 Ihr CyLink-Code

AUF DVD VIDEO

AWARD 10/2007 PowerPlay ATMOSPHÄRE OVERCLOCKED

Werden Sie bloß nicht Psychiater! **Das Erforschen fremder Seelen und analysieren Ihrer eigenen Gedanken kann Sie an den Rand des Wahnsinns treiben!**

Das Point&Click-Adventure **Overclocked** richtet sich nicht nur wegen der Freigabe ab 16 an ältere Rätselfans. Der Untertitel »Eine Geschichte über Gewalt« kommt nicht von ungefähr. Wenn ein Psychiater beinahe einen Trunkenbold wie einen räudigen Hund abknallt, wenn sich junge Mädchen gegenseitig umbringen wollen, wissen wir gleich: Die Geschichte, die uns erzählt wird, ist nicht gerade eine Gute-Nacht-Mär. Stattdessen sind solche Szenen vielmehr Geschehnisse, die jeden Tag an jedem Ort dieser Welt geschehen, und das nicht nur in PC-Spielen. Allerdings erwarten wir solche brutalen Momente in einem Ego-Shooter – und nicht in einem Adventure.

Die Waffen der Psychiater

David McNamara ist der Protagonist von **Overclocked**. Der Seelenklempner wird vom Staat nach New York bestellt, um dort in den verwirrten Seelen fünf Jugendlicher zu forschen. Die haben nämlich ihr Gedächtnis verloren und sind von der New Yorker Polizei aufgegriffen worden. Entweder angezogen und bewaffnet. Oder halbnackt und bewaffnet. Je nach Gusto. Dave versucht nun mit Hilfe seiner speziellen Hypnose-Methode, die Erinnerungen hervorzulocken.

Wir helfen ihm dabei natürlich, zücken aus unserem übersichtlichen Inventar das Pendel und lauschen den ersten zaghaften Worten des jungen Jonathan. Während des Gesprächs läuft unser Aufnahmegerät mit – denn schnell kommen wir mit dem obligatorischen Pendel nicht weiter. Stattdessen spielen wir den anderen Kids die Aussagen der anderen vor, um so die grauen Zellen anzuregen.

Zeitreise

In Zwischensequenzen und spielbaren Szenen, in denen wir die Kontrolle über die Jugendliche übernehmen, erfahren wir, dass Jonathan, Laura, Cliff, Victoria und Ray gemeinsam in einem Militärlager untergebracht wurden – mit der Versprechung, es würde sich alles nur um ein Spiel handeln, nehmen die fünf an einem Experiment teil. Der Clou: In den Erinnerungen reisen wir in der Zeit zurück, starten also bei der Flucht der Jugendlichen von der Insel, und erfahren erst zum Schluss, wer hinter den traumatischen Erlebnissen der Fünf steckt.

Aus dem Spiel wird bald bitterer Ernst. Während wir mit Dave weiter durch die Gedächtnisse von Cliff und Co forschen, erfahren wir, wie sie sich die Halbstarken gegenseitig beschimpfen, prügeln, bedrohen. Das Ganze gipfelt darin, dass sich Laura und Victoria gegenseitig erschießen wollen. Starker Tobak.

Interaktives Kino

Rätselfüchse blühen nur in diesen Erinnerungssequenzen auf – und kommen trotzdem nicht auf ihre vollen Kosten. Denn die Kopfnüsse sind alles andere als anspruchsvoll. Hier brechen wir ein Gitter auf, dort wechseln wir Glühbirnen und ermitteln via Ausschlussverfahren die richtige Steckerkombination für ein Funkgerät. Sonderlich anspruchsvoll ist das nicht. Zumal es in den meisten Bildschirmen auch nicht viele Objekte gibt, die zur Interaktion einladen. Einen Vorteil hat das immerhin: Die in letzter Zeit so inflationär genutzte Hilfefunktion gibt es in **Overclocked** nicht. Daves Rolle beschränkt sich auf das Führen der Dialoge mit zwielichtigen Doktoren,

DAVID BERGMANN



Adventure für Männer

So gerne ich mit knuffigen Zeichentrick-Männchen Grimassen schneidend Rätsel löse... Overclocked tut richtig gut. Es ist schmutzig, es ist das erste erwachsene Adventure seit langer Zeit. Es ist markig und es gibt nicht viel zu Lachen. Herrlich, gerne mehr davon.

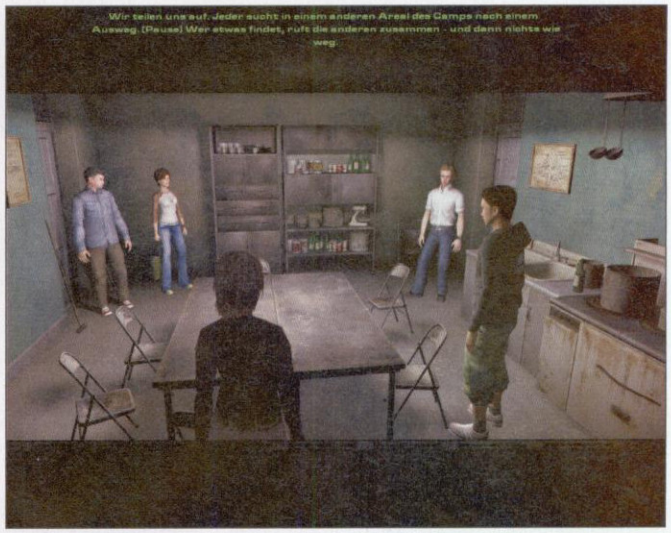
Über die teilweise abenteuerliche Synchronisation muss ich mich wundern, das bekommt gerade dtp eigentlich viel besser hin. Ansonsten habe ich nicht viel zu meckern. Die mitunter etwas zu offensichtlichen Rätsel stören mich auf Grund der tollen Erzählweise nicht weiter. Umso schneller erfahre ich, wie's weitergeht. Zum Problem wird eher die daraus resultierende kurze Spielzeit; Overclocked war zu schnell vorbei. Aber damit kann ich leben, sofern der Nachfolger schon in Arbeit ist. Mehr davon!

Meine Wertung **85**

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



Wenn wir in Gesprächen die Auswahl aus verschiedenen Themen haben, dann sollten wir uns alle Dialoge anhören. Das treibt die spannende **Story** voran.



Die fünf **Jugendlichen** versammelt. Wir lösen die kleinen Rätsel in ihren Erinnerungen, die aber alles andere als herausfordernd sind.

verwirrten Patienten und forschen Polizisten. Es passiert selten, dass wir mal nicht wissen, welchem Jugendlichen wir eine Aufnahme vorspielen müssen – denn oft gibt Dave selbst die entscheidenden Hinweise.

Fertig mit der Welt

Der zweite Handlungsstrang des Adventures dreht sich um Dave selbst: Von Alpträumen geplagt, von Ausrastern beherrscht, steht er vor dem Ende seiner Ehe, konfrontiert mit seiner eigenen dunklen Vergangenheit. Das ist genug Dramatik, um damit einen Groschenroman zu füllen. Dave wütet wie ein Irrer in seinem Hotelzimmer und lässt sich regelmäßig in einer Bar vollaufen. Tagsüber macht er einen auf braven Doktor, und besucht seine Schützlinge im abgewrackten Krankenhaus auf Staten Island. Das sind neben der geheimnisvollen Insel auch schon die einzigen Schauplätze, in denen wir uns tummeln. Wir hätten hin und wieder gerne etwas visuelle Abwechslung gehabt.

Charaktere und ihre Bewegungen wirken mitunter unrund. Insbesondere dann, wenn Dave einen Gegenstand mitnimmt und das Objekt durch seinen Körper schwebt. Es kommt auch vor, dass sich Figuren in Zwischensequenzen in Luft auflösen oder das Spiel abstürzt, wenn wir durch eines der Zellenfenster spicken wollen. In der Verkaufsversion soll das behoben sein.

Sprachstörungen

Wie **Fahrenheit** oder **Barrow Hill** ist **Overclocked** kein grafisches Highlight, sondern lebt von der Geschichte und den Charakteren. Wir leiden mit den Jugendlichen, wenn sie sich gegenseitig an die Gurgel gehen. Wir fühlen mit Dave, als er ein Telefon packt und aus Frust in einen Spiegel schleudert. Wir nehmen aber am Schicksal der wenigen Randfiguren keinen Anteil. Die sind nämlich im Vergleich zu den meisten Hauptpersonen miserabel synchronisiert. **Hitman**-Zwilling Ryker nimmt man seine schlechte Laune und seine Aggressivität zum Beispiel überhaupt nicht ab. Ein ähnliches Schicksal ereilt alle Charaktere, die zwischendurch seufzen oder stöhnen. Diese Laute wurden scheinbar nicht zusammen mit dem Text aufgenommen, sondern einfach an die nötigen Stellen geschnitten – sie klingen total anders, als der eigentliche Sprecher.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



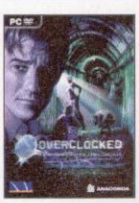
Packend!

Einem Adventure kann ich schlecht sein Defizit der grafischen Qualität vorwerfen. Wohl aber die teilweise recht lieblose und unpassende Synchronisation. Vor allem diese standardisierten Stöhn- und Seufzgeräusche sind nicht authentisch, sondern klingen total Banane. Schade, denn wie die starken Sprecher von Dave oder Portier Flynn beweisen, kann man einen sehr guten Job abliefern.

Die spannende Geschichte und die im Adventure-Genre nicht allzu übliche Erzählweise können den Karren teilweise aus dem Dreck ziehen – aber leider nicht ganz. Sowohl Story als auch die düsteren Schauplätze tragen ebenso ihren Teil zur unheimlichen Atmosphäre bei, wie eben jene versaubeutelten Sprachaufnahmen. Trotzdem habe ich mich für zwölf Stunden sehr gut unterhalten gefühlt.

Meine Wertung **82**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Adventure
Verkaufsstart	12. Oktober 2007
Entwickler	House of Tales
Hersteller	Dtp
Webseite	www.overclocked-game.de
Hotline	0900/151 005 4 (1,95 €/min.)
ca. Preis in €	40
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
empfohlene Steuerung	Maus
Multiplayer Internet (– Spieler)	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			
			6,7 GB
Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	768 MB
Auflösung	1.290x960	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

Ideal für	Fans von interaktiven Kinofilmen
Alternative Budget Fahrenheit	(ca. 10 €, 11/2006: 83)
Alternative Budget Baphomets Fluch 4	(ca. 10 €, 09/2007: 83)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- packende Atmosphäre dank dichter Story und starken Charakteren
- ungewöhnliche Erzählweise
- mitunter schlechte Sprecher
- Rätsel sind oft zu leicht

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Susanne Braun	82
David Bergmann	85

83

Reprobates: Insel der Verdammten

Verschollen: Tschechischer Techniker, der einen vollgefüllten Tanklastzug rammt und auf dem Weg ins Jenseits von irgendjemanden gekidnappt wird und auf einer Insel aufwacht.

Sind wir alle ein bisschen **Lost**? Die populäre Mystery-TV-Serie sorgt für viele Fragezeichen beim Zuschauer und hohe Einschaltquoten bei den ausstrahlenden Fernsehsendern. Denn anstatt ein Rätsel zu lösen oder ein Geheimnis zu lüften, wird am Ende einer jeden Episode ein noch größeres Fass aufgemacht. Das Schicksal der Überlebenden eines Passagierflugzeugabsturzes auf einer Pazifikinsel entwickelte sich seit der deutschen Erstausstrahlung im Jahr 2005 zum TV-Großereignis.

Trend-Location: Inseln

Der entstandene **Lost**-Kult scheint auch die Adventure-Experten von Future Games inspiriert zu haben. Nun ja, zumindest im Ansatz. Nach dem abgefahrenen Archäologen-Szenario in **Ni.Bi.Ru: Der Bote der Götter** (2005) und dem packenden Dämonen-Abenteuer **Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele** (2004) spielt das nächste Point&Click-Abenteuer auf einem mysteriösen Eiland.

Es gibt nicht wie etwa angenommen – und was typisch für **Lost** ist – mehrere spielbare Hauptfiguren. Nein, man muss wie in so vielen anderen Titeln auch mit einer einzigen Person Vorlieb nehmen. Diese heißt Adam Raichl und kommt aus Prag. Der junge Kerl ist nicht mit dem Flugzeug abgestürzt, sondern mit seinem Wagen unter die Räder eines Tanklastwagens gekommen. Boom!

Tot oder nicht tot?

Aus irgendeinem Grund liegt er aber nicht im Sarg, sondern ist auf einer unbekannten Insel in einem ungemütlichen Wohncontainer aufgewacht. Adam möchte natürlich wissen, warum er hier gelandet ist. An dieser Stelle beginnt das eigentliche Adventure...

Gleich zu Beginn müssen wir den erfahrenen Entwicklern leider aufs Brot schmieren, dass sie einen total unglücklichen Einstieg gewählt haben. Adam schlappt recht plan- und ziellos im Schneckentempo über das Miniatoll, auf dem er mysteriöser Weise aufgewacht ist, und unterhält sich mit herumstehenden Personen. Außer den Smalltalk-Einlagen passiert in den ersten Spielminuten nichts wirklich Spannendes. Für Adventure-Neueinsteiger ist das ein wahrer Graus!

Das Blut gerät in der Anfangszeit wegen der schwankenden Qualität der deutschen Synchronstimmen in Wallung. Besonders die ultralangsame Redegeschwindigkeit mancher Personen nervt tierisch – vor allem bei einem behäbigen Spielprinzip wie dem eines klassischen Point&Click-Adventures. Und **Reprobates: Insel der Verdammten** ist nun mal eines.

Ungewollte Nervenzerreißprobe

Hat man die emotionslose Anfangsphase überwunden, geht's endlich mit dem Rätseln los. Man unterhält sich mit weiteren Charakteren, sammelt verwertbare Informationen und klaubt dann herumliegende Objekte zusammen, in dem man die Umgebung mit dem Mauspfeil absucht. In dieser Beziehung verfährt Reprobates wie jedes andere, x-beliebige Point&Click-Adventure auch. Gääähn!

Gerade durch das **Lost**-ähnliche Szenario hätte man mit neugierig machenden Zwischensequenzen oder **Da Vinci Code**-mäßigen Knobeleinlagen erfrischende Akzente in diesem doch festgefahrenen Genre setzen können.

Als eine weitere Geduldsprobe stellen sich die langen Laufwege heraus, die Adam Raichl immer wieder für das Lösen einer Aufgabe zurücklegen muss. Allzu oft muss er für ein benötigtes Objekt quer über die ganze Insel latschen. Hierbei verstreichen jedes Mal unzählige Minuten, denen es spürbar an Dramaturgie und an der nötigen Kurzweil fehlt.



Die Atmosphäre an den **Schauplätzen** schwankt zwischen unheimlich gruselig und unheimlich langweilig.

SUSANNE BRAUN



Ich lauf' mir nen Wolf

Schon die Vorschauversion von Reprobates hat mir hin und wieder nur ein müdes Gähnen entlockt. Der Einstieg ist lahm, die Schauplätze sind mir zu eintönig, die Rätseleinlagen sind annehmbar, aber nicht wirklich fordernd. Wäre es nur um die Rätsel gegangen, dann hätte sich Future Games das Drumherum sparen können, und ein Adventure im Stil von Myst gemacht.

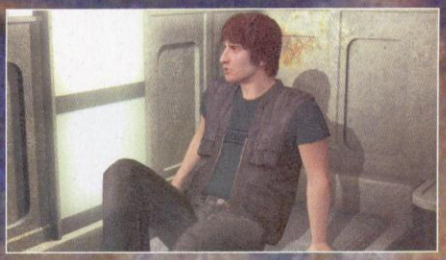
Eben die Story in Reprobates scheint aber ungeheuer wichtig zu sein. Klingt ja auch spannend: Ein Unfall, ein Treffen im Jenseits... Die Umsetzung macht die Spannung wieder zunichte, lockt mich nicht hinter dem Ofen vor. Schade, dass die Story erst – in meinen Augen – zu spät an Fahrt gewinnt. So kommen mir die Laufwege vor allem in den ersten Stunden wie eine reine Zeitverschwendung vor.

Meine Wertung **58**

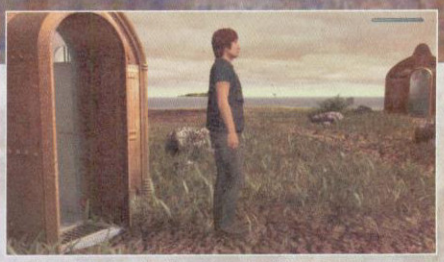
Der Online-Auftritt der PC PowerPlay – www.cynamite.de



Das Inventar am unteren Bildschirmrand ist übersichtlicher, als die oft unglücklich gewählten **Kamerawinkel**.



Adam Raichl wacht in einem anonymen **Container** auf, obwohl er eigentlich tot sein sollte...



... ein Blick vor die Tür verrät: Er ist nicht tot, aber mit anderen Menschen auf einer **Insel** gefangen.

Ein weiterer Makel: Höchstwahrscheinlich haben es die Macher gut gemeint, die Kulissen nach Abschluss eines Kapitels (insgesamt gibt es elf Stück) aus einem anderen Blickwinkel zu zeigen. Sorry, der Versuch ist stellenweise in die Hose gegangen. Denn man hat – wenn auch nur kurzfristig – erhebliche Orientierungsprobleme, sich im eigentlich bekannten Gebiet ansatzweise zurechtzufinden.

Ein kleiner Lichtblick

Wenigstens lässt sich Adam Raichl um einiges komfortabler kommandieren als sein **Ni.Bi.Ru**-Kollege Martin Holan. Die Figur kann nämlich rennen. Wählt man die schnellere Gangart, geht eine Energieanzeige rapide zur Neige. Wenn man Lebensmittel verspeist, wird die Anzeige wieder stückweise aufgefüllt. Wie einfallsreich! Eine Laufpause hätte es wohl auch getan.

Ab dem dritten Kapitel machen ein paar Mini-Games den grauen Point&Click-Alltag etwas bunter. Liebe Leute von Future Games, warum habt ihr dieses Stilmittel erst so spät ausgepackt? So wurde Potenzial verschenkt.

Das Repertoire reicht von einer Herzmassage über eine Adam-rettet-sich-aus-einem-brenndenden-Auto-Aktion bis hin zum Stressbewältigungs-Programm. In den meisten Fällen müssen wir im richtigen Augenblick die Maustaste oder die Pfeiltasten auf dem Keyboard drücken. Parallelen zu Ataris Adventure-Meisterwerk **Fahrenheit** sind sicherlich kein Zufall.

Lost heißt Verloren...

Und Stillstand heißt Rückstand. **Reprobates: Insel der Verdammten** tritt in fast allen Belangen auf der Stelle. Sei es die althergebrachte Spielmechanik, die konservative Aufgabenstellung bei den Rätseln oder auch die durchschnittliche audiovisuelle Präsentation. Ein wenig mehr Farbe an den tristen Schauplätzen hätte nicht geschadet. Die Mysteriöse-Dinge-passieren-auf-einer-Insel-Idee macht in der Praxis nur ansatzweise Spaß. So bleibt derzeit die Serie **Lost** immer noch das Maß aller Dinge. Man darf gespannt sein, welches Spiel es in naher Zukunft schafft, dem TV-Inselabenteuer auf Raten ebenbürtig zu sein.

Dirk Gemeinhardt

DIRK GEMEINHARDT



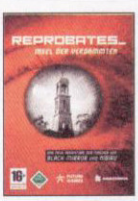
Aus Böhmen kommt die Musik...!

... aber nicht immer die besten Point-&-Click-Adventures. Future Games hat mit Ni.Bi.Ru und Black Mirror respektable Achtungserfolge eingefahren und sich somit in der Szene der Adventure-Fans einen Namen gemacht. Aber Reprobates lässt mich persönlich kalt – es hat mich anfangs richtig genervt. Warum?

Das Drehbuch zeigt sehr gute Ansätze, doch unsere tschechischen Nachbarn haben es fast überhaupt nicht geschafft, diese Ideen als unterhaltsame spielerische Elemente umzusetzen. Die Story gewinnt viel zu langsam an Fahrt. Ich verstehe ein Point&Click-Adventure als ein interaktives Buch, dass ich mit meinen Aktionen mal schneller, mal langsamer weiterblättere, und das mich stundenlang fesselt. Dieser Effekt bleibt aus!

Meine Wertung **64**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Future Games
Hersteller	Anaconda
Webseite	www.reprobates-game.de
Hotline	0900/15 100 54 (1,95 €/min.)
ca. Preis in €	40
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			1,7 GB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 7600 GS	RAM	1,0 GB

Ideal für	Fans mit hoher Toleranzgrenze
Alternative Vollpreis	
Runaway 2	(ca. 30 €, 12/2006: 86)
Alternative Budget	
Ankh Special Edition	(ca. 10 €, 09/2006: 88)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	5
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

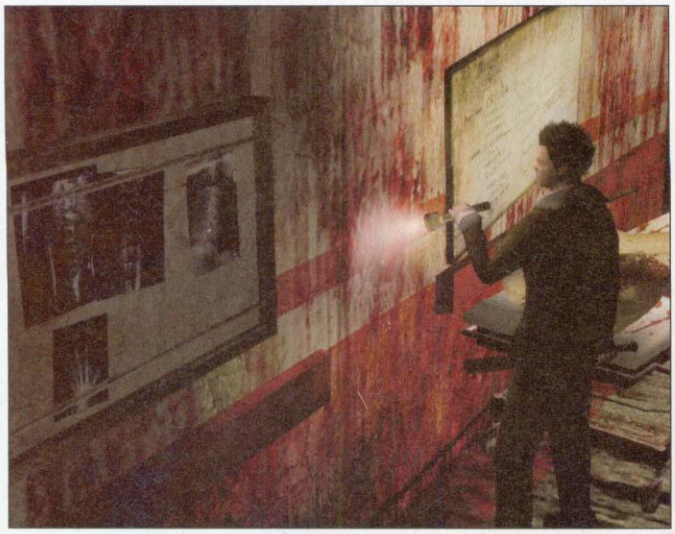
- interessante Story
- schöne Charaktermodelle
- vereinzelt Minigames

- langweilige Erzählweise
- extrem lange Laufwege
- lahmer Einstieg

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Dirk Gemeinhardt	64
Susanne Braun	58

61



Da hat **der Innenausstatter** aber nicht besonders sauber gearbeitet... Wo auch immer das Blut herkommt: der Täter müsste wissen, dass es DNA-Tests gibt.



Ooooh, du hübsches und **zartes Pflänzchen**. Wie du dich entfaltest in all' deiner Pracht. Diese Gattung müssen Sie mit ausreichend Bleikugeln versorgen.

AUF DVD VIDEO

CYLINK CYNAMITE.DE 622 Ihr CyLink-Code

Obscure 2

Ein Teenie-Horror-Movie zum Spielen: An einer U.S.-Universität ist die Hölle los – merkwürdige schwarzen **Pflanzen verursachen ein heilloses Chaos**. Tod und Verderben breiten sich aus.

Scream 3, Ich werde immer wissen, was Du letzten Sommer getan hast, Düstere Legenden 3 – der Fluch der Teenie-Horror-Filme und ihrer Sequels. Aufgrund der großen Beliebtheit der pubertären Schauermärchen lieferte Hollywood gegen Ende der 90er-Jahre innerhalb kürzester Zeit jede Menge Gruselstoff. Zum Leidwesen der Zuschauer.

Mit gähnend langweiligen Drehbüchern und zweitklassigen Schauspielern wurde ein bekanntes Thema zwei, drei, wenn nicht sogar vier Mal aufgewärmt. Das Ende vom Lied: Manche Nachfolger waren so schlecht, dass sie nicht mehr in die Kinos kamen, sondern gleich auf VHS-Kassetten und DVD verramscht wurden.

Echtes Horror-Recycling

Von diesem Fluch scheint auch **Obscure 2** befallen zu sein. Das Teenie-Horror-Survival-Spiel hat mit ähnlichen Problemen wie die Genre-Kollegen aus dem Filmgeschäft zu kämpfen. Die Geschichte knüpft zwar nahtlos an das Ende des ersten Teils an, verwendet aber weitestgehend die bekannten Strickmuster. Die Masche mit den dunklen Blumen, welche die Umgebung in ein psychopathisches Nirwana mutieren und die Grenzen zwischen Wahn und Wirklichkeit verschmelzen lassen, wurde praktisch unverändert beibehalten. Einzig der Schauplatz ist ein neuer: Statt der Leafmore Highschool muss jetzt die Fallcreek University als tragische Kulisse herhalten. Warum? Aus den leidgeplagten Schülern von damals sind inzwischen wissensdurstige Studenten geworden. Originell sieht anders aus.

Immer die gleiche Leier

Genauso wie die meist ideenlosen Sequels erfolgreicher Teenie-Horror-Filme lässt der Nachfolger von **Obscure** keine Klischees aus. Kann man über den »originellen« Ortswechsel von der Schule an die Uni gerade noch hinwegsehen, rollt man beim Betrachten der sechs Spielfiguren mit den Augen.

Vom silikongetunten Blondchen über das solariumsgebräunte Muskelpaket bis hin zum schusseligen Einserkandidaten hat man es mit absolut unterschiedlichen, aber total abgenutzten Charakteren zu tun. Ach ja, diese Personen haben entweder die Ereignisse des ersten Teils überlebt, sind mit solchen Personen liiert oder dick befreundet. Wenigstens wurden diese raffinierter in Szene gesetzt als in so manchem Teenie-Slasher. Das liegt daran, dass man in regelmäßigen Abständen den Handlungsort und damit verbunden auch die polygonalen Darsteller öfters wechselt. Dieses gepflegte Maß an Abwechslung gefällt dem einen, kann den anderen aber auch arg nerven. Denn die Bindung zu den Charakteren ist dadurch sehr schwach.

You'll never walk alone!

Obscure 2 steht für einen durchschnittlichen Horror-Überlebenskampf im PC-Bereich. Die Rätsel sind Standard und haben weder die Raffinesse noch die Intelligenz einer Aufgabe aus **Silent Hill 3**. In den meisten Fällen reicht es aus, wenn man eine Information findet und sie

SASCHA ADERMANN

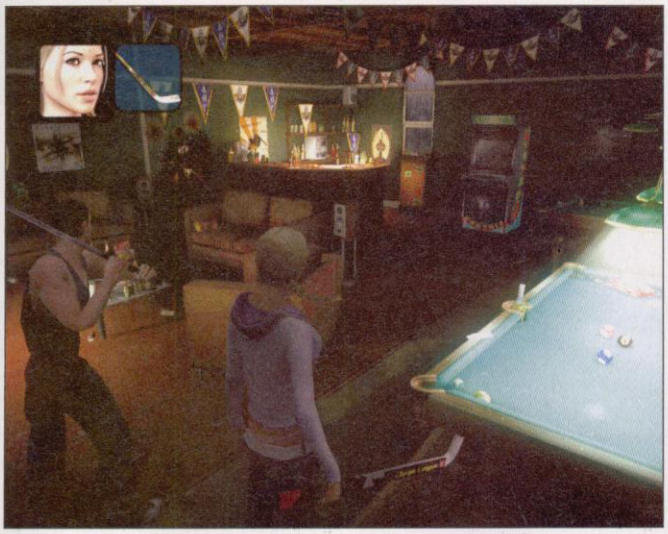


Ob skurril oder nicht, dem Spiel fehlt was

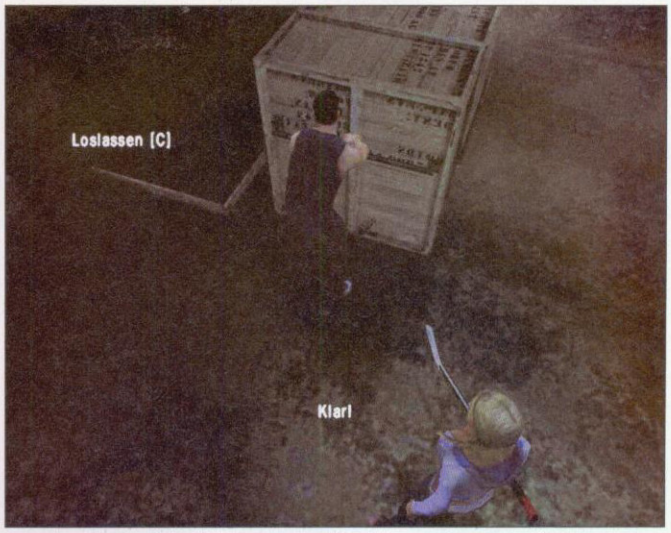
Mir gefallen auch solche Spiele mit deutlichen Mängeln, wenn mir während der Spielzeit ein ordentliches Maß an atmosphärischer Unterhaltung geboten wird. Es kann auch seichte Unterhaltung sein. Schließlich sind all jene Teenie-Horror-Aufgüsse aus Hollywood auch nicht besonders anspruchsvoll.

Obscure 2 bietet genau diese seichte Unterhaltung. Und das sogar mit einer tollen Atmosphäre. Mehr aber nicht. Es macht eben einen Unterschied, ob die Charaktere mit viel Liebe herausgearbeitet sind oder nur visuelle Stereotypen darstellen. Die Puzzles sind zudem meistens zu lahm, um Rätselfreunde zu begeistern. Wer mit Rätseln nichts am Hut hat, den stören diese einfältigen Knobeleien höchstwahrscheinlich trotzdem.

Meine Wertung **71**



Nur wahre Meister beherrschen **Billard** auch mit ungewöhnlichen Spielgeräten. Golf- und Hockeyschläger eignen sich natürlich besser für handfeste Keilereien.



Das schwache Geschlecht in Person des **Blondchens** hat zwar - bedingt durch den Silikonvorbau - eine starke Rückenmuskulatur, die Kiste schiebt trotzdem der Kerl.

andernorts verwendet. Ein paar Schalter drücken hier, ein paar Hebel betätigen da – solche Aktionen machen die ganze Angelegenheit nicht gerade spannender.

Es ein wahrer Glücksfall ist, dass das Team-Feature aus **Obscure** mit aufgewärmt wurde! Da man in dem meisten Fällen im Duo unterwegs ist, nutzt man die unterschiedlichen Talente einer jeden Figur zum Rätsellösen. Auf Knopfdruck wechselt man beispielsweise vom zierlichen Mädchen (wird von der CPU übernommen) zum stämmigen Jungen, um ein eine sperrige Holzkiste von A nach B zu schieben.

Zu viel Konsolero-Gene

Fraglich ist, ob die Zweispieler-Funktion auf PC Sinn macht. Wer setzt sich denn bitteschön stundenlang zu zweit vor einen PC-Monitor und ballert Bio-Monster über den Haufen oder löst im Duett reihenweise Rätsel? Na ja, wenigstens kann der zweite Spieler jederzeit ein- oder aussteigen. An und für sich ist es eine nette Idee, die der Konsolenversion entstammt und nur hier Sinn hat.

Im Allgemeinen macht **Obscure 2** aus seiner Konsolenherkunft keinen Hehl. So wirkt die Kameraführung in der Computerversion total unfertig. Vor allem macht die Steuerung per Tastatur und Maus Probleme. Man muss permanent den Blickwinkel nachjustieren – eine ausgesprochen wackelige und noch dazu überaus nervige Angelegenheit.

Ferner wird das Zielen mit Feuerwaffen von einer übertrieben stark ausgeprägten Auto-Aim-Funktion unterstützt. Man muss nur das Gewehr oder die Pistole hochheben, den Gegner ganz grob anvisieren und abdrücken, den Rest erledigt die CPU. Das ist zuviel des Guten. Daher gilt: Viva la **Resident Evil 4**!

Dirk Gemeinhardt

DIRK GEMEINHARDT



Es hat sich ausgegruselt!

Nicht noch ein Teenie-Horror-Sequel! Bei Obscure 2 dürfen sich die Geister gerne scheiden. Ich vertrete den Standpunkt, dass das Spiel genauso überflüssig ist wie ein Kropf. Das liegt daran, dass das Sequel genau die gleichen Böcke schießt wie all die gefloppten Teenie-Horror-Nachfolger aus dem Filmbiz.

Ein bekanntes Thema wird zum x-ten Male durchgenudelt – neue Ideen bleiben dafür auf der Strecke. Stattdessen setzt man auf Altbewährtes. Daher rutscht die Obscure-2-Spielspaßkurve nach zwei Stunden in den Keller. Ich hatte den Eindruck, dass ich alles schon einmal gesehen habe. Schade drum, zumal die Atmosphäre wirklich toll ist. Es ist selten, dass mich ein Survival-Horror-Titel noch erschrecken kann. Aber eben nicht unmöglich.

Meine Wertung **69**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Action-Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Hydravision
Hersteller	Atari
Webseite	www.atari.de
Hotline	0900/1771883 (1,24 €/min.)
ca. Preis in €	50
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	Englisch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus - Gamepad
Multiplayer	Einzel-PC (2 Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 2,6 GB

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

Ideal für	Fans von Teenie-Horror-Filmen
Alternative Vollpreis	
Resident Evil 4	(ca. 35 €, 04/2007: 84)
Alternative Budget	
Silent Hill 3	(ca. 25 €, 2003)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	6
Atmosphäre	8
Multiplayer	7

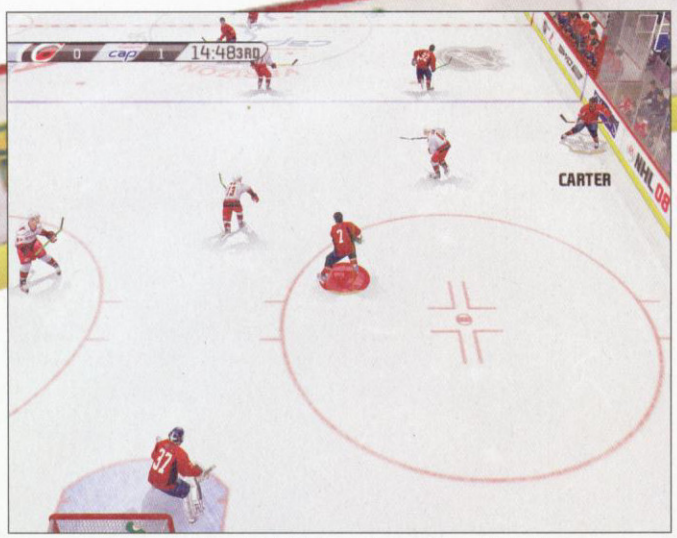
PRO/KONTRA

- dichte Atmosphäre
- Zwei-Spieler-Funktion
- aufgewärmte Story
- ungenaue Kameraführung

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Dirk Gemeinhardt 69
Sascha Adermann 71

70



Das Symbol unter dem jeweils aktivierten Kufen-Crack steht für den Spielertyp. Das Schild ist **Erkennungsmerkmal** für einen eisenharten Verteidiger.



Nicht nur die hübsch modellierten Akteure, auch **das detaillierte Publikum** auf den Rängen sorgt für echtes Mittendrin-statt-nur-vor-dem-Monitor-Feeling.

NHL 08

AUF DVD VIDEO

Sind eine verbesserte KI, neue AHL-Teams und eine punktuell überarbeitete Steuerung ausreichende Argumente, um sich auch in der kommenden Saison wieder mit EA aufs Eis zu wagen?

Der Spruch von den zwei Seiten einer Medaille lässt sich wieder einmal auf Teile des Line-ups von EA übertragen. Denn auch in diesem Jahr basiert die PC-Umsetzung von **NHL 08** auf der PS2-Version. Dies schlägt sich grafisch nur bedingt, spielerisch dafür aber umso mehr auf dem Monitor nieder.

Mehr Mannschaften

Aktualisierte Teamkader gehören natürlich zum jährlichen NHL-Update, wie der Teppich zum Perser. Der Lizenz-Haufen wurde ebenfalls weiter aufgetürmt. Zur NHL gesellen sich nämlich – wie beim Vorgänger – die schwedische Elitserien, die finnische SM-Liiga (klingt komisch, heißt aber so) und die tschechische o2-Extraliga. Auch die Mannschaften und Stadien der DEL sind wieder dabei. Neu ist die AHL, welche sich aus den Farmteams der Profi-Clubs zusammensetzt. Dazu kommen National- und Auswahlteams und der Schweizer Kult-Verein HC Davos.

Hohes Niveau, geringe Anforderungen

Die Präsentation bewegt sich unverändert auf gewohnt hohem EA-Niveau. Tolle Kommentatoren, kreischende Fans und krachende Bandenchecks sorgen für eine passende Soundkulisse, grafisch gibt es nichts zu bemängeln. Spiegelungen und Kratzer verleihen dem Eis einen realistischen Look, viele (Top-)Spieler ähneln ihren realen Vorbildern. Dank der doch relativ bescheidenen Hardware-Anforderungen lässt sich **NHL 08** auch ohne Highend-PC in hoher Auflösung spielen – ein echter Pluspunkt und dieser Tage keine Selbstverständlichkeit. Das Menü in seiner jetzigen Form sollten die Programmierer aber möglichst bald in den Ruhestand schicken. Unappetitlich, unpraktisch und unübersichtlich sind hier die Schlagworte.

Steuer-Falle

Ferner wurde die Steuerung dezent überarbeitet und ist eindeutig auf die Eingabe per Gamepad ausgelegt. Schüsse, Körpertäuschungen und Bodychecks führen Sie mit dem rechten Analogstick aus. Dumm nur, dass manche Controller nicht erkannt werden, bzw. nicht konfiguriert werden können. Unser kabelloser Thrustmaster ließ sich partout nicht nach unseren Wünschen einstellen. Problemlos klappte es jedoch mit dem originalen Xbox360-Gamepad. Falls Sie auf die Tastatur angewiesen sind, müssen Sie sich damit abfinden, dass Sie die Spieler nur mit den Richtungspfeilen steuern können. WASD ist neben anderen Tasten für verschiedene Schussvarianten, Täuschungsmanöver etc. reserviert – da fühlt man sich als PC-User schon ein bisschen wie ein Mensch zweiter Klasse.

Besser, aber noch nicht gut

Die verbesserte KI ist zwar nicht zweitklassig, aber noch lange nicht reif für den Stanley Cup. Immerhin sind die gegnerischen Stürmer nun deutlich kompromissloser. Wenn ein KI-Angreifer frei vor dem Tor auftaucht, dann umspielt er

FLORIAN STANGL



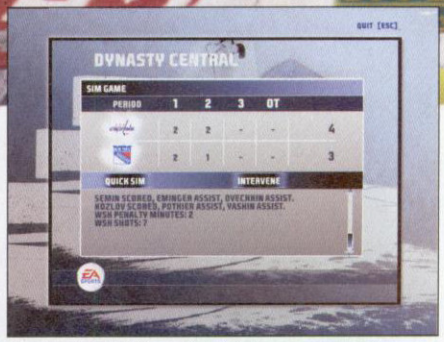
Ich sag leise Servus

Schon letztes Jahr hat mich NHL nicht mehr gepackt. Nach all den Jahren. Ungelogen Hunderte Stunden habe ich mit dieser Serie verbracht, aber die Lust hat mich zunehmend verlassen. Darum mach ich dieses Jahr Schluss mit NHL, die 08er-Version werde ich privat nicht weiterspielen. Wer keinen der Vorgänger hat und unbedingt auf dem PC Eishockey spielen will, der darf zugreifen und auf meine Wertung 10 Punkte draufschlagen. Denn für sich gesehen ist das Spiel immer noch top. Aber im Vergleich zu seiner ruhmreichen Historie auf dem PC und den diesjährigen Versionen auf Xbox360 und PlayStation3 ist es ein Armutszeugnis, das EA Sports abliefert. Schade drum, aber so ist es im Leben manchmal, und es bleibt die Hoffnung auf kommendes Jahr.

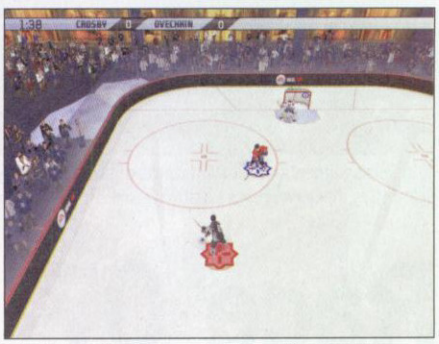
Meine Wertung **75**



Viele virtuelle Abbilder sehen ihren realen Vorbildern sehr ähnlich, der **Widererkennungswert** ist hoch.



Die Menüs sind ein vorwiegend **mausgraues Grauen**.



Die **Zielscheibe** im Tor zeigt die anvisierte Ecke.

den Torhüter ein ums andere Mal und versenkt die Scheibe im Netz. Überhaupt sind die Kastensauber-Halter nach wie vor etwas zu schwach. Unerklärliche Aussetzer und orientierungslos wirkende Paraden sind im Vergleich zum Vorgänger deutlich seltener geworden, gehören aber immer noch dazu. Wenigstens reagieren die Goalies nun besser und intuitiver auf Direktabnahmen und können so auch bei (früher nahezu immer) tödlichen Querpässen die lange Ecke des Tores noch erreichen. Wie beim Vorgänger zählen aber nach wie vor Direktabnahmen und verdeckte Schüsse zu den effektivsten Methoden, um Tore zu erzielen.

Absturz

Unerfreulich ist die Tatsache, dass **NHL 08** während unseres Tests gelegentlich abstürzte. Mal nach zwei Dritteln der Saison im Dynastie-Modus, während wir den Kalender durchblätterten, dann am Ende eines Freundschaftsspiels zwischen Deutschland und Russland (3:0) und schließlich im Offline-Multiplayer-Match. Einfach hängengeblieben, aus und vorbei. Zwar ist **NHL 08** trotzdem ein gutes Eishockey-Spiel für den PC, aber es ist eben einfach zu lieblos umgesetzt. Zum Testzeitpunkt waren keine Server verfügbar, so dass wir den Online-Mehrspieler-Part nicht testen konnten.

Sascha Adermann

SASCHA ADERMANN



Die Spitze des Eisbergs

Eines sei gleich vorneweg gesagt. NHL 08 ist ein gutes Spiel. Aber es geht mir gegen den Strich, wenn ein sehr guter (Konsolen-)Titel so lieblos für den PC umgesetzt wird. Die nur teilweise verbesserte KI nervt mich da schon. Schlimmer sind aber die Kompatibilitätsprobleme (Gamepad) und die Abstürze in verschiedenen Phasen des Spiels. Die hässlichen und wenig funktionalen Menüs sind da nur die Spitze des unausgereiften Eisbergs. Es ist aber nicht alles schlecht. Die Kulisse – also Grafik und Sound – ist toll, die Physik der schwarzen Gummischeibe ebenfalls lobenswert und mit vielen Spieleinstellungen umfassend konfigurierbar. Wer sich aus Prinzip jedes Jahr den neuen Teil kauft, der hat auch an NHL 08 seine Freude. Alle anderen bekommen für meinen Geschmack zu wenig geboten.

Meine Wertung **79**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Sportspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	EA Canada
Hersteller	Electronic Arts
Webseite	www.easports.com/nhl08
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; sehr leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	Gamepad
Multiplayer Internet (2 Spieler)	Einzel-PC (4 Spieler) Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 2,7 GB

Auflösung	800x600	CPU	1,3 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 7800	RAM	1,0 GB

Ideal für	Eisläufer und Eisverkäufer
Alternative Vollpreis Madden NFL 08	(ca. 50 €, 09/2007: 83)
Alternative Budget NHL 07	(ca. 20 €, 10/2006: 86)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	8

PRO/KONTRA

- Grafik, Animationen und Sounds liegen auf hohem Niveau
- trotzdem relativ bescheidene Hardware-Anforderungen
- Karriere-Modus motiviert langfristig
- technische Macken (Abstürze, Gamepad) sorgen für Frust

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Sascha Adermann	79
Florian Stangl	75

77



Alle Seats fliegen hoooch: Auf dem superengen Micky-Maus-Kurs von **Porto** kommt es im Gerangel der ersten Kurve öfters zu solchen Vorfällen.



Die ultimative Race-07-Herausforderung: Mit dem F3000 durch den **Regen** von Zandvoort. Ohne Dreher geht es bei diesen Bedingungen fast nicht.

Race 07

SimBin wird immer schneller: Mit neuen rasanten Rennwägen löst sich Race 07 vom etwas beschaulichen Tourenwagen-Sport des kaum ein Jahr alten Vorgängers.

Gerne wird von der Rollenspiel-Renaissance geredet. Oder von der zweiten Adventure-Blütezeit. Dabei sind Rennspieler mit einem Faible für Simulationen die eigentlich Glücklichen: Sie werden seit einiger Zeit mit hervorragenden Produkten geradezu überschüttet. Für die fetten Jahre maßgeblich verantwortlich ist ein Entwickler aus Schweden: Mit **Race 07** bringt Simbin innerhalb von gut drei Jahren schon seinen fünften Titel heraus.

Schneller Brüter

Seit dem Vorgänger **Race** sind dabei gerade mal zehn Monate vergangen. Wer denkt, dass in dieser kurzen Zeit nach **FIFA**-Manier nur die nötigsten Updates drin sind, irrt allerdings gewaltig. Auch wenn bei **Race 07** natürlich erneut die Umsetzung der Tourenwagen-Weltmeisterschaft (WTCC) im Mittelpunkt steht.

Darin treten viertürige Kompaktwagen und Mittelklasse-Limousinen gegeneinander an, die sich optisch kaum von den Serienpendants unterscheiden. **Race 07** simuliert die aktuelle 2007er Saison, die dummerweise in der Fahrzeugvielfalt schwächelt: Waren es im letzten Jahr noch sechs Fabrikate mit neun verschiedenen Typen, so kommen heuer nur noch vier Hersteller mit fünf Modellen zum Einsatz. Für genügend Abwechslung also eine denkbar schlechte Ausgangsbasis.

Radikale Formeln

Also änderte SimBin kurzerhand die Ausrichtung: Bei **Race** machte die WTCC noch 90 Prozent vom Spiel aus, die drei zusätzlichen Fahrzeuge (Mini, Alfa 155, BMW M3) waren eher als kleiner Bonus zu sehen. Nun kommen noch die Caterhams aus dem **Race**-Addon, zwei Formelfahrzeuge und eine ganze Familie von Radical-Sportwagen hinzu. Ausreiten darf man seine Pferdchen auf gleich drei Dutzend Strecken. Alle 2006er und 2007er Pisten sind mit dabei, ergänzt von diversen Streckenvarianten und einem Fantasiekurs. Um der Vielfalt Herr zu werden, baute SimBin diverse Tools ein, mit denen Sie die Autos bequem verwalten können und Ihre eigenen Wettbewerbe zusammenstellen dürfen. Damit sind beliebig gemischte Felder auf beliebig kombinierten Kursen machbar.

Kamera, Action!

Geschuftet wurde in Schweden aber nicht nur in Sachen Quantität. Auch die Qualität hat in fast allen Bereichen zugelegt. So geriet die Bedienung leicht zugänglich und ausgereift, in den meisten Menüs findet man sich schnell zurecht. Auf der Piste erleichtern nicht nur die vorgefertigten Profile für die meisten Lenkräder die Arbeit. Auch Arcade-Racern zugeneigte Spieler mit einem **Xbox360**-Pad dürfen sich über eine gezielte Unterstützung ihres Arbeitsgerätes freuen. Zu unserer Verblüffung legte SimBin sogar an Fahrphysik und Steuerung (leicht) Hand an. Alles wirkt etwas runder und flüssiger und einen Tick angenehmer zu fahren, ohne dass darunter der Anspruch leiden würde.

Klar verbessert hat sich das Geschwindigkeitsgefühl, besonders mit dem F3000 und den

FLORIAN STANGL



Steigen Sie ein, fahren Sie mit!

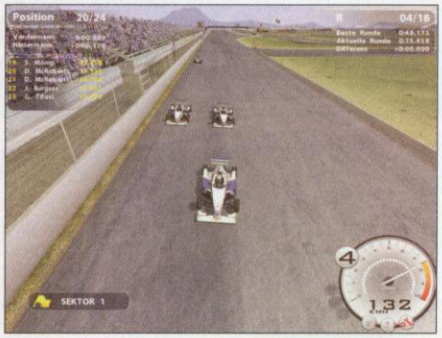
Wie im Karussell – was so ein Formel-Flitzer auf regennasser Piste mit einem unachtsamen Fahrer anstellt, ist schwindelerregend. Aber höchst vergnüglich. Und motiviert mich, fleißig zu üben. Eine gute Rennsimulation mache ich daran fest, wie viel Spaß mir die Jagd nach Zehntelsekunden macht. Wenn ich genügend Feedback bekomme, um meine Fehler aufzuspüren, dann beiße ich mich daran fest.

Race 07 bietet genau das, und außerdem einen wenig verbrauchten Fuhrpark. Klar, die Grafik ist nicht so poppig-detailverliebt wie bei so manchem Arcade-Racer, aber auf jeden Fall gut genug für eine moderne Simulation. Einzig beim Motorensound hätte ich mir ab und zu rauere Töne gewünscht, aber in diesem Punkt bin ich auch besonders anspruchsvoll.

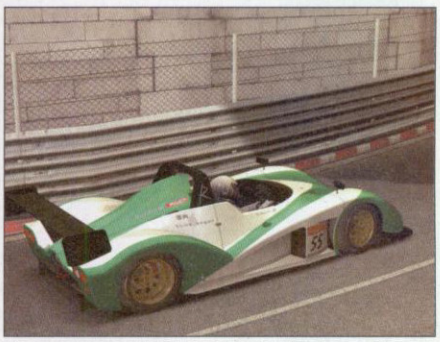
Meine Wertung **88**



Dank des Fahrzeugfilters jagen hier verschiedenste **Fahrzeugtypen** durch das großartige Ambiente im südfranzösischen Pau – der F3000 hat gerade einen heftigen Mauerkuss hinter sich.



Spaßig: Mit dem Formel BMW durchs **Oval**.



Einer der neuen **Radicals** in Großaufnahme: Die Fahrzeugmodelle sind allesamt super gelungen.

Radicals geht gehörig die Post ab. Was auch an deren Helmperspektive inklusive Fliegenschiss, Abreißvisieren und stilecht simulierten Regentropfen liegen mag. In den Boliden mit geschlossenem Dach sorgt zum Ausgleich die neue »Action-Kamera« für ein intensives Fahrerlebnis – nichst für Simulanten, aber für den typischen **NfS**-Raser sicher eine willkommene Alternative zum üblichen Cockpit.

Fahrerlaubnis Klasse DX9

Zum Schluss noch ein paar technische Anmerkungen: Die nochmals schönere Grafik – mehr Streckendetails, aufwändigere Fahrzeugmodelle, detaillierteres Schadensmodell – geht mit kaum gesteigerten Maximalanforderungen an die Hardware einher. Allerdings kommen nur noch moderne Grafikkarten zum Zug: Die DX7- und DX8-Unterstützung wurde gekippt. Wer Online spielen will, muss nach wie vor über Valves Steam-Plattform gehen. Überhaupt hat sich am Multiplayer bis auf diverse Ranglisten-Geschichten praktisch nichts geändert. Mit einigen kleinen Ärgernissen im Server- und Lobby-Bereich müssen Sie also rechnen. Laut Entwickler ist die lizenzierte Version von ISIs gMotor-Engine in diesem Aspekt einfach völlig ausgereizt.

Mikkl Galuschka

MIKKL GALUSCHKA



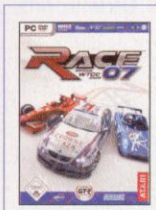
Überrundet den Vorgänger

Da bin ich baff. Mit mehr als einer dezent überarbeiteten Version hatte ich nicht gerechnet. Und deshalb die seit Ewigkeiten in meiner »Textbaustein-Sammlung für Spieleredakteure« gehütete Floskel »Die Verbesserungen fallen kaum ins Gewicht. Wer schon den Vorgänger besitzt, kann sich das Geld beruhigt sparen« bereits in diesen Meinungskasten hineinkopiert.

Nach den Testfahrten wurde sie umgehend wieder gelöscht. Denn wie mächtig sich SimBin ins Zeug gelegt hat, ist einfach Klasse. Die Palette reicht von allerlei Detailoptimierungen über schönere Grafik bis hin zu einer verbesserten Steuerung. Als Krönung gibt es obendrauf jede Menge neuer Strecken und Fahrzeuge, von denen manche Kombination (die Radicals in Pau!) das Zeug zum echten Klassiker hat.

Meine Wertung **88**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Rennsimulation
Verkaufsstart	27. September
Entwickler	SimBin
Hersteller	Atari
Webseite	www.race-game.org
Hotline	0900/177 188 3 (1,24 €/min.)
ca. Preis in €	40
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	Lenkrad
Multiplayer Internet (24 Spieler)	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (24 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			2,7 GB
Auflösung / Grafikkarte	800x600 / Geforce 6	CPU / RAM	2,0 GHz / 512 MB
Auflösung / Grafikkarte	1.024x768 / Geforce 7600	CPU / RAM	2,6 GHz / 1,0 GB
Auflösung / Grafikkarte	1.280x1.024 / Geforce 8600	CPU / RAM	3,2 GHz / 2,0 GB

Ideal für	Rennspieler, die Abwechslung wünschen
Alternative Vollpreis rFactor	(ca. 35 €, 01/2006: **80**)
Alternative Budget GT Legends	(ca. 15 €, 10/2005: **88**)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	10
Atmosphäre	8
Multiplayer	8

PRO/KONTRA

- tolle Fahrphysik
- sehr schöne Grafik
- viele Autos und Strecken
- Multiplayer nicht verbessert

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Mikkl Galuschka	88
Florian Stangl	88

88

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
CIVILIZATION 4	10 Euro	M63	1.74	Ak Tronic	Strategiespiel	10/07	91
DTM RACE DRIVER 3	10 Euro	6R4	1.1	Ak Tronic	Sportspiel	03/06	80
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
RÖMER	10 Euro	7DR	–	Ak Tronic	Aufbau-Strategie	07/06	81
SACRED: UNDERWORLD	5 Euro	X07	—	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	04/05	81
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
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
FUSSBALL MANAGER 07: VERLÄNGERUNG	20 Euro	KJ1	—	Electronic Arts	Sportspiel	03/07	87
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
PRO EVOLUTION SOCCER 5	20 Euro	Q79	–	Konami	Sportspiel	05/06	91
RAYMAN RAVING RABBIDS	16 Euro	QB6	–	Rondomedia	Minispielesammlung	01/07	85
RESIDENT EVIL 4	16 Euro	G7U	1.10	Rondomedia	Actionspiel	06/07	88
SPELLFORCE 2	20 Euro	3I1	1.52a	Deep Silver	Rollenspiel-Strategie	01/07	90
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	1B0	1.01	Take 2	Actionspiel	02/06	92
HALF-LIFE 2 (DT.)	30 Euro	837	Auto-Update	Electronic Arts	Ego-Shooter	09/05	94
NBA LIVE 07	25 Euro	5P4	–	Electronic Arts	Sportspiel	10/06	86
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



Civilization 4: Den Strategie-Zeitfresser schlechthin gibt's jetzt zum absoluten Schnäppchenpreis!



DTM Race Driver 3: Nur wenige Rennspiele verbinden Realismus und Fahrspaß geschickter.

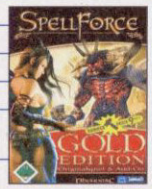


Resident Evil 4: Nach dem Patch ist der König der Survival-Horror-Spiele auch optisch eine Granate.

COMPILATIONS

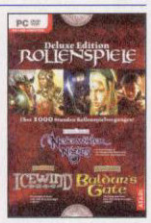
SPELLFORCE GOLD

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	



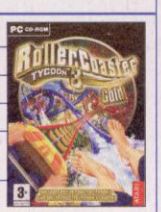
COMMAND & CONQUER - DIE ERSTEN 10 JAHRE

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

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	



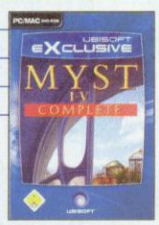
TOTAL WAR ERAS

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	



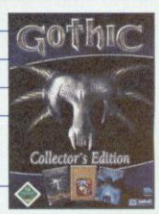
MYST COMPLETE

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	



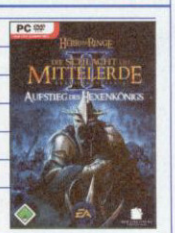
GOLD GAMES 9

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	



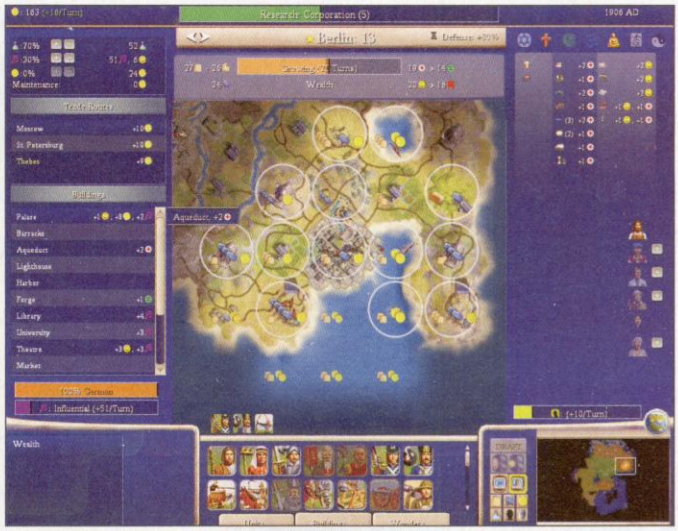
DIE SCHLACHT UM MITTELERDE ANTHOLOGY NEU

Anbieter	Electronic Arts	
ca. Preis	50 Euro	
Genre	Echtzeit-Strategie	
USK	ab 12 Jahre	
Spiele	Schlacht um Mittelerde	91
	Schlacht um Mittelerde 2 (Collector's Edition)	90
	Schlacht um Mittelerde 2: Aufstieg des Hexenkönigs	85
Preis/Leistung	Sehr gut	





Wenn moderne, **mechanisierte Infanterie**-Einheiten auf altertümliche Langbogenschützen treffen, bedeutet das: Es wird wieder Civilization gespielt.



Das Stadtmenü ist trotz der Unmengen an Informationen übersichtlich und durchdacht aufgebaut. **Mikromanagement** übernimmt auf Wunsch die Automatik.

Civilization 4

CYLINK
CYNAMITE.DE
M63
Ihr CyLink-Code

Viel Spiel fürs Geld. Civilization 4 gibt's jetzt auch ganz billig.

Es gibt zwei Gattungen von Spielern. Die einen kennen und lieben das rundenbasierte Strategiespiel-Meisterwerk aus den Händen von Sid Meier. Die anderen können oder wollen sich nicht tagelang durch die Anleitung im Bibel-Format wühlen und über Wochen oder gar Monate einen Stamm zur Weltherrschaft führen.

Die heilige Schrift

Okay, die Anleitung ist schon ziemlich umfangreich. Aber meistens fungiert sie eher als Nachschlagewerk, wenn man einmal nicht genau weiß, was zu tun ist. Wer einen oder mehrere Vorgänger bereits gespielt hat, wird sich auch ohne ausgiebiges Studium der gedruckten Beilage zurechtfinden. Natürlich haben einige Neuerungen den Weg in den vierten Teil gefunden. Viele Verbesserungen stecken im Detail. So werden Produktionsüberschüsse nun automatisch ins nächste Projekt investiert, das spart einen Teil des Mikromanagements.

Automatik oder do it yourself

Wovon es übrigens immer noch genug gibt. Erfreulich: Im Stadtbildschirm erspart Ihnen die Automatik jede Menge Arbeit – sofern Sie das wollen. **Civilization 4** ist komplexer geworden, aber nicht komplizierter. Falls Sie lieber alle Einstellungen selber vornehmen wollen – dann tun Sie es einfach. Auf den höheren Schwierigkeitsstufen ist dies sogar ratsam, wenn man nicht sang- und klanglos untergehen möchte.

▸ **ORIGINALTEST IN HEFT 11/2005**

Sascha Adermann

DAVID BERGMANN



Civ 4 startet langsam...

...aber dann geht's richtig zur Sache. Besonders gut gefällt mir, dass unterschiedliche Spielweisen stärker zum Tragen kommen als früher. Nicht nur Metzeln, sondern auch Künsteln ist gefragt. Das Rohstoffmanagement ist wichtiger als je zuvor, will man seine Hauptstadt frühzeitig zur Metropole anwachsen lassen. Besser als bei den Vorgängern (aber immer noch schwach) finde ich das altbackene Kampfsystem. Dass sich das noch jemals grundlegend ändern wird, darf wohl bezweifelt werden.

Meine Wertung **90**

SASCHA ADERMANN

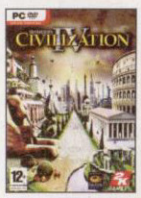


Mein Lieblings-Civ

Civilization 4 ist in meinen Augen der bisher beste Teil der Serie. Sinnvolle Neuerungen sorgen dafür, dass die Komplexität nicht zur Krux wird. Vom Neu- oder Wiedereinsteiger bis zum alten Civ-Hasen kommt jeder zurecht – wenn er sich etwas Zeit nimmt. Die Grafik ist zwar nach wie vor eher durchschnittlich, dafür aber zweckmäßig und übersichtlich. Dass Weltwunder und Bauwerke nun auch auf der zoombaren 3D-Karte zur Schau gestellt werden, finde ich ebenfalls gelungen. Für den Preis ein Pflichtkauf!

Meine Wertung **91**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Runden-Strategiespiel
Verkaufsstart	15. Oktober 2007
Entwickler	Firaxis
Hersteller	Take 2
Webseite	www.civilization4.de
Hotline	0190/145 454 (0,62 €/min.)
ca. Preis in €	10
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch/Deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahren
Schwierigkeit	9 Stufen; leicht bis super schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur - Maus
Multiplayer Internet (12 Spieler)	Einzel-PC (12 Spieler) Netzwerk (12 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			1,54 GB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	1,5 GB

Ideal für	Strategen mit gaaanz viel Zeit
Alternative Vollpreis Medieval 2	(ca. 30 €, 11/2006: 90)
Alternative Budget Heroes of Might & Magic 5	(ca. 15 €, 06/2006: 88)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	9
Atmosphäre	6
Multiplayer	8

PRO/KONTRA

- durchdachte Bedienung, sinnvolle Neuerungen
- viele Hilfen erleichtern den Einstieg
- komplexer und vielfältiger Spielablauf
- umfangreiches Mikromanagement frisst Zeit

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Sascha Adermann 91
Davi Bergmann 90

91

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

Emanuelle Massage — Best.Nr.38550



Verwöhne Emanuelle mit erotischen Massage-techniken. Sie wird dich auch verwöhnen!

HANDYGAMES

Sexy Erotic Asian — Best.Nr.38422



Lass Dich von asiatischen Girls verführen!

Kennzeichen Finder — Best.Nr.38335



Langeweile im Stau? Mit dem spannenden Kennzeichenfinder für Deutschland, Schweiz und Österreich gibts nie wieder Langeweile!

The Hero — Best.Nr.38404



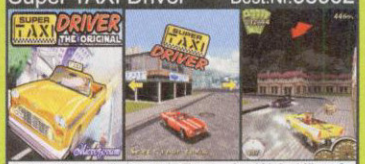
Faszinierendes Shooter-Game. Rette als Held die Stadt vor Anarchie und Terrorismus.

Hentai SUDOKU — Best.Nr.38344



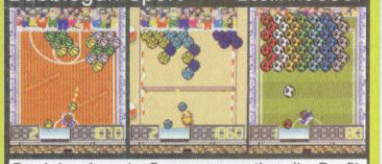
Erotisches Sudoku Spiel.Gewinnst Du, wirst Du auf jeden Fall großzügig belohnt werden!

Super TAXI Driver — Best.Nr.38552



Fahre die verrücktesten Taxen der Welt. Kämpfe mit der Zeit, und kassiere viel Trinkgeld und Lob.

Bubblegun Sport — Best.Nr.38397



Geniales Arcade Game, sensationelle Grafik und Spielspaß im Arkanoid Stil. Spass Total.

HANDY UHREN



86000 86028 86018 86012 86010 86027 86030 86029 86024 86006

TOP WALLPAPER



43996 43105 43970 42818 43272 43930 43962 45007 43983 43038 43955 43993 43968 43969

EROTIK WALLPAPER



43733 43302 42236 43457 49942 43460 43808 42239 43455 49940 43807 43304

Bikini Balls 2 — Best.Nr.38184



Neue Girls, neue Levels. Der neue Teil des tollen erotischen Spiels. Dann mal los!

Kyranda — Best.Nr.38407



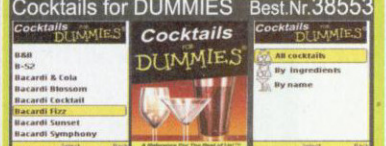
Fahre ein Superauto mit schweren Waffen und genialen Tricks. Ein super Ballerspiel!

Sex Xonix — Best.Nr.38195



Erotisches Geschicklichkeitsspiel, als Belohnung warten ganz scharfe pics ....

Cocktails for DUMMIES — Best.Nr.38553



Entdecke über 120 Cocktailrezepte aus aller Welt, serviere die Drinks wie ein echter Barkeeper. Lerne die besten Cocktails genau wie ein Profi zu mixen!

Das erste Produkt **KOSTENLOS**

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

+40% SPAREN IN UNSEREM SPARABO BEI JEDER WEITEREN LIEFERUNG

87555**

EROTIK VIDEOS



32233 32248 32240 32254 32064 32092 32009 32061 32008 32050 32034 32093 32062 32066 32049 32060 32235 32096

Hot Strip Poker — Best.Nr.38414



Hilf den heissen Girls beim Ausziehen! Jede neue Runde neues Kleidungsstück...

For a Million Dollar$ — Best.Nr.38523



Die Gang plant ein grosses Ding. Die Helicopter Spezialeinheit muss sie fangen. Es wird knapp...

Kein ABO

Einmalige Bestellung

Sende eine SMS mit **POB** + 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 POB + Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343

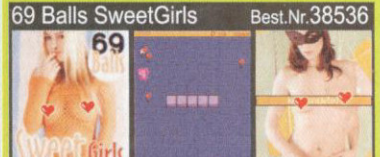
PERSONAL PICS



43045 43037 43034 43134 42954 43737 42952 42784

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

69 Balls SweetGirls — Best.Nr.38536



Pinky braucht Hilfe! Sammelt alle Sachen der Girls und erhaltet ein sexy Foto für die Galerie!

Viele weitere Spiele und was läuft auf welchem Handy auf

WWW.HANDYSPIEL.DE

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.

SPACE EMPIRES 5

Selbst dieses extrem komplexe Weltraum-Stragiespiel lässt sich mit unseren Cheats meistern.
Drücken Sie dazu im Übersichtsbildschirm innerhalb des Spiels die Taste ~. Geben Sie nun den gewünschten Code ein. Drücken Sie erneut die Taste ~ um den Code zu bestätigen.



CHEAT	WIRKUNG
MONEY	Stocken Sie Ihre Finanzen um 100.000 auf
INTEL	100.000 Intelligenz-Punkte
ALTECH	Sie erhalten alle Technologien
OMNI	Sie wären gern in allen Systemen omnipräsent? Sie sind es!
REPAIR	Vollständige Reparatur des ausgewählten Raumschiffs
NOMAINT	Ihr Imperium zahlt ab sofort keine Unterhaltskosten mehr
RUNTURNS #	Durchlaufen Sie # Runden
ALLEMPSEEN	Entdeckung aller Imperien
ALLSYSSENN	Entdeckung aller Sonnensysteme
VIEWALLCOMBATS	Ein Krieg? Sie wissen, wo!
RESTORESUPPLIES	Alle Ihre Schiffe erhalten vollen Nachschub
VIEWALLDESIGNS	Konstruktionspläne aller feindlichen Schiffe und Ausstattungen
RESTOREMOVE	Füllt die Bewegungspunkte des gewählten Schiffs auf
RESEARCH	100.000 Forschungspunkte
FASTBUILD	1.000.000 Konstruktionspunkte

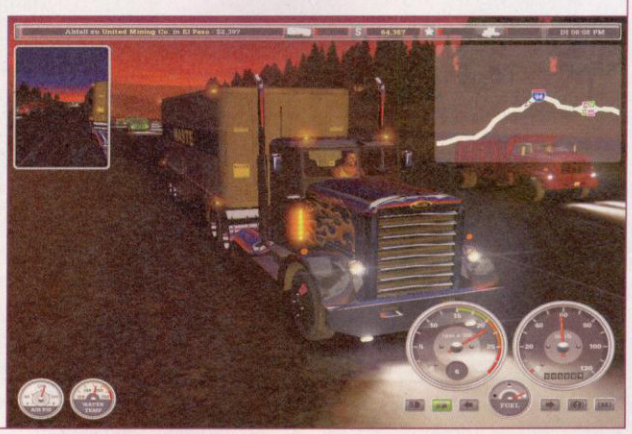


18 WHEELS OF STEEL HAULIN'

Suchen Sie die Datei config.cfg bzw. controls.def unter »Eigene Dateien\18wos haulin«. Öffnen Sie sie mit dem Text-Editor. Nun ändern Sie Folgendes:
aus uset g_console "0" machen Sie uset g_console "1"; aus uset g_developer "0" machen Sie uset g_developer "1"
Im Spiel drücken Sie nun ~, um die Konsole zu öffnen

CHEAT	WIRKUNG
CHEAT MONEY	500.000 $ auf Ihr Konto*
CHEAT DRIVER	Ein zufällig ausgewählter Fahrer extra für Ihre Firma*
quit:	Verlassen Sie dieses Spiel
exit:	Zurück ins Hauptmenü
CHEAT RATING	Erhöhen Sie die Bewertung <0-23> Ihres Unternehmens
CHEAT COMPANY	Auflistung aller Unternehmen
EDIT MAP	Editieren Sie Ihre Spielwelt

*diese Cheats lassen sich mehrfach nacheinander ausführen. So kommen Sie schnell zu jeder Menge Kohle und einer stattlichen Menge Bediensteter.



BIOSHOCK

ROBOTER/DROHNEN AUF VORDERMANN BRINGEN

Haben Sie einen Roboter oder eine Drohne gehackt, so steht Ihnen das Gerät im Kampf beiseite. Doch auch diese automatisierten Helfer halten nicht ewig. Um zu verhindern, dass Ihr Schutzengel in seine Einzelteile zerlegt wird, sollten Sie ihn (spätestens wenn das Gerät qualmt) ausschalten. Wenn Sie ihn nach einer kurzen Pause wieder aktivieren, sind alle Schäden repariert.

»SCHILDKRÖTEN-TAKTIK«

Falls Sie unter heftigen Beschuss geraten (Gegner mit Schusswaffen, Sicherheitsroboter etc.), kann Ihnen Ihre Fähigkeit zur Telekinese nützlich sein. Greifen Sie sich eine Kiste oder ein Krankenbett, um sich zu schützen.

Nachfolgend finden Sie eine Beschreibung aller Plasmide und Tonika im Spiel. Die Zahl in Klammern beschreibt die maximale Ausbaustufe (Level) der jeweiligen Fähigkeit.

PLASMIDE

ELECTRO BOLT (3)

Diese elektrische Entladung richtet geringen Schaden an und betäubt Gegner kurzzeitig. Gesteigerter Schaden, wenn Sie einen betäubten Widersacher mit der Rohrzange bearbeiten (Level 2 und 3: höherer Schaden und längere Betäubung). Im Wasser befindliche Gegner werden gebraten (hoher Schaden). Außerdem setzen Sie damit Sicherheitsanlagen kurzzeitig außer Kraft, so dass Sie diese gefahrlos hacken können. Defekte Türen lassen sich durch einen Stromstoß öffnen.

ABFACKELN (3)

Setzt Feinde in Brand, auch Öllachen und explosive Fässer (hoher Schaden). Insgesamt moderater Schaden, der kontinuierlich wirkt solange der Gegner brennt (Level 2 und 3: größerer Schaden und längere Brenndauer). Mehrfaches Abfackeln erhöht die Temperatur und den Schaden des Feuers. Eisblöcke lassen sich schmelzen und geben versteckte Räume und Gänge frei.

WINTER BLAST (3)

Friert Widersacher ein, erzeugt hohen Schaden (Level 2 + 3: längere Frost-Phase, größerer Schaden). Gefrorene Gegner können zerschlagen werden, hinterlassen dann aber keine Beute.

INSEKTENSCHWARM (3)

Der Bienenschwarm aus dem Arm ist trotz geringen Schadens gegen mehrere Gegner hilfreich, da Ihre Feinde mit den Bienen beschäftigt sind (Level 2 und 3: mehr Schaden).

CYCLONE TRAP (2)

Ein kleiner Zyklon, der relativ wenig Schaden anrichtet und unvorsichtige Kontrahenten in die Luft wirbelt (Level 2: mehr Schaden, böse Buben fliegen höher).

HYPNOTIZE BIG DADDY (2)

Lässt den Big Daddy glauben, Sie wären eine Little Sister. Angriffe auf Sie beantwortet der Big Daddy auf seine unnachahmliche Art. (Level 2: verlängert die Zeit, die der Big Daddy Sie beschützt). Nützlich, kostet aber viel Eve.

TELEKINESE (1)

Die Telekinese erlaubt Ihnen, Gegenstände per Gedankenkraft zu sich heran zu ziehen, zu halten und weg zu werfen. So lassen sich auch die Granaten einiger Splicer (Nitro Splicer) abfangen und zurückwerfen. Geworfene Gegenstände und Körper verursachen zudem ordentlich Schaden.

ZORN (1)

Damit können Sie Ihre Gegner zur Weißglut bringen. Zornige Feinde greifen schneller an und attackieren sich auch untereinander. Sinnlos, es gegen einzelne Splicer anzuwenden.

SECURITY BULLSEYE (1)

Roboter und Selbstschussanlagen attackieren Ihre Gegner, Kameras lösen bei Ihnen keinen Alarm aus. Feinde greifen nur die Sicherheitssysteme an, nicht Sie selbst (nur solange Sie nicht zu nah dran stehen).

TARGET DUMMY (1)

Erschaffen Sie ein Hologramm Ihrer selbst. Sehr wirksam, falls Sie flüchten müssen oder sich mit einer Übermacht auseinandersetzen wollen. Ihre Gegner attackieren nämlich häufig das Hologramm.







CHEATS

Suchen Sie die Datei mit Namen defuser.ini im Installationsverzeichnis von Bioshock und öffnen Sie sie. Suchen Sie anschließend die gewünschte Taste und binden Sie den gewünschten Befehl nach folgendem Muster an die entsprechende Taste: »F12=god« Speichern Sie die Datei (vorsichtshalber ein Backup machen). Durch Drücken der jeweiligen Taste aktivieren/deaktivieren Sie den entsprechenden Befehl im Spiel.

CHEAT	WIRKUNG
God	fühlen Sie sich wie Gott in Rapture, Schäden und Schmerzen gehören der Vergangenheit an
Fly	die Vorteile dieser Art der Fortbewegung sind offenkundig
Ghost	Wände sind nicht länger ein Hindernis
Teleport	zeigen Sie einfach mit dem Fadenkreuz auf den gewünschten Zielort und die Reise kann beginnen.
Walk	deaktiviert Fly- und Ghost-Cheats

Achtung: Cutscenes deaktivieren Cheats. Gleiches gilt für den Übergang in einen anderen Stadtteil.

Die besten Blogs*

Cynamite.de lebt von der Community und die Community sind Sie. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen das Profil 2.0, den Leser-Test und die interessantesten Blogs der Cynamite-Community vor.

DIE AUTORIN: LEONYNN



Cynamite-Homepage	www.cynamite.de/community/mysite/leonynn/
Alter/Geschlecht	20 J., weiblich
Systeme	GC
Lieblings-Genres	Fantasy
Interessen	Lesen



Soziale Punkte?

Vor einiger Zeit habe ich den Schluss einer Reportage über ein interessantes Experiment an einer deutschen Universität gesehen. Es handelte sich dabei um die Erforschung des menschlichen Sozialverhaltens.

Insofern ich das verstanden habe, verlief die Studie so: Eine Gruppe Freiwilliger (größtenteils Studenten) wurden in regelmäßigen Abständen, jeweils einzeln in eine abgeschirmte Kabine mit einem PC zusammengeführt. Die Rechner waren untereinander vernetzt und es wurde ein „primitives" Programm installiert. Jeder Mitwirkende hatte einen Nickname, den er in der Öffentlichkeit nicht Preis geben durfte und der auch nicht charakteristisch für ihn war.

Die Studenten wussten also weder, mit welchen realen Personen sie es noch zu tun hatten (ob es Freunde oder Fremde waren), noch konnten sie wissen, welcher Nick zu welchem Teilnehmer gehörte. Ich kann nicht genau wiedergeben, welche virtuellen Aufgaben die Leute zu bewältigen hatten, doch es lief nach einem Punktesystem ab. Jeder User konnte Punkte an andere verteilen, vergleichbar mit Sympathieverkündung oder Lob. Parallel dazu wurde man selbst, wenn man jemand anderen gut eingeschätzt hatte, ebenfalls wieder gut eingeschätzt und das brachte einem dann Ansehen unter der Gemeinschaft.

Es handelte sich also um die Erforschung des Einflusses, den man auf die Gemeinde hat, wenn man viel aktiv ist. Oder vielleicht wurde geprüft, wie viel Aufmerksamkeit und Anerkennung ein Einzelner braucht und erreichen kann? Die Beeinflussung der Anonymität? Wie schnell man Menschen dazu bewegen kann, für etwas hart zu Arbeiten, wofür sie eigentlich keinen (reellen) Nutzen haben, wenn es ihnen innerhalb einer Gruppe doch Anerkennung verschafft? Ich weiß es nicht genau. Wie gesagt, ich habe den Beitrag nicht ganz von Anfang an gesehen, doch gefesselt hat mich die Reportage dann sehr und ich glaube ihr wisst alle warum, wenn ihr bis hier her gelesen habt.

Ist Cynamite.de nicht ein ähnliches gesellschaftliches Experiment? Soziales Verhalten im Internet? [...]Ich bin durch meinen Freund Jens zu Cynamite.de gelangt. Er ist hier unter dem Namen „Enix" angemeldet. Natürlich bewerte ich seine Avatare, sein Profil, seine Blogs und alles was dazu gehört meist positiv, weil ich ihn ja lieb habe. Stellt sich aber doch die Frage: Würde ich ihm genauso viele Punkte geben, wenn ich nicht wüsste, dass er mein Freund ist? [...]

KOMMENTARE

Lasher: Hast mich damit mal wieder zum Nachdenken angeregt. Am Anfang waren auch mir Punkte wichtig. Hab dann aber festgestellt, dass es mir mehr bringt und Spaß macht, mich mit anderen Usern zu unterhalten als auf Punktejagd zu gehen

+ Shin +: Was die Sympathiepunkte angeht, muss ich auch sagen, dass ich das ständig mache... Die Blogs, Avatare etc. Von den paar (wenigen) Leuten, mit denen ich mich etwas besser verstehe oder die ich einfach gut leiden kann, kriegen alle irgendwie immer einen Extrapunkt.

Gamer99: Der Blog hat auch mich zum Nachdenken bewegt und ich muss sagen, dass du mit diesen Aussagen gar nicht mal so falsch liegst.

*Anmerkung: Die Redaktion behält es sich vor, die Weblogs zu kürzen und zu bearbeiten.

Sagen Sie Ihre Meinung im Cynamite.de-Forum!
http://www.cynamite.de/foren/cynamite/

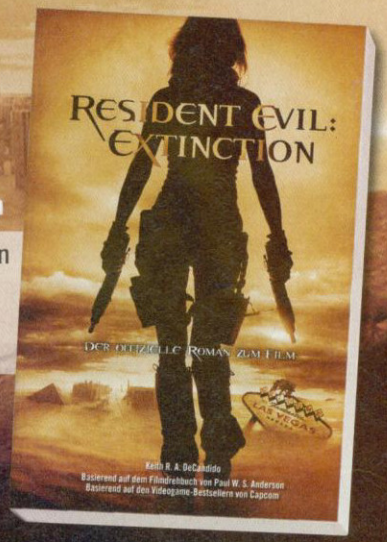
Talk im Forum

FIFA oder Pro Evolution Soccer? Fußball ist Religion. Lesen Sie selbst...

■ **Cynamite.de-Foren > PC-Area > PC-Spiele**
■ **Thema: FIFA oder Pro Evolution Soccer – welche Reihe ist besser?**

- **Der Beitrag von Snickers brachte die Diskussion ins Rollen:** Was findet ihr besser? FIFA oder die Pro Evolution Soccer-Reihe? Werdet ihr eines davon kaufen? Ich zock beides ... aber lieber PES, einfach besseres Gameplay, find isch.
- **Wonder meint:** PES ist das beste Game! FIFA is ein Fun-Game ... wo man viele Tore schießen kann. Auch gibt's oft unrealistische Ergebnisse. PES legt mehr Wert auf Realität und deswegen schätze ich es sehr.
- **chv 13 sieht das Ganze differenzierter:** PES ist momentan realistischer von der Ballphysik her und hat ein etwas besseres Gameplay. Die FIFA-Reihe macht auch Spaß und hat vor allem Lizenzen (die vermisse ich bei Pro Evo sehr). Sie darf also nicht unterschätzt werden. Schließlich wird FIFA jedes Jahr besser. Deshalb denke ich, dass FIFA die Pro Evolution Soccer-Reihe irgendwann einholen wird.
- **Edus Standpunkt:** FIFA ist vom Realismusgrad von PES so weit entfernt wie Need for Speed von GTR 2. Das wird vermutlich auch so bleiben, denn ich glaube nicht, dass FIFA jemals ein realistisches Fußballspiel wird. Es bleibt ein arcadelastiges Fußballspiel, was ja auch nichts Schlechtes ist.
- **Frek antwortet auf Edus Beitrag:** Ich persönlich finde, für zwischendurch ist FIFA wesentlich besser, da es leichter zu erlernen und nicht so komplex ist wie PES. Trotzdem halte ich PES für das bessere Spiel, da es einfach realistischer ist und nicht so schnell langweilig wird wie FIFA, da kein Tor fällt wie das andere.
- **chv13 meldet sich noch mal zu Wort:** Aber sicher doch! FIFA ist inzwischen schon viel realistischer und wird auch jedes Jahr realistischer, während Pro Evolution Soccer meistens nur kleinere Neuerungen bringt. Außerdem hat FIFA schon alle Lizenzen, während Pro Evolution Soccer nur zwei hat.
- **Edu widerspricht chv13:** Wenn ein Spiel schon fast perfekt ist, gibt es einfach kaum mehr was zum Verbessern. Ist ein Spiel weit davon entfernt, dann gibt es umso mehr Verbesserungswürdiges. Zu den Lizenzen: PES hat vier voll lizenzierte Ligen und ein paar Nationalteams. Das Wichtigste: Die vier »besten« Ligen sind lizenziert.
- **Kevin1993 widerspricht chv13:** Kommt drauf an, was man lieber spielt, ob online oder offline. Online ist FIFA wohl die Nummer eins, aber das insgesamt bessere Fußballspiel ist PES. Werd mir wohl dieses Jahr PES holen, außer FIFA bringt große Neuerungen.
- **Holgard setzt noch einen drauf und ist zudem guter Dinge:** PES ist das beste Fußballspiel, das jemals programmiert wurde, FIFA kann da nicht mal ansatzweise mithalten. Und das mit den Lizenzen wird auch bald Geschichte sein, denn die Fangemeinde wächst stetig weiter.

RESIDENT EVIL: EXTINCTION
WIE SOLL MAN ETWAS TÖTEN, DAS SCHON TOT IST?



Der offizielle Roman zum Film

Alice, die mysteriöse Kämpferin aus Resident Evil: Apocalypse, ist zurück!

ISBN 978-3-8332-1649-7

Jetzt im Buchhandel erhältlich!

www.re3.film.de

www.paninicomics.de/videogame PANINI BOOKS

© 2007 Constantin Film International GmbH. All Rights Reserved.

MEHR LESESTOFF ZU KINO- UND TV-HIGHLIGHTS:


ISBN: 978-3-8332-1566-7

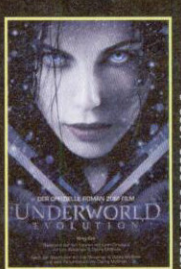


ISBN: 978-3-8332-1217-8

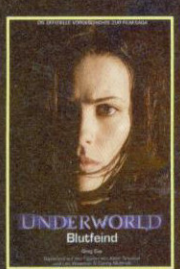

ISBN: 978-3-8332-1327-4



ISBN: 978-3-8332-1308-3



ISBN: 978-3-8332-1309-0

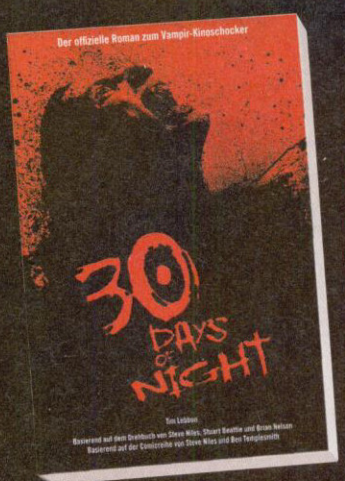


ISBN: 978-3-8332-1343-4

V wie Vendetta © 2006 DC Comics. DOOM © 2007 id Software. Underworld © 2007 by Lakeshore Entertainment Group LLC. All rights reserved.

www.paninicomics.de/filmromane

30 DAYS OF NIGHT



Kinostart 30.10.

Der offizielle Roman zum Vampir-Kinoschocker von David Slade (Hard Candy), produziert von Sam Raimi (Spider-Man 1–3)

30 Days Of Night
Roman zum Film
ISBN 978-3-8332-1641-1

Ab sofort im Buchhandel erhältlich

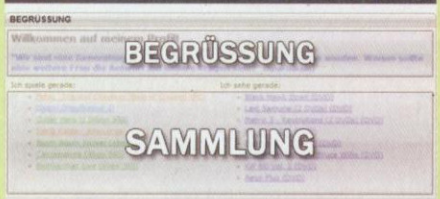
PANINI BOOKS
www.paninicomics.de/filmromane

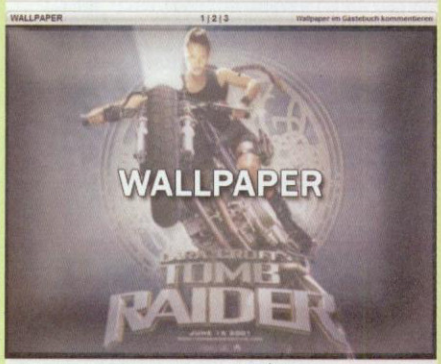
30 Days of Night (graphic novel) copyright © 2007 by Steve Niles, Ben Templesmith, Idea + Design Works, LLC. All rights reserved. 30 Days of Night (movie) copyright © 2007 by Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved.

Das Profil 2.0 ist da!

Neue Features für alle Cynamite.de-User! Jetzt dürfen Sie Ihre private Homepage gewaltig aufbohren.







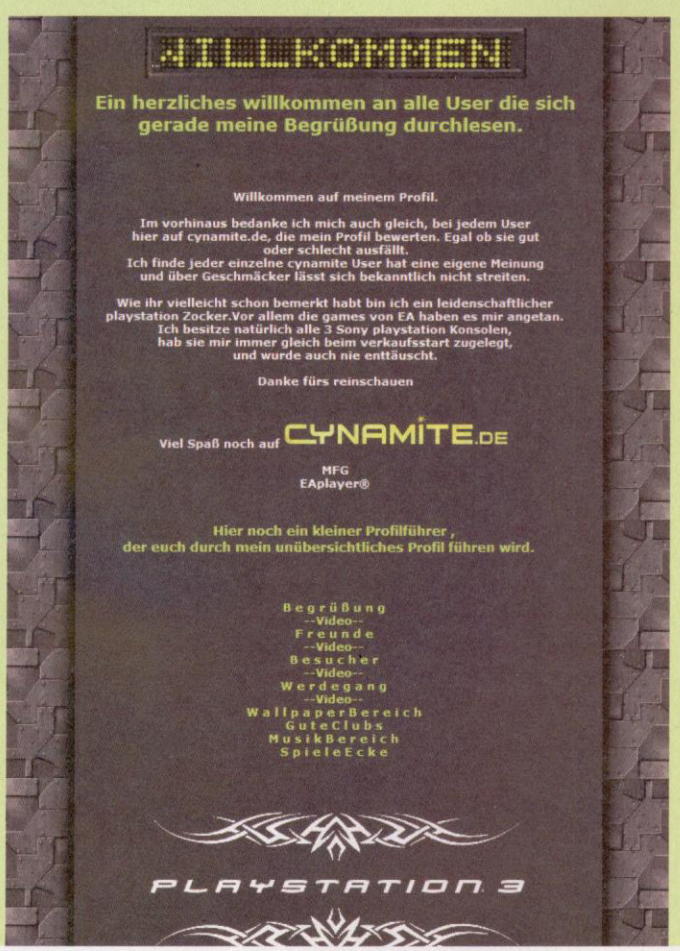


Die wichtigsten neuen Features im Überblick:

Das neue User-Profil von Cynamite.de ist wesentlich vielseitiger geworden: Die offensichtlichste Neuerung ist das größere Wallpaper. Sie können per HTML Ihre Begrüßung frei gestalten und zum Beispiel Bilder, Videos und Musik einbinden. Außerdem können Sie mit Version 2.0 Ihr Profil mit Modulen bestücken, die Ihre Freunde, Blogs, Beiträge oder Clubs enthalten. Anzahl und Inhalte bestimmen Sie mit dem neuen Profil-Layout-Editor.

Mit einem Klick auf **Profil bearbeiten** gelangen Sie in den neuen Editor. Dort können Sie alle Bereiche nach Ihren Wünschen konfigurieren. Mit einem Klick auf das Feld Begrüßung gelangen Sie in den neuen Editor, der nun zweigeteilt ist. Der Standard-Editor funktioniert wie bisher und ist für User gedacht, die keine Erfahrung mit HTML-Programmierung haben. Der HTML-Editor richtet sich an erfahrene User. Sie können zum Beispiel Videos von YouTube einfügen, Internetradio streamen oder Flash-Spiele für Ihre Besucher anbieten.

Mit dem Profil 2.0 bestimmen Sie (innerhalb bestimmter, technischer Grenzen) die Position des jeweiligen Slots und wie viele Inhalte er anzeigen soll. Wenn Sie manche Slots gar nicht anzeigen wollen, zum Beispiel Ihre Sammlung, dann können Sie diese ausblenden. Ebenfalls neu: Ein Blog-Eintrag von Ihnen kann als Highlight-Blog festgelegt werden, der dann immer an oberster Stelle der Blog-Liste steht.



IN ASSOCIATION WITH

Landeshauptstadt München



FÄLLT EUER URTEIL UND STIMMT AB!

DIE EUROPE MUSIC AWARDS: DIE EINZIGE AWARD-SHOW, BEI DER IHR ÜBER DIE NOMINIERUNGEN UND SIEGER ENTSCHEIDET.

mtv.de/ema: online und mobil voten, kostenlose Downloads, Games, Videos, Wallpapers und mehr.*

OFFICIAL SPONSORS

Sony Ericsson · edc by esprit · Si Sierra · O2

WITH SUPPORT FROM

BAYERN 3 · BRAVO · TV SPIELFILM · FOCUS

* Es fallen Verbindungskosten bei der Mobilfunkgesellschaft für den Download an. Informationen können bei dem jeweiligen Anbieter eingeholt werden.



CYLINK
CYNAMITE.DE
VSW
Ihr CyLink-Code

NEU: LESER-TEST DES MONATS

Two Worlds*

Oblivion, nimm dich in Acht! Oder auch nicht...

Was hat man nicht alles in den Werbeanzeigen für **Two Worlds** lesen können? »**Oblivion**-Killer«, »Besser als **Oblivion** und **Gothic 3**«, »Das nächste, epische RPG«... ja, der Mund wurde doch schon leicht wässrig. Selbstredend wird bei einem solchen »Highlight« der Rollenspielgeschichte auch die Collector's Edition – oder in diesem Falle die Royal Edition – gekauft, um auch ja den perfekten Spielgenuss zu garantieren. Dummerweise hinkt das Spiel selbst dem Kartoninhalt hinterher.

ALLGEMEINE INFOS ZUM SPIEL

Two Worlds ist am 7. Mai 2007 für den PC erschienen. In der Zeit davor gab es mehrere Terminverschiebungen. Grund dafür war angeblich die Produktqualität. Programmiert wurde das Action-Rollenspiel von Reality Pump (Earth 2160) in Polen. Bis Redaktionsschluss war der so genannte Service-Release 1.5 der aktuellste Patch (siehe Test in diesem Heft).

Die Installation

Beim ersten Start verlangt **Two Worlds**, registriert zu werden, was angenehmerweise nicht nur per Telefon, sondern auch per Internet funktioniert. Und schon kann man den Startbildschirm in all seiner Unattraktivität bewundern. Flugs die Grafikoptionen so hoch wie möglich schrauben, auf »Start New Game« klicken und noch etwas den Charakter verändern – wobei sich diese Änderungen allerdings ziemlich in Grenzen halten. Alles ist recht simpel gehalten, also vollkommen anders als das gewaltige Anpassungsmenü von **Oblivion**.

Story ohne Story?

Der Held reitet auf seinem Pferd während eines Gewitters durch die Gegend. Seine Schwester klammert sich geschwächt und blutend an seine Lederrüstung. Die schwarzhaarige Dame, Kira genannt, fällt ohnmächtig vom Pferd. Der Held lässt seine Schwester alleine unter einem Baum zurück und läuft in eine niedergebrannte Hütte. Urplötzlich steht ein Verfolger vor Kira, schnappt sie weg und lässt den Helden allein mit seinem Pferd zurück...

Im Start-Dungeon wird nun glücklicherweise alles erklärt. Die Spielfigur ist mit den vier Attributen Stärke, Geschicklichkeit, Vitalität und Intelligenz/Willenskraft ausgestattet. Dazu gesellen sich noch 38 Fähigkeiten, etwa Zwei-Waffen-Kampf, schnelleres Bogenspannen oder Diebstahl. Viele davon kann man ausbauen. Und für die meisten Fähigkeiten muss man einen Lehrer finden, der sie einem für viel Geld beibringt. Der Held, ein namenloser Söldner/Kopfgeldjäger, steht schließlich in einer Höhle und hat den Auftrag, ein paar fiese Groms **(Bild 1)** zu töten. Diese kleinen Wesen sind flugs in purer **Diablo**-Manier (Linksklick, Linksklick) besiegt und bescheren uns einen güldenen Stern über dem Kopf – das erste Level-up.

Gleichgeschaltete Kommunen

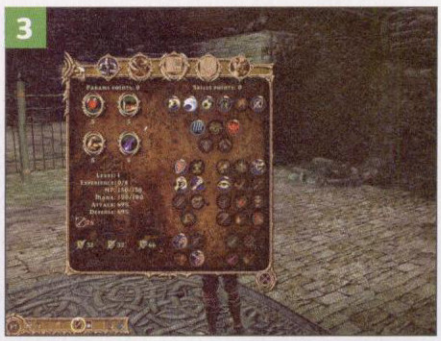
Die Städte und Dörfer sind wohlgefüllt mit größtenteils männlichen NPCs, welche zu ungefähr 98 Prozent das gleiche Modell wie der eigene Charakter nutzen. Die wenigen Frauen, die es gibt, gleichen einander wie ein Ei dem anderen. Was dem Entwickler Zeit sparte, bedeutet für den Spieler jedoch unnötiges Suchen »wichtiger« Personen. Zum Glück gibt es ein Symbol-System. Bei den meisten Men-



*Anmerkung: Die Redaktion behält es sich vor, Lesertests zu kürzen und zu bearbeiten.

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





schen ist ein rundes Zeichen zu sehen, wenn man sie anvisiert. Auftraggeber haben ein grünes, Trainer ein braunes und Gedächtnisauslöscher (hier lassen sich Skillpunkte neu verteilen) ein blaues Viereck. Bei Händlern wird ein Goldbeutel **(Bild 2)** angezeigt.

Dieses Feature ist auch mehr als nötig, da viele NPCs orientierungslos durch die Gegend tingeln, aneinander hängen bleiben oder einfach mal die fantastische Idee haben, konzentriert auf einem Fleck im Kreis zu gehen. Daumen hoch! Die NPCs wurden übrigens »ausgezeichnet« vertont: Wer gesehen hat, wie ein Fisch versucht, an Land zu atmen, weiß auch, warum es nicht lippensynchron geworden ist. Die Stimmen passen sehr gut, ebenso die Akzente. Jedoch hat man es etwas übertrieben beim Versuch, die Sprache auf »irgendwas wie Mittelalter« zu trimmen.

Die Quests: Licht und Schatten

Man rennt nicht nur ziellos durch die Lande, nein, Kiras Entführer wollen, dass man ihnen die fünf Teile eines Artefakts bringt, damit sie einen alten Kriegsgott wiedererwecken können. Das erweist sich aber als recht langweilig und ist erschreckend schnell erledigt, weshalb man sich zuerst auf die Neben-Quests konzentrieren sollte. Einige Quest-Reihen sind wirklich ausgezeichnet und interessant. Schön, dass einige Quests miteinander verwoben sind.

Neben den guten Quests muss es natürlich auch weniger gute geben, welche meine Wertung in hohem Maße beeinflusst haben. Beispielsweise erhält man von einer Person den Auftrag, in dem Haus eines Astronomen ein Tier zu beschwören. Das Haus liegt direkt gegenüber, man muss es nur betreten, kann wieder zurück und um die 4.000 Einheiten Gold einstreichen. Auch hier macht sich das etwas unausgegorene Spieldesign breit: Manches Mal findet man in der Wildnis ein vollkommen verlassenes, aber intaktes Haus vor. Dessen Bewohner erscheint erst, wenn man die entsprechende Quest hat.

Sinn und Unsinn

Insgesamt 38 Fähigkeiten **(Bild 3)**, das klingt doch gewaltig, monumental, pompös... Doch, oh Schande, der Nutzen der meisten Skills bewegt sich im Bereich von »Ich könnt's ja mal irgendwann gebrauchen« bis »Und dafür habe ich 10.000 Gold bezahlt?«. Ein ausgezeichnetes Beispiel für Letzteres wäre die Fähigkeit, Gegner mit seinem Speer aus dem Sattel zu heben. Klingt an sich ja nützlich, da jeder vom Pferd aus viel stärker zuschlägt und scheinbar auch weniger Schaden einsteckt. Einziges Problem dabei ist, dass man im ganzen Spiel keine Person findet, die auf einem Pferd sitzt.

Item-Wettrüsten

Ein weiteres Feature von **Two Worlds** ist das Stapeln von Gegenständen. Klingt an sich total unspektakulär, ist es aber nicht. Ein kleines Beispiel: Man hat sich gerade durch eine Bande von Groms geknüppelt und dabei zwei weitere Holzprügel und eine verzauberte Lederrüstung, die zur aktuellen passt, gefunden. Also hebt man diese Dinge auf und schaut sich die Effekte an. Die Knüppel sind normale Standardausführung, die Lederrüstung bietet einen Bonus von +9 auf Vitalität. Nun stapelt man alles zusammen. Der Knüppel verursacht ab jetzt mehr Schaden und die Rüstung bietet mehr Schutz und bringt +9 auf Vitalität. Diese zusätzlichen Effekte werden leider nur dann komplett übernommen, wenn der Gegenstand, mit dem man den jeweiligen Effekt verbinden will, diesen noch nicht hat. Falls doch, wird der zusätzliche Effekt abgeschwächt.

Dieses System wird auch bei der Magie angewandt. Um einen neuen Spruch zu kriegen, muss man die Karte dafür finden, entweder bei Gegnern, in Schatztruhen oder bei Händlern. Ist die Magieschule, die dieser Karte entspricht, hoch genug, kann man den Zauber einsetzen und auch verbessern.

WIE WIRD IHR ARTIKEL DER PCP-LESERTEST DES MONATS?

1. Erreichen Sie auf www.cynamite.de Level 10, um ein Review schreiben zu können.
2. Der Artikel muss informativ, kurzweilig und so fehlerfrei wie möglich aufgebaut sein.
3. Die Textlänge sollte ca. 7.500 Zeichen (inkl. Leerzeichen) betragen.
4. Gliedern Sie den Artikel durch Zwischenüberschriften und Absätzen.
5. Beschreiben Sie im Text Ihre persönlichen Erlebnisse, Highlights und Enttäuschungen.
6. Verfassen Sie ein Fazit und geben Sie dem Spiel Ihre persönliche Wertung.

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Viele weitere Lesertests finden Sie im Community-Bereich!

DER AUTOR: HARLEQUIN



Cynamite-Homepage
http://www.cynamite.de/community/mysite/harlequin/

Alter/Geschlecht: 19 J., männlich
Systeme: PC, PS2
Lieblings-Genres: Action, Rollenspiel, Horror

Interessen
PC-Spiele, Videospiele, Lesen, Filme, Musik, TV, Internet

Spielt außerdem
- The Elder Scrolls 4: Oblivion (U.K.-Version, PC)
- Oblivion: Knights of the Nine (PC)
- The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles (PC)

LESER-FAZIT

Was kann man also über Two Worlds sagen? Es hat einige prima Ideen wie das Stapeln, Magie per Karten und einige Skills. Nur hapert es dort am Balancing oder besser gesagt an der Umsetzung. Ich bin mir sicher, aus Two Worlds hätte ein sehr gutes Action-Rollenspiel werden können, wenn man nicht in so vielen Punkten ziemlich versagt hätte. Reiten kann man wegen der Steuerung vergessen. Die Kämpfe rangieren zwischen »One Hit Kill« und »Unschaffbar«. Das Stapeln lässt den Charakter übermächtig werden. Und es gibt zu viele verschiedene Rüstungen und Waffen der gleichen Sorte. Überdies treten regelmäßig einige Clipping-Fehler und Bugs auf. Letztendlich ist auch die Main Quest dann doch irgendwie unspektakulär und zu schnell zu Ende.

LESER WERTUNG **73**

WERTUNG PCP 10/07 **84**

Community-Charts

TOP 10 USER-CHARTS

Die beliebtesten PC-Spiele auf Cynamite.de: Ihre persönlichen Testcenter-Wertungen entscheiden!



1. GTA - San Andreas
Rockstar Games

Das Gangster-Epos im fiktiven Los Angeles der 90er-Jahre ist der Top-Titel der Cynamite.de-Community. Die Freiheit im Spiel ist schier grenzenlos. **84**



2. Command & Conquer: Generäle
Electronic Arts

Die Überraschung ist perfekt. Die geschnittene deutsche Fassung des Echtzeitstrategiespiels aus dem Jahr 2003 rangiert vor dem aktuellen Teil Tiberium Wars. **84**



3. Call of Duty 2
Activision

Der dritte Teil des WWII-Shooters erschien exklusiv für PlayStation3 und Xbox360. Deshalb steht die Ballerei immer noch hoch im Kurs. **84**



4. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
2K Games

Das neue Remedy-Spiel Alan Wake lässt noch lange auf sich warten. Das ist wohl ein Grund, warum das Action-Spektakel so weit oben steht. **84**



5. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Electronic Arts

Das Addon steht in den Startlöchern und erscheint im nächsten Jahr mit vielen Neuerungen. Bis zum Erscheinen von Kanes Zorn sollten Sie alle Kampagnen des Hauptspiels meistern. **84**



6. Half-Life (dt.)
Valve

Der Klassiker unter den intelligenten Shootern ist nicht aus unseren Charts wegzudenken. Und das, obwohl das Spiel schon mehr als neun Jahre auf dem Buckel hat. **83**



7. Scarface: The World is Yours (UK-Version)
Vivendi Games

Narbengesicht Tony Montana lässt in Miami die Fetzen fliegen. Für die Versoftung des Brian-De-Palma-Streifens von 1983 wurde das Filmende einfach mal so geändert. **83**



8. Bioshock
2K Games

Der Mix aus Shooter und Rollenspiel ist einfach der Hit. Der geistige Nachfolger von System Shock begeistert auch mit seiner liebevollen und aufwändigen Aufmachung. **83**



9. Prey (uncut)
2K Games

Es soll ja Leute geben, die haben vom ständigen Gravitationswechsel einen flauen Magen bekommen. Der Shooter basiert übrigens auf einer modifizierten Doom 3-Engine. **83**



10. Half-Life 2 (dt.)
Valve

Den Test zu Half-Life 2: Orange Box dürfen Sie in dieser Ausgabe lesen. Im üppigen Software-Paket ist natürlich auch Half-Life 2 enthalten sowie die Episoden 1 und 2. **83**

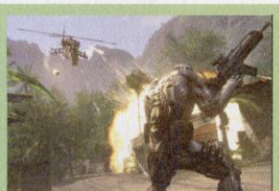
TOP 10 MOST WANTED

Auf diese Games freut sich die PC-PowerPlay-Community am meisten.



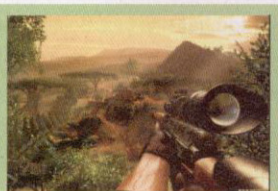
1. Assassin's Creed
Ubisoft

Bislang präsentierte man uns immer und immer wieder den Jerusalem-Level. Welches Geheimnis steckt hinter der Story und dem mysteriösen Charakter Altair?



2. Crysis
Electronic Arts

Die Crytek-Jungs stellen weiterhin noch Überlegungen an auszuwandern, sollte es zu einem Verbot von Spielen wie Crysis kommen.



3. FarCry 2
Ubisoft

Nach dem Inselparadies folgt nun ein fiktiver Staat im tiefsten Afrika. Der Shooter wird nicht von Crytek, sondern von einem internen Ubisoft-Team produziert.



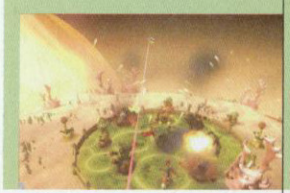
4. Mafia 2
2K Games

Auch wenn die ersten Fotos offenbar im Photoshop etwas aufpoliert wurden, machen diese Pics Lust auf mehr. Mafia 2 gehört zu den ganz großen Spielen 2008.



5. Pro Evolution Soccer 2008
Konami

Japaner und PC-Spiele – kann das gut gehen? In diesem Fall schon. Der neue Teil der Fussi-Sim basiert auf den Next-Gen-Konsolenversionen.



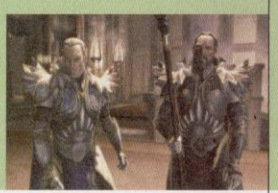
6. Spore
Electronic Arts

Will Wrights »Vom Einzeller zum Raumfahrer«-Lebenssimulation sollte ursprünglich Sim Everything heißen. Über das fehlende Sim im Namen ist er nun angeblich sehr glücklich.



7. Unreal Tournament 3
Midway

Im November soll's angeblich so weit sein. Dann bringt Midway den Shooter-Oberhammer heraus. Hoffentlich wird der Termin eingehalten.



8. Elveon
10tacle

Elveon bedeutet so viel wie »Das Buch der Elfen«. Das actionlastige Rollenspiel basiert auf der Unreal Engine 3.0 und wird in der Slowakei entwickelt.



9. Tech 5 Engine
id Software

Die Tech 5 Engine ist ein kleiner Vorgeschmack auf die Programmierkünste von id Software. Daraus resultiert das nächste Projekt. Es heißt Rage.



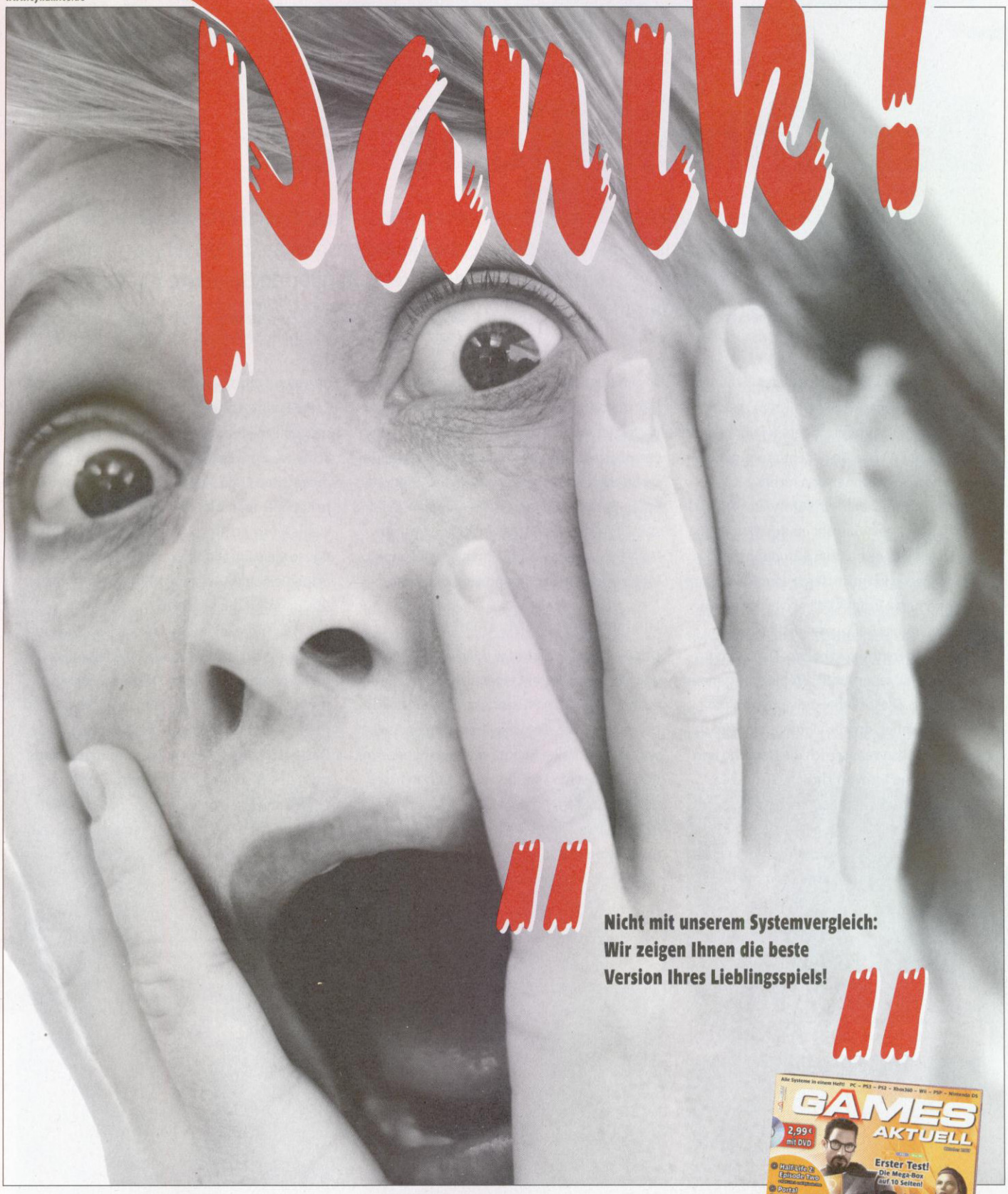
10. Need for Speed: Pro Street
Electronic Arts

Der Vorgänger Carbon wurde im letzten Jahr veröffentlicht, da EA für die neue Entwicklung von Pro Street mehr als zwei Jahre gebraucht hat.

(Stand: September 2007)

www.cynamite.de

Panik!



"

Nicht mit unserem Systemvergleich:
Wir zeigen Ihnen die beste
Version Ihres Lieblingsspiels!

"



GAMES
AKTUELL

Alle Systeme – Alle Versionen – Ein Magazin



Das unheimliche Tal

Computerspiele sehen immer realistischer aus. Angetrieben durch neue Grafikkartengenerationen und anspruchsvolle In-Game-Physik scheint sich diese Entwicklung besonders in den letzten Jahren mehr und mehr zu beschleunigen. Doch bevor wir bei der perfekt simulierten Spielewelt ankommen, wartet noch ein großes Hindernis auf uns.

Ich laufe einen Gang entlang. Licht und Schatten reflektieren in den Pfützen. Heißer Wasserdampf kommt aus offenen Rohren und beschlägt mein Visier. In der Entfernung höre ich Schüsse. Sie kommen von rechts, also reagiere ich entsprechend. Ich stürme um die nächste Ecke, mein Gewehr im Anschlag. Den Gegner sehe ich nicht, aber Mündungsfeuer. Gezielt bewege ich mich durch den großen, mit undefinierbarer Technik voll gestellten Raum. Versuche, immer Deckung zwischen mir und meinem Widersacher zu halten. Doch er hat mich gesehen, feuert und trifft die schützenden Metallkisten. Diese fliegen mir, physikalisch richtig berechnet, um die Ohren... hier bin ich nicht sicher. Also verlasse ich die Deckung und benutze meine Tarnvorrichtung. Sekunden später stehe ich hinter meinem Gegner, der mich nicht sieht. Aber mein Atem verrät mich. In der Sekunde, in der er sich umdreht und zur Seite springt, merke ich, dass etwas nicht stimmt. Irgendwas ist hier fehl am Platz und fällt aus dem Gesamtbild raus. Es sind nicht die perfekten Texturen auf den Wänden oder die atemberaubende Physik, nicht die Schattenberechnung und auch nicht das grelle Mündungsfeuer. Es ist der Gegner. Seine Animationen und sein Gesicht. Irgendwie wirkt er komisch. Im Vergleich zu dem Rest auf meinem Bildschirm fällt er raus. Er wirkt irgendwie unpassend.

Die Evolution der Maschinen

Der Begriff »The Uncanny Valley« (Das unheimliche Tal) kommt eigentlich aus der Roboterforschung. Das Phänomen, das es bezeichnet, ist genauso einfach wie spannend. Stellen wir uns eine Reihe Roboter nebeneinander vor. Ganz links ist eine eckige Industriemaschine, ein Blechkasten mit nur einem Greifarm, der am Fließband Autoteile fertigt. Er hat kein Gesicht, keine Augen, kaum Ähnlichkeit mit einem Menschen. Eine anorganische Maschine durch und durch. Je weiter wir aber in unserer Reihe Roboter nach rechts gehen, desto menschlicher beziehungsweise menschenähnlicher werden die Maschinen. Ganz am äußeren rechten Ende steht ein Android. Die perfekte Kopie eines realen Menschen. Mit Haut, die kleine Härchen hat, mit einem Gesicht, das genauso viele Emotionen zeigen kann wie eine echte Person. Mit dem bloßen Auge nicht von uns zu unterscheiden.

Die Frage, die sich jetzt stellt ist: Wie reagiert ein Mensch auf die verschiedenen Entwicklungsstufen? Offensichtlich ist, dass je menschenähnlicher der Roboter wirkt, desto mehr Gefühle können wir für ihn entwickeln. Die Verschrottung des Industrieroboters kümmert uns wenig, wenn der Android aber gequält wird, löst das durchaus emotionale Reaktionen und Empfindungen in uns aus. So weit, so klar. Die Sympathiekurve (siehe Schaubild) steigt also kontinuier-

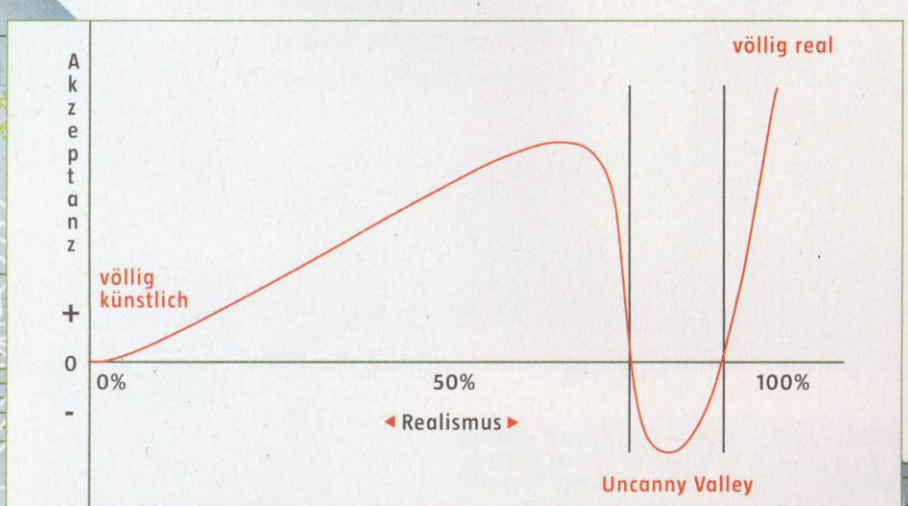


Diagramm aus der **Roboterforschung**. Kurz vor der perfekten Illusion bricht die Sympathie für Maschinen ein.



Blade Runner: Eine Welt, in der Maschinen nur mit Tests vom Menschen zu unterscheiden sind.



Die hohe Detailliertheit dieses digitalen Auges und der Rest des Films **Final Fantasy: The Spirits Within** verunsicherte Zuschauer mehr als das sie fesselte.



Half-Life 2 setzte mit seiner Physik-Engine neue Standards und zeigte, was im Bereich von Gesichtsanimationen alles möglich ist.

lich mit der Zunahme von menschlicher Ähnlichkeit an. Aber nicht bis zum Schluss. Denn kurz bevor der Roboter dem Menschen fast 100% ähnlich sieht, bricht die Kurve steil ab.

Das unheimliche Tal

Ist der Roboter in der Nachbildung fast perfekt, aber eben nicht vollkommen, wirkt er in unserer Wahrnehmung fremd. Zwar sieht er real genug aus, um einem Menschen ähnlich zu sehen, aber noch nicht gut genug, damit wir ihn auch als Mensch akzeptieren. Diesen drastischen Einbruch der Kurve von einer positiven in eine negative emotionale Wahrnehmung nennt man das unheimliche Tal.

An einem ganz ähnlichen Punkt befindet sich das Spieledesign im Moment. Vor ein paar Jahren waren Grafiker noch froh, wenn die Charaktere ein einfaches Dreieck als Nase hatten, heute geht es um aufwändig animierte Gesichtsausdrücke, erkennbare Muskelspannungen und hochdetailierte Augen. Die grafische Entwicklung, kombiniert mit Weltenphysik, gibt den 3D-Spielen einen nie da gewesenen Grad an begehbarer Realität. Die nächsten Toptitel bieten eine Aussicht, wohin die Reise geht. Das gilt vor allem für das Genre der Ego-Shooter. **Crysis** und **Unreal Tournament 3** sind nur zwei Beispiele für Titel, bei denen die möglichst realistische Darstellung einer Welt der Hauptanspruch ist. Es scheint erklärtes Ziel, so schnell wie möglich so real wie möglich zu werden. Um das Spielerlebnis intensiver zu gestalten und Spieler noch mehr zu fesseln.

Fußball ist unser Leben

Ein gutes Beispiel, um das Thema zu verdeutlichen, ist Fußball. Allen voran die beiden Klassenbesten **FIFA** und **Pro Evolution Soccer**. Jedes Jahr, wenn die neuen Inkarnationen angekündigt werden und die ersten Screenshots erscheinen, ist erstmal Staunen angesagt. Die Gesichter der Spieler sind den echten Vorbildern noch ähnlicher, das Flutlicht noch blendender und wenn im Regen gespielt wird, ▸



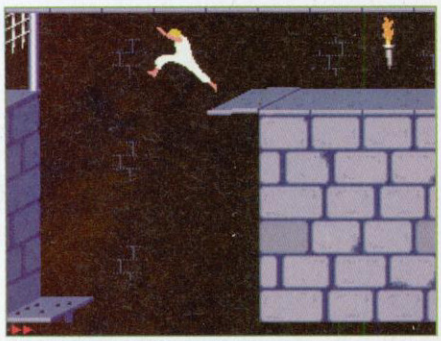
Bei Spielen mit einem stilisierten Design wie **Lego Star Wars 2** ist Realismus kein Thema.



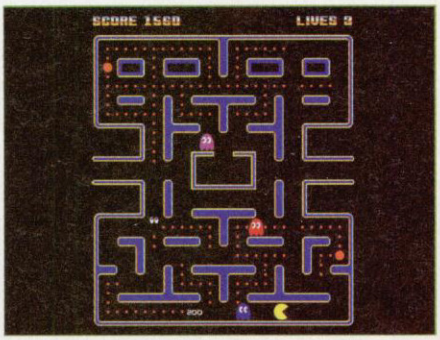
Sam & Max: Künstliche Welt mit eigenen Regeln.



Gollum berührte uns, obwohl er künstlich ist.



Ein Klassiker mit tollen Animationssequenzen. **Prince of Persia** setzte auf flüssige Bewegungen.



Pac-Man hat kein Problem mit dem unheimlichen Tal. Seit Jahrzehnten frisst er unverändert Pillen.



XIII: Durch den Comic-haften Cellshading-Look spielt auch hier die Realität keine große Rolle.

spritzt jetzt bei der Blutgrätsche auch das Wasser, in dem sich wiederum die Stadionbeleuchtung reflektiert. Auf den Fotos funktioniert das alles super. Hält man dann die erste Demo in der Hand und sieht das Ganze in Bewegung, wird es schon schwieriger. Auch wenn die einzelnen Animationen täuschend real und flüssig wirken, addieren sie sich in der Gesamtsumme nur bedingt. Irgendwie sieht es dann doch nicht so echt aus, oder eben, besser gesagt, noch nicht echt genug. Obwohl im Detail alles hochauflösend, kantengeglättet und alle Spieler mit Motion Capturing kreiert wurden, wirkt es künstlich. Die Bewegungen hinken dem Rest des Gesamtbildes hinterher.

Dass uns das gerade beim Fußball auffällt, ist bezeichnend. Es sind Bilder und Bewegungsabläufe, die jeder aus der Sportschau oder zumindest dem Sportunterricht sehr gut kennt. Deshalb ist unser Auge auch in der Beobachtung des Dargestellten gut geschult und in der Beurteilung gnadenlos. Wir wissen genau wie es aussieht, wenn ein Fußballer einen Einwurf macht. Jede kleinste Abweichung sehen und spüren wir sofort. Und die fällt umso stärker auf, je perfekter alles andere scheint. Die Tatsache, dass Stadiongesänge, Trikots, Schattenberechnung realistisch anmuten, verstärkt dieses Phänomen also noch zusätzlich.

Gollum, Dinosaurier und ein Pferd

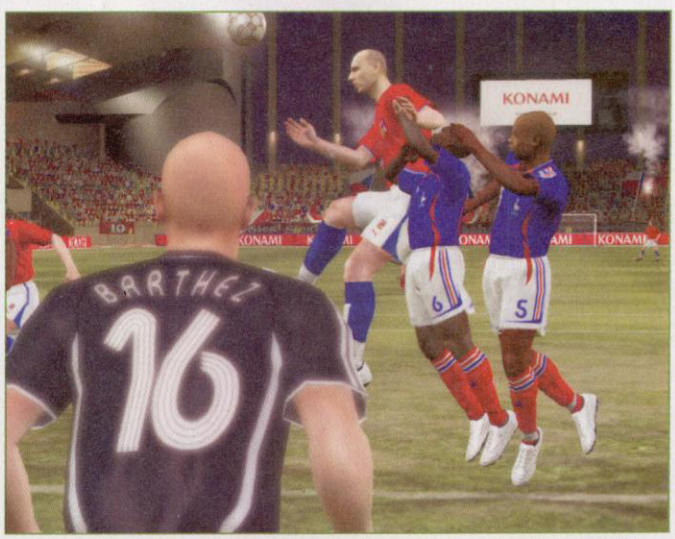
Der Blick zum Nachbarmedium Film verdeutlicht die Problematik. In der Welt der CGI-Künstler gibt es eine weitläufige Redewendung. »Es ist ein großer Unterschied zwischen einer guten Animation und einer, die man nicht erkennt.« Heißt: Auch wenn das digitale Auto, das durch die Luft fliegt, noch so toll aussieht, wenn es bei der Landung nicht perfekt nachfedert, ist es schlecht, da jeder Zuschauer es sofort als Animation entlarven wird. Aber Autos sind nicht das wahre Problem. Wie schon beim Fußball sind Bewegungsabläufe, die der normale Mensch kennt, am schwierigsten digital zu klonen. Gegenbeispiel Gollum. Der Grund, warum Peter Jacksons Wesen in seiner **Herr der Ringe**-Trilogie funktioniert, ist einfach. Es ist kein Mensch, sondern ein Fantasiewesen. Ein Pferd glaubhaft zu animieren wäre vermutlich schwerer gewesen. Denn da weiß jeder genau wie es läuft, bei Gollum ist es eine Figur, zu der wir keinen Vergleich haben. Wir glauben es so, wie es vom Regisseur behauptet wird. Aus demselben Grund funktionierte auch Spielbergs **Jurassic Park**. Wie sollen wir beurteilen, ob die Dinosaurier wirklich so ausgesehen haben?

Das Gleichgewicht

Im Detail geht es bei dem ganzen Themenkomplex um ein Gleichgewicht. Nehmen wir **Pac-Man**, den Urvater aller Spielehelden. Jede Figur in einem Computerspiel besteht aus zwei Attributen: dem Aussehen und dem Bewegungsverhalten. Bei **Pac-Man** stehen beide Dinge in perfekter Proportion. Ein sehr einfaches Aussehen zusammen mit einem sehr einfachen Bewegungsablauf ergibt ein optimales Gleichgewicht. Sind diese beiden Attribute aber unterschiedlich, wird es schwierig. Wirken die Bewegungen realistischer als das Aussehen, geht es laut unserer Wahrnehmung aber auch noch gut. Wie zum Beispiel beim ers-



Mehr Gesichtsmuskeln als Munition im Lauf. **Unreal Tournament 3** treibt die Entwicklung Richtung Realität weiter voran.

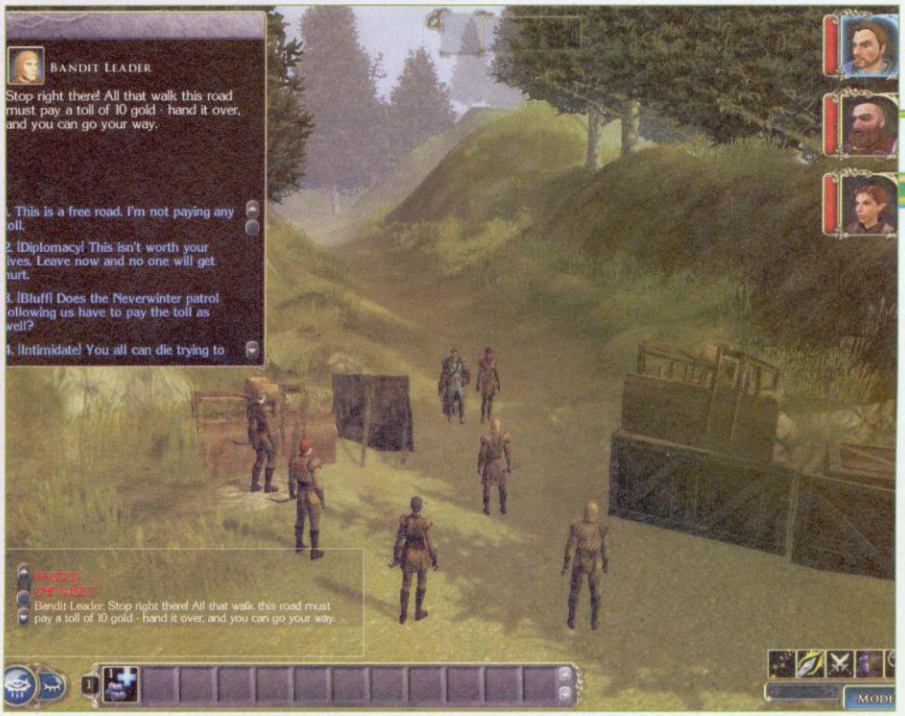


Als Bild sieht es immer super aus, aber gerade bewegungsintensive Sporttitel wie Fußball entlarven die **Animationsdefizite** schnell.

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



Max Payne 2 verbesserte die Ragdoll-Physik.



Auch Gespräche fühlen sich echt oder unecht an. Bei **Neverwinter Nights 2** wirken sie manchmal künstlich.

ten **Prince of Persia**: relativ flüssige und detaillierte Animationen von einfachen Sprites. Ist allerdings das Aussehen deutlich besser und realistischer als die Animation, kommt es zu dem bekannten Problem. Es wirkt unproportional und unnatürlich. Die hübschen Figuren bewegen sich wie Marionetten und Zombies.

So war es zum Beispiel bei der Einführung von Ragdolls. Wenn eine Figur stirbt, gibt es statt einer vorprogrammierten Todesanimation eine individuelle Berechnung, die die Position der Arme und Beine in physikalisch logischen Einklang mit der Umgebung bringt. Eben so, wie wenn man eine Puppe fallen lässt. Wird jemand vor einer Wand erschossen, bleibt der Oberkörper angelehnt. Von der Idee her fast revolutionär in Spielen wie **Max Payne** und **Hitman** eingesetzt, führte das doch oft auch zu unfreiwillig komischen Momenten mit unnatürlichen Verkeilungen und Bergen von Körpern, die dann nur noch wie leblose Schaufensterpuppen aussahen.

Flucht nach vorne

Eine Möglichkeit, dem Problem aus dem Weg zu gehen, ist grafische Stilisierung. Dabei werden alle Elemente so stark überzeichnet, dass sie zwar noch zu erkennen sind, aber keinen Anspruch auf eine realistische Darstellung haben. Hier wird die virtuelle Spielewelt von unser echten entfremdet und so zu ihrem eigenen grafischen Kosmos. Die Spiele verlieren ihren Simulationscharakter.



Noch weiter in diese Richtung geht Comichafter Grafikstil, wie zum Beispiel bei **Sam and Max** oder auch **Super Mario**. Niemand würde bei dem Nintendo-Klassiker die Darstellung der Spielfiguren oder Pilze als unrealistisch bewerten. Da der italienische Klempner gar nicht erst den Anspruch hat echt zu wirken, entzieht er sich der Diskussion. Das ist ungefähr so wie mit Smileys. Ein Doppelpunkt mit einer Klammer dahinter sagt manchmal genauso viel aus, wie ein echtes menschliches Lachen, das aus einem Gesicht mit 44 Muskeln stammt, welches bis zu 5.000 verschiedene Gefühlsausdrücke und Emotionen darstellen kann.

Künstliche Intelligenz

Das Problem des »Unheimlichen Tals« ist auch im Bereich der künstlichen Intelligenz (KI) bekannt. Heute sind die meisten NPCs, wie man sie am häufigsten in klassischen Rollenspielen antrifft, mit ausführlichen Sprachaufnahmen versehen. Und jede Figur, mit der man auf seinen Reisen interagiert, hat gleich eine ganze Reihe von Antworten und Informationen in sich, die man ihr entlockt kann. Auch ist es mittlerweile Standard, dass sich diese Gespräche direkt auf das Spielgeschehen auswirken. Bei **Neverwinter Nights 2** kann ein Gespräch binnen Sekunden in einen Streit oder sogar in einen Kampf eskalieren, wenn die entsprechenden Antworten gegeben werden. Doch die ganze Illusion eines echten Gespräches zerfällt in der Sekunde, in dem der NPC bei erneutem Anklicken dieselben Fragen und Antworten noch mal von sich gibt und der Spieler sofort merkt, dass er den Dialogpfad erneut durchgehen kann. Nur mit schlechtem Kurzzeitgedächtnis ist das nicht zu entschuldigen.

Dem Anspruch gerecht werden

Das Problem ist klar. Je näher wir uns der perfekten Kopie der Realität nähern, desto weniger verzeihen wir Fehler. Denn die Figuren auf unseren Monitoren spiegeln immer uns selber wieder. Sie sind unser Alter Ego, unsere Avatare. Wir wollen uns mit ihnen identifizieren und uns in ihnen wieder erkennen. Deshalb ist unser Anspruch auf Echtheit auch so hoch.

Die Stilisierung der Grafik ist ein Weg, dem auszuweichen, schiebt aber das eigentliche Problem nur auf. Letztendlich wird die Technik die Antwort geben. Genug Rechenpower und weitere, zusätzliche Jahren des Experimentierens der Entwickler werden irgendwann das richtige Verhältnis zwischen Aussehen und Bewegung finden. Langsam aber sicher wird es natürlichere Animationen geben, die dann auch wieder zu den jetzt schon hochauflösenden Texturen der Figuren passen.

Gleichzeitig darf die Spiele-Branche bei aller Jagd auf den Realismus aber auch nicht vergessen, dass die Grafik und die Simulation einer Welt nur ein Teil eines größeren Ganzen sind. Im Kern geht es nachwievor um Spielspass, Unterhaltung und das Erzählen von Geschichten. Dass das vor allem bei Ego-Shootern mit einer Welt, die der unseren täuschend ähnlich ist, besser geht als mit Vektorgrafik oder 8-Bit-Sprites ist klar. Aber die Grafik ist immer nur die Verlängerung eines guten Gameplays. Egal wie real alles wirkt, wenn es keinen Spaß macht, spielt es niemand länger als zwei Stunden. Was man von Pac-Man und seinen Geistern ja nicht gerade behaupten kann.

Thomas Sieben



Commander Keen gehört zu den populärsten und besten Plattformspielen auf dem PC.

Commander Keen

Klassik pur: **Ausgerechnet mit einem 2D-Plattformspiel** begründeten die Kultentwickler von id Software ihren Weltruhm.

John Carmack ist eine der wenigen echten Persönlichkeiten der Spielewelt. In regelmäßigen Abständen verzückt der blonde Chefprogrammierer von id Software Fachpresse und Endbenutzer gleichermaßen mit seinen extrem leistungsfähigen 3D-Engines. Die befeuern unter anderem bekannte und erfolgreiche Titel wie **Doom 3** oder **Quake 4**.

Sein erstes Kabinettstückchen legte er 1990 aufs Parkett: Carmack bastelte eine 2D-Engine, die extrem weiches Scrolling in alle vier Himmelsrichtungen ermöglicht – damals ein echtes Novum auf dem PC. Die stellte die Grundlage für id Softwares ersten Megahit: **Commander Keen**.

Mission to Mars

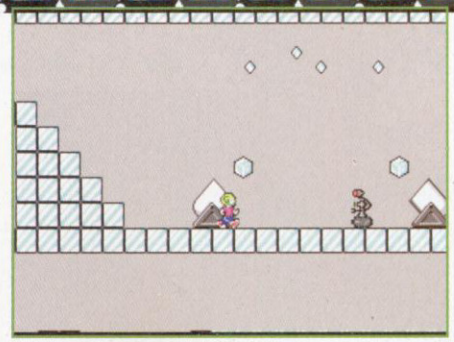
Während Clark Kent zu Superman wird, mutiert das achtjährige Wunderkind Billy Blaze zu Commander Keen, wenn die Erde in Gefahr ist. Finstere Aliens wollen dem Knaben die Lebenslichter auspusten, um anschließend die Weltherrschaft an sich zu reißen. Als Billy mit einem selbst gebastelten Raumschiff einen Erkundungsflug auf dem Mars unternimmt, stehlen die fiesen Außerirdischen wichtige Teile seines Vehikels und verstecken Sie in ihren Städten. Billy muss nun a) die Teile finden, b) die Aliens aufhalten und c) wieder daheim sein, bevor seine Eltern ankommen. Sonst gibt's mächtigen Ärger.

Sie steuern Keen per Tastatur: Mit den Cursor-Tasten geben Sie die Richtung vor, per *STRG* hüpfen Sie. *ALT* aktiviert den Pogostick, mit dem Sie gigantisch hohe Sprünge meistern. Bei gleichzeitig gedrückter Steuerungs- und Alt-Taste entlädt unser Superheld seinen Blaster gegen die (ziemlich dusseligen) Gegner. Diverse Puzzles wie versteckte Schlüsselkarten oder Schalterrätsel runden die Sache ab. Angenehm: Zwischen den Levels dürfen Sie sogar speichern.

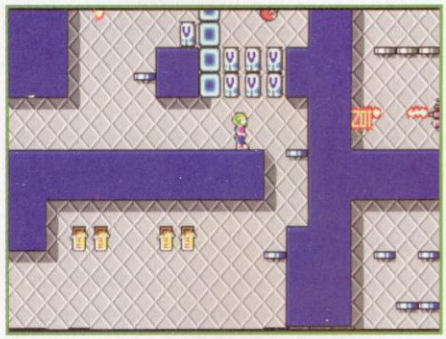
Simon Fistrich

WOHER KRIEG ICH DAS?

Die fünf Episoden Marooned on Mars, The Earth Explodes, Keen Must Die!, Secret of the Oracle und The Armageddon Machine erhalten Sie über Valves Online-Plattform Steam. Dazu müssen Sie sich unter www.steampowered.com die Client-Software herunterladen und einen kostenlosen Account erstellen. Anschließend können Sie das Produkt im Store-Bereich von Steam ausfindig machen. Derzeit kostet das Paket schlappe 4,95 US-Dollar; bezahlt wird per Kreditkarte oder PayPal. Die finale sechste Episode ist nur sehr schwer erhältlich – vielleicht haben Sie bei Ebay Glück.



Marooned on Mars: Das bockschwere Erstlingswerk. Die Grafik ist farbarm, die Steuerung sehr träge.



The Earth Explodes: Keen versucht, insgesamt 14 versteckte Tantalus-Strahler zu zerstören.



Keen Must Die!: Die Steuerung ist ab jetzt deutlich runder, das Gegnerdesign extrem witzig.



Secret of the Oracle: Unser Superheld präsentiert sich ab sofort mit verbesserter Grafik.



The Armageddon Machine: Danach erschienen noch ein weiterer Ableger und eine GBA-Version.

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

WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER


45025


42488


42490


45018


43387


43775



42094


43383



43985


43762


43769


45027



45017



43781


45004



43990


45009


43997



43928



43779



43991


43081


43376



43973


43788



45014


43937



45022


45008



45029


45005


45001

GAMES HANDYGAMES HANDYGAMES HANDYGAMES HANDYGAMES

PeepTRIS Best.Nr.38547
PeepTRIS - Die Sexy Variante vonTetris. Spiele dich durch die Level und erobere Traumfrauen.



Pink Bay Flowers "Luci" Best.Nr.38323
Der süssen Luciana ist es sooo heiss, kannst Du ihr beim Ausziehen helfen ?



Football Chix Best.Nr.38443
Fülle die Fläche des Feldes nach und nach aus. Als Belohnung darfst Du mit den Girls spielen...



Airwarrior Best.Nr.38409
Eliminiere die Feinde mit deinem Bomber. Tolle Grafik. 100% Action und Spielspass.



Hot Girls Sonia Best.Nr.38383
Hole dir die Slideshow mit der aufregenden Sonia und erlebe prickelnde Augenblicke....



69 Balls Brunettes Best.Nr.38534
Für alle eingesammelten Sachen bekommst Du eine sexy Belohnung für Deine Galerie!



Athens Challenge Best.Nr.38480
Du musst in den Track'n'Field Disziplinen punkten wie z.B. Hürdenlauf, Hochsprung, und viele mehr!



Heidis Beer Garden Best.Nr.38529
Biernotstand auf dem Oktoberfest! Heidi muss alle mit Bier versorgen und nichts verschütten.



So kannst Du bestellen:

1. Sende **PYB**+ Bestellnummer an 87555* für eine Bestellung.
2. Oder das erste Produkt gratis und bei jeder weiteren Lieferung 40% sparen. Sende **EEH** 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. 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 EEH+Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343

SpermBomb Chicks Best.Nr.38346
Befruchte mit den Samenzellen die Eizelle, gelingt es Dir wartet eine heisse Überraschung auf Dich.

HANDYSOUNDS HANDYSOUNDS HANDYSOUNDS

36049	FORMEL 1	36001	GERÄUSCH DER KLOSPÜLUNG
36095	FBI SIRENE	36087	KLEINER HOSENSCHEISSER
36172	US MARSCH	36180	DEUTSCHE POLIZEISIRENE
36054	SEX, SEX, SEX	36187	ADOLF-DU ALTE NAZISAU
36182	ALTES TELEFON	36076	CHINESISCHE EKSTASE
36077	FETTER RÜLPSER	36020	GEILE NYMPHOMANIN
36011	DEUTSCHE HYMNE	36088	NASA COUNTDOWN
36039	LACHENDES BABY	36083	HAPPY BIRTHDAY
36093	TEUFLISCHE LACHE	36089	RAUCHERHUSTEN
36057	WILDER ORGASMUS	36042	HUNDEBELLEN

TOP!

GEIL!

HANDYTHEMES HANDYTHEMES HANDYTHEMES HANDYTHEMES

85007

85000 85055

VIDEOS HANDYVIDEOS HANDYVIDEOS HANDYVIDEOS HANDYVIDEOS

32211

32242

32258

32249

32094

32072

32258

32073

32014

32257

32220

32071

32217

32076

32222

32202

32246

LPAPER EROTIK WALLPAPER EROTIK

43449

43539

43298

43072

43295

42061

43292

43280

49939

43633

42941

49940

43306

43279

43235

43140

49938

43319

43443

43735

43297

43219

43213

43729

43282

49944

43302

LESERBRIEFE

GEWALT IN SPIELEN

MARTIN ENDRESS Eben habe ich mein Abonnement gekündigt. Ich mag Ihren Schreibstil und finde das Heft grundsätzlich sehr gut gemacht mit ausgewogenen und fundierten Testberichten. Ein Punkt stört mich jedoch signifikant und hat mich unter anderem zur Kündigung des Abonnements bewogen: Ihr absolut unkritischer Umgang mit Gewalt in PC-Spielen.

Ich gehöre nicht zu den Moralaposteln, welche anderen Menschen vorschreiben möchten, was sie zu tun und zu lassen haben, jedoch gehöre ich auch nicht zu den Menschen, die Fakten ausblenden und die Wahrheit verdrängen. Mit Spaß und Engagement habe ich z.B. GTA gespielt (GTA 3 bis zum lustigen Ende, Vice City bis ca. zur Hälfte), jedoch habe ich gemerkt, dass ich nach dem Spielen sehr lange gebraucht habe, um »wieder runterzukommen«. In dieser Zeit war ich nicht gerade freundlich und gelassen, sondern schnell erregbar und latent aggressiv. Ebenfalls fiel es mir sehr schwer, ob des intensiven Reizes durch das Spielen mich danach auf andere Dinge zu konzentrieren (Lernen, Lesen, Gespräche, Schlafen).

Für mich muss ich also den Schluss ziehen, dass mich das Computerspielen (insbesondere Gewaltspiele) negativ beeinflusst. Kann man hieraus generelle Schlüsse ziehen? Wohl nicht, aber dafür gibt es ja die Wissenschaft. Die negativen Effekte von Gewalt im Fernsehen (Anstieg der Gewaltbereitschaft, Korrelation zwischen TV-Konsum und Straftaten, Lernstörungen) sind hinlänglich erforscht – weshalb sollte dies beim Gewalt-Computerspielen anders sein? Falls Sie wissenschaftliche Fakten benötigen, empfehle ich Ihnen das ausgezeichnete, populärwissenschaftliche Buch »Lernen« vom Gehirnforscher Manfred Spitzer.

Verzeihung für die lange E-Mail, aber ich denke, Sie tragen als PC-Redakteure eine Mitverantwortung für die Verrohung der Gesellschaft durch exzessive Gewaltspiele. Welche Konsequenzen Sie daraus ziehen, ist Ihre Angelegenheit. Ich empfehle Ihnen aber, vor wissenschaftlichen Erkenntnissen nicht die Augen zu verschließen (das hat die Tabakindustrie auch lange Zeit versucht), sondern zumindest gewisse kritische Akzente in Ihren Berichten zu setzen.

FLORIAN STANGL *Wenn Sie das Abo kündigen, entsagen Sie dann auch den gewalthaltigen Spielen? Das wäre ja nur konsequent. So ungern wir Sie als Leser verlieren, so bewundernswert finden wir Ihre selbstkritische Haltung. Ihren Vorwurf kann ich aber nur bedingt akzeptieren: Ja, wir gehen nicht explizit auf den möglichen Einfluss von Gewalt auf unsere Leser ein, schon gar nicht in Tests oder Previews. Wenn ein Spiel ungewöhnlich derbe Szenen zeigt, schreiben wir das. Aber eines wollen wir nicht: Unseren Lesern etwas vorenthalten oder sie bevormunden. Gewalt ist ein Spielelement, von dem wir glauben, dass die meisten Spieler sie als Teil der Spielmechanik erkennen und nicht als Problemlöser fürs echte Leben.*



WW2-GEMECKER

CHRISTIAN DIX Der Unterschied zwischen einem Spiele-Tester und dem Leser eurer Zeitschrift ist unter anderem der, dass Ihr alle verfügbaren Spiele testen müsst und dafür Geld bekommt, und der Leser dafür zahlt, sich anhand der Tests zu orientieren, um sich aus der Masse die besten Spiele kaufen zu können. Vor diesem Hintergrund bitte ich Euch, auf das ständige und sinnlose Genörgle am Szenario Zweiter Weltkrieg zu verzichten. Das geht mir mittlerweile mindestens genauso auf den Sack wie Euch die WW2-Spiele. Als Leser habe ich nämlich nicht das Problem, jedes spielen zu müssen.

FLORIAN STANGL *Touché! Sie haben sicher im Grundsatz Recht, ich möchte aber ein wenig differenzieren. Nicht das Szenario an sich ödet uns an, sondern was die Entwickler daraus machen. Die klassischen Missionen wie Market Garden kennen wir aus Film, Funk und Butterfahrt zur Genüge – und haben sie in diversen Spielen vorgesetzt bekommen. Neue Perspektiven, Schauplätze, Spielelemente und dergleichen suchen wir meist vergebens. Um davon genervt zu sein, reicht es, nur einen Bruchteil der WW2-Titel gespielt zu haben.*

WEHRMACHT GLEICH NAZIS?

STEFAN BLIESMER Ich habe gerade von Simon Fistrich die gut und witzig verfasste Vorschau von Medal of Honor: Airborne gelesen. Nur eines ist mir bei dem sonst guten Artikel sauer aufgestoßen, nämlich dass der Redakteur alle Wehrmachtssoldaten als Nazis betitelte. Da musste ich gleich an meinen verstorbenen Vater denken, welcher ein überzeugter Sozialdemokrat war und genau wie Helmut Schmidt sowie Millionen anderer zur Wehrmacht musste. Wäre Herr Fistrich 60 Jahre früher geboren, hätte auch er kämpfen müssen. Ein wenig mehr Differenzierung wäre sicher angebracht.

SIMON FISTRICH *Natürlich lässt sich trefflich darüber diskutieren, ob man Soldaten, die in der Realität für das Hitler-Regime ins Feld gezogen sind (bzw. dazu gezwungen wurden), allesamt als Nazis bezeichnen sollte. Hätte ich eine historische Abhandlung über die damalige Zeit verfasst, wäre ich sicher differenzierter zu Werke gegangen.*

Bei meinem Thema Medal of Honor handelt es sich hingegen um ein Computerspiel mit einem zwar an der Wirklichkeit angelehnten, letztlich dennoch fiktiven Szenario, bei dem die Rollen klar verteilt sind: Auf der einen Seite die »guten« Alliierten, auf der anderen Seite die »bösen« Krauts, die den Nazi-Gedanken mit ihrem virtuellen Leben verteidigen. Denken Sie mal an Filme wie Indiana Jones und den berühmten Satz: »Nazis. Ich hasse diese Kerle«, als er in einen Raum voller deutscher Soldaten blickt. Ob George Lucas und Steven Spielberg (der immerhin Schindlers Liste gedreht hat) damit sämtliche deutsche Soldaten als verblendete Ideologen darstellen wollten, wage ich zu bezweifeln.

FEHLERTEUFEL



Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

DER HEILIGE SOUNGRAL

BJÖRN STEINBERG Ich habe in der aktuellen PC PowerPlay drei Fehler gefunden. Ich denke, ich habe somit alle gefunden. Also fange ich mal an. Erstmal schon auf Seite 5. »X-Fi der heile Soungral«? Was zur Hölle ist ein ein Soungral? So, es geht weiter mit Seite 88. Empfohlen sind 1,0 MByte. Hmmm... ist schon komisch irgendwie. Ach, und zu guter letzt auf Seite 122. Ich zitiere: »Alan Wake (von den May-Payne Entwicklern)«. Wer oder was ist May Payne? Na ja, ich geh dann mal May Payne spielen und besorg mir danach Rita Bentrups Fetch! für nen Kumpel, weil der einen schlechten PC hat mit wenig RAM. Und wenn ich Zeit hab', such ich den heiligen Soungral.

FLORIAN STANGL Wir wünschen Ihnen auf der Suche nach dem Gral viel Erfolg! Wenn Sie auf dem Weg dorthin ein »d« finden, schicken Sie es doch bitte an die Hardware-Redaktion, vielen Dank!

Was May Payne angeht: Mit dem Wonnemonat als Ablenkung können wir uns leider nicht rausreden. Bleibt das Gleiche zu sagen wie zu MByte statt GByte: Entschuldigung!

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

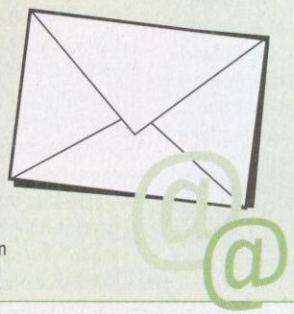
DVD-REDAKTION

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



BIOSHOCK UND DER KOPIERSCHUTZ



BERND SCHIGGL Wegen Ihrem Test zu Bioshock schreibe ich jetzt doch mal einen Leserbrief. (Um es vorauszuschicken: Die Entwicklung, die der Kopierschutz in letzter Zeit erfährt, finde ich äußerst besorgniserregend. Mehr und mehr bekommt der Kunde dadurch Nachteile zu spüren. Aber der Reihe nach.) Ich hatte mich eigentlich auf das Spiel gefreut, bis ich las, dass es eine Internetaktivierung erfordert. Damit waren meine Hoffnungen zerstört! Natürlich könnte auch ich, obwohl mein Spielerechner keine Internetverbindung hat, Bioshock mit einem gewissen Aufwand aktivieren (Analogmodem einrichten, Call-By-Call-Verbindung konfigurieren, Rechner zur Telefondose schleppen...).

Bei dem Gedanken kam mir jedoch wieder die Wut über Half-Life 2 hoch. Damals wusste ich beim Kauf noch nichts von der Aktivierung und musste mich nach dem ersten Schock, zwei Abenden Arbeit und zahlreichen Problemen so über Valves Kundenunfreundlichkeit aufregen, dass mir das eigentliche Spiel, als es dann endlich lief, schon gar keinen Spaß mehr gemacht hat. Noch mehr ärgern musste ich mich, als ich erfuhr, dass Half-Life 2 jetzt geknackt sei, und man eine Raubkopie ohne DVD und ohne Aktivierung spielen kann. Wer das getan hat, hatte sicher mehr Spaß als ich. Und als dann nach einem Monat auf meinem Bildschirm die Meldung erschien, dass meine Aktivierung abgelaufen sein, hätte ich die Half-Life-DVD zertreten und aus dem Fenster geschmissen, wenn es mir nicht um die 45 Euro leid getan hätte, die ich dafür ausgegeben habe.



Noch mehr Dinge stören mich bei der Internetaktivierung: Wie viele Aktivierungen werden mir zugestanden? Kann ich so ein Spiel noch sorglos gebraucht kaufen? Und dass ich keine Möglichkeit habe zu kontrollieren, welche (persönlichen?) Daten bei der Aktivierung übertragen werden, macht mir die Sache auch nicht gerade sympathischer.

Aber es geht noch weiter: Ich spiele auch gerne mal alte Spiele.

Vor kurzem habe ich sogar wieder Panzer General gespielt. Und jetzt frage ich mich, wer würde mir wohl heute noch das zwölf Jahre alte Panzer General aktivieren, wenn's damals schon eine Aktivierung gegeben hätte? Genau: Keiner! Dieses Schicksal wird auch Bioshock früher oder später ereilen. Wenn der Hersteller die Software nicht mehr pflegt, endet auch die Möglichkeit sie zu aktivieren. Dann ist die teuere Spiele-DVD höchstens noch als Faschingsdeko zu gebrauchen. Dass die Unterstützung auch für bekannte Spiele sehr schnell enden kann, hat uns Gothic 3 gezeigt. Glaub doch bitte keiner, dass ein Publisher – kurz bevor er einem Programm die Unterstützung streicht – noch schnell einen »Anti-Aktivierungs-Patch« herausgibt. Das wird 2K Games genauso wenig tun, wie z.B. Codemasters den Kopierschutz aus DTM Race Driver 2 entfernt, nur weil er unter Vista nicht mehr funktioniert (nein, auch das Starforce-Update nützt nichts). Das Spiel selbst würde schon noch gehen, nur der Kopierschutz eben nicht. Raubkopien dagegen laufen einwandfrei und der Ehrliche ist wieder mal der Dumme. (Verstehen Sie mich nicht falsch. Ich verlange nicht, dass alle älteren Spiele unter Vista lauffähig gemacht werden. Ist mir auch egal, ich habe kein Vista. Ich will aber zeigen, wie der Kopierschutz dem Käufer zum Nachteil wird.)

Liebe Publisher, was glauben Sie eigentlich was Sie da tun? Ich finde, irgendwas stimmt nicht mehr, wenn man mit Raubkopien weniger Ärger hat, als mit Originalprogrammen. Sie ermutigen die Leute ja förmlich zum Raubkopieren. Ich verstehe, dass Sie Ihre Software schützen wollen, aber bei diesem blinden Feldzug gegen illegale Kopien überrollen Sie die zahlenden Kunden ohne Rücksicht auf Verluste. Besinnen Sie sich wieder darauf, wem Sie verpflichtet sind. Nämlich uns, den Käufern. Wenn Sie Ihren Kampf gegen die Kopierer weiterhin auf unseren Schultern austragen, werden Sie Käufer verlieren anstatt sie zu gewinnen.

Wie es besser geht, zeigt Ankh 2. Mit der Kodierscheibe aus Pappe muss man jedenfalls keine technischen Pannen befürchten. Kompliment, so was wünsche ich mir öfter. Selten mal kommt ein Spiel auch ganz ohne Kopierschutz aus und es verkauft sich doch tatsächlich mehr als nur ein Exemplar pro Stadt! (Ich kann mich leider nicht mehr erinnern, welche Spiele das waren. Keine Mainstream-Titel, zugegeben, aber es scheint auch so zu funktionieren.)

Noch ein Wort an all die Spieler da draußen: Überlegen Sie sich bitte genau, was Sie sich alles gefallen lassen wollen. Ich bin sicher, dass die Spielehersteller auf den Willen der Spieler hören. Aber leider nur dann, wenn sich dieser Wille in den Verkaufszahlen niederschlägt – wir haben es in der Hand! Ich jedenfalls werde für Bioshock kein Geld ausgeben, so Leid es mir tut. Aber ich werde es überleben. Warum ich das alles schreibe? Weil ich daran glaube, dass wir kleinen Leute die Welt ändern können, wenn wir nur diese »Die machen das doch sowieso« Mentalität ablegen.

FLORIAN SCHACHTLBAUER Bioshock ist ein weiteres Spiel mit einer Online-Aktivierung. Jetzt kann ich solche Spiele natürlich ohne weiteres aktivieren. Aber was ist wenn ich ein solches Spiel in einigen Jahren nochmals spielen möchte und es dazu wieder installieren muss? Wird der Hersteller dann den Server im Internet noch bereitstellen? Hat ein Hersteller an solchen »Altlasten« dann überhaupt noch ein Interesse? Er möchte doch immer die neuen und aktuellen Spiele verkaufen. Von dem Fall, dass der jeweilige Hersteller evtl. Insolvenz anmelden muss und nicht mehr existiert, möchte ich gar nicht erst ausgehen.

Ich halte deshalb Online-Aktivierungen für eine sehr gefährliche Entwicklung. Ich spiele heute auch ältere Computerspiele und möchte doch meine jetzt neuen Spiele in Zukunft wieder spielen können. Heute habe ich mit alten Spielen nur Probleme mit der Technik und muss möglicherweise Emulatoren nutzen, aber ich kann mir vorstellen dass ich in ein paar Jahren im Internet nach einer neuen Aktivierungsmöglichkeit meiner gekauften Software suchen muss...

FLORIAN STANGL *Dass Entwickler und Publisher ihr Spiel gegen Raubkopierer schützen wollen, ist ihr gutes Recht – und jeder echte Gamer sollte sein Hobby durch den Kauf von Originalen unterstützen. Dass der eine oder andere Kopierschutz Probleme verursachen kann, ist verdammt ärgerlich. Hier müssen die Publisher alles tun, um im Problemfall dem ehrlichen Kunden bestmöglich zu helfen. Im Fall von Bioshock kann das Spiel fünf Mal aktiviert werden, was in den allermeisten Fällen locker ausreicht. Außerdem gehen wir definitiv davon aus, dass in absehbarer Zeit der Kopierschutz ohne Online-Aktivierung auskommen wird. Somit dürfte das angesprochene Problem der »Altlasten« keines sein.*

one

BISHER MEHR ALS
270.000 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)

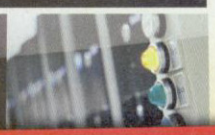
4. Alle PCs werden in speziellen Systemverpackungen inkl. Transportversicherung versendet



5. Mehrfach ausgezeichnete PC-Systeme Testsieger in Preis/Leistung

HARDWARELUXX · PC WELT · GameStar Preis-Tipp · Test & Kauf Schnäppchen TIPP · Hardware Geheim-Tipp

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 die Geschäftsadresse oder per Mail 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
- 160GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk



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. 4282

- Intel® Core™ Duo Prozessor T2450 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk



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

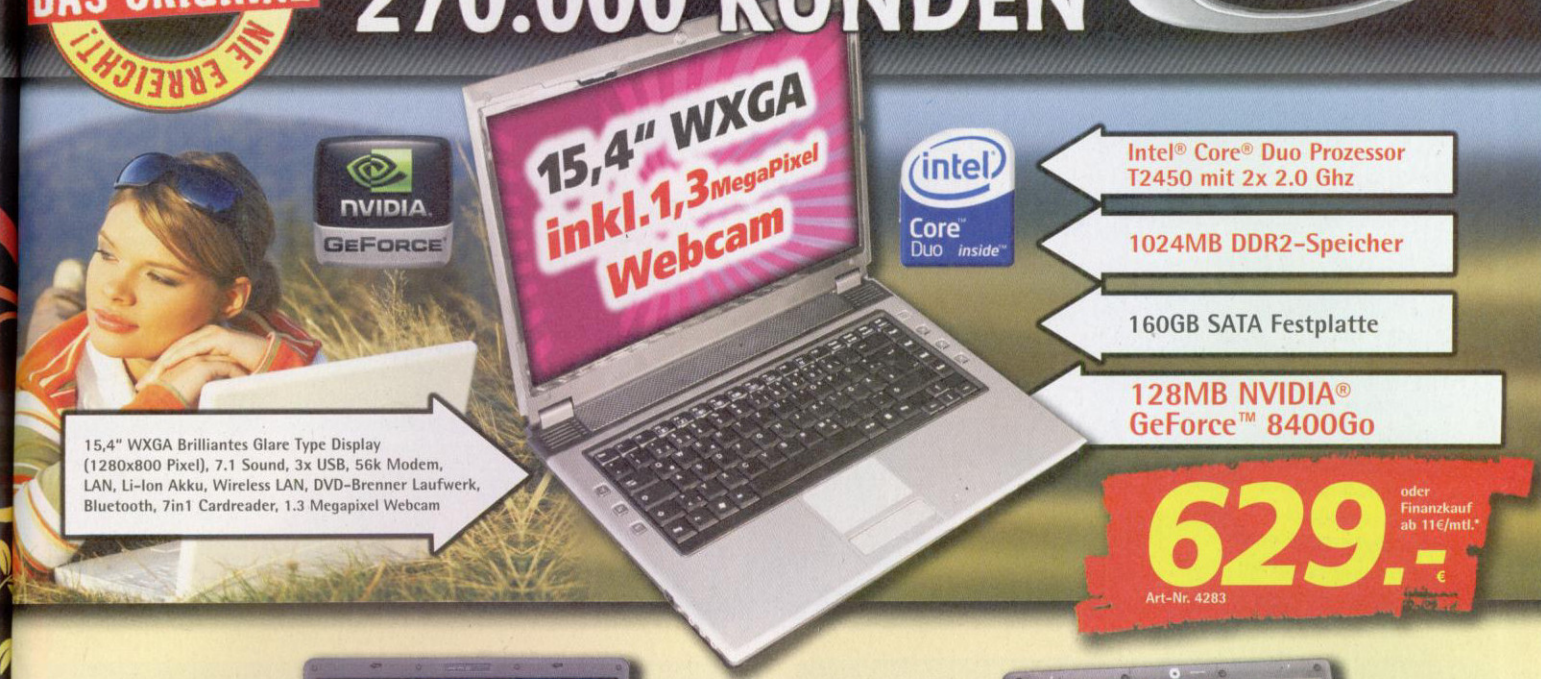
0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

OFT KOPIERT - DAS ORIGINAL NIE ERREICHT!

BISHER MEHR ALS 270.000 KUNDEN

one

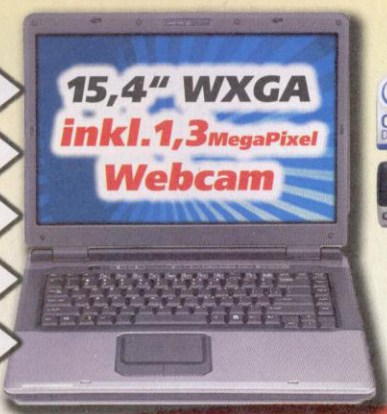


- Intel® Core® Duo Prozessor T2450 mit 2x 2.0 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400Go

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, 1.3 Megapixel Webcam

629.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.*

Art-Nr. 4283

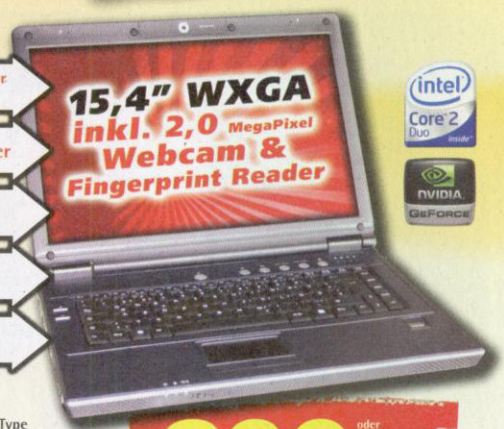


- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5450 mit 2x 1.66 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GO
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, 1.3 Megapixel Webcam

699.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.

Art-Nr. 4279



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7250 mit 2x 2.0 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, 2.0 Megapixel Webcam

899.- € oder Finanzkauf ab 17€/mtl.

Art-Nr. 4238

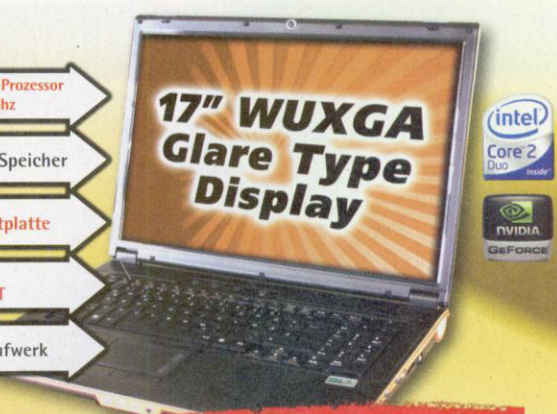


- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 200GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

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%.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.one.de

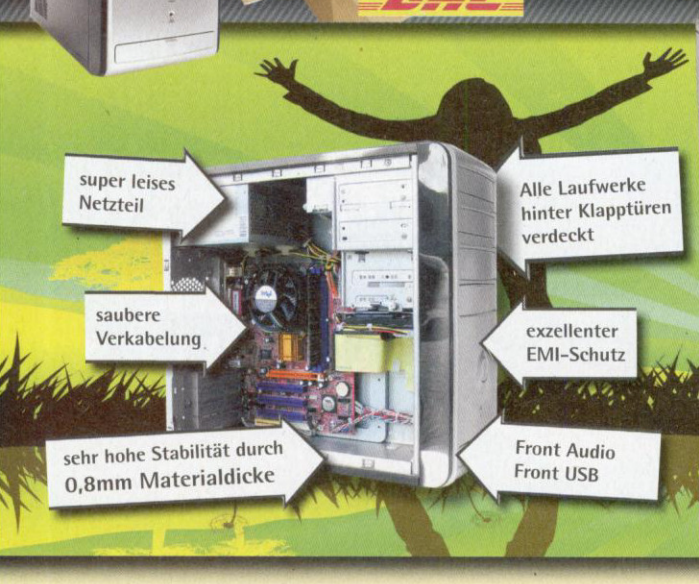
VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90
zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.







AMD Athlon™ 64 4000+ AM2

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 4000+ 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. 4267

Intel® Celeron® 430

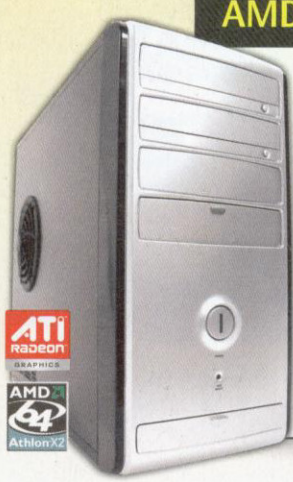


- Prozessor: Intel® Celeron® Prozessor 430 (1.8 Ghz Conroe)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5GC-MX
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 224MB Intel® GMA 950 Onboard
- Laufwerk: 18xDouble Layer 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

259.- € 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: 160GB 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: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 8500GT
- 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

499.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.*

Art-Nr. 4284

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 de 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 270.000 KUNDEN

one



NVIDIA GeForce

AMD 64 Athlon X2



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® P5KPL-VM
- 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, Gigabit LAN, 4xSATA, Head USB

599.- €

oder Finanzkauf ab 11€/mtl.*

Art-Nr. 4221

Intel® Core™2 Duo E6750



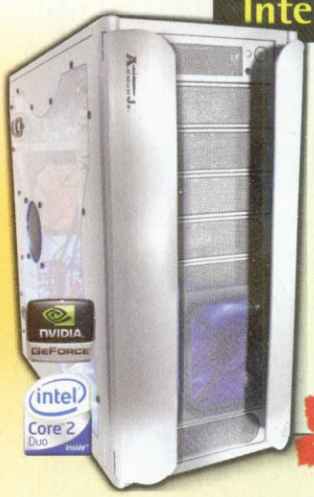
- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6750 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5KPL-VM
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

899.- €

oder Finanzkauf ab 17€/mtl.*

Art-Nr. 4258

Intel® Core™2 Duo E6850



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6850 (2x3.0 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5N-E SLI
- Festplatte: 500GB 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

1299.- €

oder Finanzkauf ab 24€/mtl.*

Art-Nr. 4285

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

HARDWARE

AKTUELLE RECHNER-EMPFEHLUNGEN

Weiterhin größtenteils stabil präsentieren sich die Hardwarepreise, besonders im Highend-Segment. Billiger wurden vor allem (immer noch) Prozessoren und (mal wieder) Hauptspeicher, was sich in teilweise leicht angepasster Hardware äußert. So bekommt man schon für unter 1.000 Euro einen absoluten Hammerrechner, der selbst mit anspruchsvollen Knüllern wie World in Conflict keine Probleme hat.

BUDGET-PC	CA. 520 EURO	MITTELKLASSE-PC	CA. 970 EURO	SPITZENKLASSE-PC	CA. 1.630 EURO
Mainboard		Mainboard		Mainboard	
S775-Mainboard mit 945P-Chipsatz	ca. 70 Euro	S775-Board mit P35-Chipsatz	ca. 110 Euro	S775-Board mit P35-Chipsatz	ca. 160 Euro
Prozessor		Prozessor		Prozessor	
Intel DualCore E2140 (Boxed)	ca. 70 Euro	Intel Core 2 Duo E6750 + Kühler	ca. 200 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. 100 Euro	Nvidia Geforce 8800 GTS 320 MB	ca. 260 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. 45 Euro	SATA-Festplatte 320 GB	ca. 70 Euro	SATA-Festplatte 500 GB	ca. 100 Euro
Speicher		Speicher		Speicher	
1 GB DDR2/667	ca. 35 Euro	2 GB DDR2/800 CL5	ca. 85 Euro	2 GB DDR2/800	ca. 100 Euro
Soundkarte		Soundkarte		Soundkarte	
keine (Onboard-Chip)	0 Euro	keine (Onboard-Chip)	0 Euro	Creative X-Fi Xtreme Music	ca. 70 Euro
Gehäuse		Gehäuse		Gehäuse	
Midi-Tower	ca. 45 Euro	Midi-Tower	ca. 60 Euro	Alu-Bigtower	ca. 140 Euro
Betriebssystem		Betriebssystem		Betriebssystem	
Windows XP Home	ca. 80 Euro	Windows XP Home	ca. 80 Euro	Windows XP Professional	ca. 125 Euro
Gesamtpreis	ca. 520 Euro	Gesamtpreis	ca. 970 Euro	Gesamtpreis	ca. 1.630 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.



VSYNC – DAS UNBEKANNTE WESEN

SASCHA MUSTAK Was bedeutet in Bezug auf eine Grafikkarte eigentlich genau der Begriff VSync? Bei Begriffserklärungen rund um Grafikkarten werden zwar immer wieder Antialiasing und diverse Shader durchgekaut, der VSync aber gerne ignoriert. Ich habe zwar eine vage Ahnung, will aber lieber noch mal nachfragen. Wie äußern sich jeweils ein aktivierter bzw. deaktivierter VSync, was bewirkt er genau?

PC POWERPLAY Ein sehr komplexes Thema, deshalb hier eine stark vereinfachte Antwort: Eine Grafikkarte arbeitet mit mindestens zwei Bildspeichern (Double Buffer). Der eine (primäre) enthält das gerade angezeigte Bild, während im anderen schon mal das kommende berechnet wird. Ist es fertig, werden die Prioritäten der beiden Buffer einfach getauscht – aus dem sekundären wird der primäre und das soeben berechnete Bild geht an den Monitor und wird nun angezeigt. Aus dem primären wird der sekundäre, in dem umgehend die Berechnung des übernächsten Bildes erfolgt.

Die Option VSync on/off bestimmt nun das Verhalten der Bildübergabe an den Monitor. Bei »VSync on« wird ein neues fertiges Bild grundsätzlich nur dann übertragen, wenn auch der Monitor gerade mit einem neuen Bild (VSync-Impuls) anfängt. Bei langsamen Grafikkarten bedeutet das, dass der Monitor eventuell mehrmals das gleiche Bild hintereinander anzeigt, weil das neue von der Grafikkarte berechnete noch nicht ganz fertig war. Die fps sinken deshalb immer wieder auf einen noch niedrigeren Wert, als die Karte eigentlich zu leisten imstande wäre. Diese abrupten Wechsel der Framerate sehen nicht nur unschön aus (Ruckler), sondern können bei Timing-sensiblen Titeln – z.B. Shootern – auch unschöne spielerische Effekte wie mangelnde Präzision bewirken. Bei »VSync off« ist es nun so, dass die Grafikkarte nicht auf den Monitor »warten« muss, bis der wieder mit einem neuen Bild anfängt. Sobald sie ein Bild fertig hat, wird das an den Monitor geschickt.

Wenn der z.B. gerade mitten im Bildaufbau war, macht er in der zweiten, unteren Bildhälfte ungerührt mit dem neuen Bild weiter. Das erhöht im Vergleich zu »VSync on« zwar die fps, führt aber zu »zerrissenen« Bildern mit einer deutlich sichtbaren horizontalen Kante, dem so genannten Tearing: Oben ist noch der alte Frame zu sehen, unten schon der neue. Besonders heftig ist der Effekt bei schnellen links-rechts-Bewegungen.

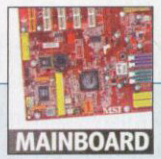
Vom Tearing sind TFTs trotz ihrer völlig anderen Methode des Bildaufbaus ebenso betroffen. Die »Anlieferung« ist das Entscheidende, und die erfolgt auch bei einem digital per DVI angeschlossenen Flachbildschirm Pixel für Pixel, von links oben nach rechts unten. Da TFTs normalerweise niedrigere Bildwiederholfrequenzen als Röhrenmonitore haben, und das zerrissene Bild dadurch länger stehen bleibt, ist der Tearing-Effekt bei VSync off hier sogar auffälliger.



SINGLE- ODER DUALCHANNEL?

THOMAS PÜCKER Überall kann man lesen, dass RAM im DualChannel-Modus schneller läuft als ein vergleichbar großer einzelner Riegel. Wie sieht es aber aus, wenn die DC-Module etwas langsamer sind? Konkret gefragt: was ist schneller – 2x512 MB DDR333 als DualChannel oder 1x1.024 MB DDR400?

PC POWERPLAY Eine gute Frage, die sich nicht exakt beantworten lässt. Denn die jeweiligen Vorteile der einzelnen Konfigurationen sind ungefähr gleich groß. DualChannel gleicht also den Nachteil der niedrigeren Taktrate aus. Was wann genau vorne liegt, hängt auch von der Art der Anwendung ab. Insgesamt sind die Unterschiede aber als unerheblich zu bezeichnen.



STARTPROBLEME

JENS SEIFFERT Vor kurzem habe ich mir etliche neue Komponenten zugelegt, darunter ein 500-Watt-Netzteil von BeQuiet und das Asus-Mainboard P5K. Eigentlich bin ich ganz zufrieden damit, nur habe ich seitdem folgendes Phänomen: Ich trenne meinen PC über Nacht komplett vom Stromnetz. Wenn ich ihn am nächsten Tag wieder einschalte, will er beim ersten Versuch nicht hochfahren; das klappt erst beim zweiten Anlauf. Im Betrieb läuft er völlig stabil, auch Reboots sind kein Problem.

PC POWERPLAY Zur Beruhigung eine beunruhigende Nachricht: Das ist ganz normal. Zumindest bei vielen Intel-Mainboards mit modernen Chipsätzen wie P965 und P35. Allerdings ist bis heute nicht klar, ob es sich dabei um einen Bug oder ein Feature handelt. Intel behauptet Letzteres: Die Chipsätze hätten Schutzmaßnahmen gegen unerwünschte Spannungsschwankungen eingebaut, wozu viele Boards auch die Trennung vom Stromnetz zählen würden.



MEHR VRAM, MEHR NUTZEN?

IRIS BECHTLE Ich will mir demnächst eine Radeon 1950 Pro kaufen, weiß allerdings nicht, ob die 256- oder 512-MB-Variante.

PC POWERPLAY Moderne Spiele verbraten mit ihren riesigen Texturen und zig Effekten enorme Mengen an Videospeicher. Der Bedarf vervielfacht sich mit steigender Auflösung. Je schneller die Karte ist, umso wichtiger wird zudem die Frage des Datentransports. Kann der Speicherbedarf nicht mehr über das auf der schnelle Onboard-VRAM gedeckt werden, sackt die Performance rapide ab. Als Faustregel gilt: Je schneller eine Grafikkarte ist, je höher dadurch die mögliche Auflösung wird, desto eher haben riesige VRAM-Mengen Sinn.

HARDWARE NEWS

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Auf cynamite.de: Aktuelle News aus der Hardware-Welt

ROCCAT KONE/ROCCAT VALO | HIGHEND-GERÄTSCHAFT AUS DEUTSCHLAND

Von Hamburg aus versucht der neue Hersteller Roccat, die Szene der Edel-Eingabegeräte aufzumischen. Das Unternehmen besteht vor allem aus Ex-Speedlink-Mitarbeitern. Auf der GC wurden die ersten drei Produkte vorgestellt, eines davon ein Mauspad namens **Sense**. Maus und Tastatur bekamen finnische, auch auf Englisch bequem aussprechbare Bezeichnungen verpasst. Die Lasermaus **Kone** erinnert von der Form her stark an Logitech-Modelle. Technisch wird sie mit allem vollgestopft, was derzeit modern und bei einem Preis von knapp 70 Euro auch zu erwarten ist: Umschaltbare Auflösung mit bis zu 2.000 dpi, viele programmierbare Knöpfe, internes RAM für speicherbare Profile und einlegbare Gewichte zur individuellen Anpassung. Zu den wirklichen Besonderheiten gehört unter anderem ein zweiter Sensor zur »Höhenmessung«. Wird die Maus vom Pad gehoben, bewegt sich der Mauszeiger ab einer bestimmten Distanz nicht mehr. Außerdem sind in die Aufnahme der Gewichtsmodule Elektrokontakte eingelassen, was Raum für zukünftige Upgrades jenseits des Gewichtstunings lässt.



Ebenfalls einige Besonderheiten weist die Tastatur **Valo** auf. Da wären komplett hinterleuchtete Tasten oder ein integriertes Display in der rechten oberen Ecke. Auch hier ist mit kurzhubigem Tastenanschlag, jeder Menge Sonder- und Makrotasten sowie allerlei Anschlüssen für USB/Sound alles drin und dran, was im Tastaturbau derzeit chic ist. Die unverbindliche Preisempfehlung liegt bei rund 100 Euro.



Hersteller: Roccat
Termin: Oktober 2007

GECUBE HD2600 XT GEMINI 3 | DOPPELTES GRAFIKHERZ



Mit der **Gemini 3** setzt GeCube seine Linie der Mittelklasse-Karten mit doppelter Grafikchip-Bestückung fort. Auf dem rund 280 Euro teuren Modell kommen zwei **Radeon HD2600 XT** sowie bis zu 1 GB RAM vom Typ GDDR2 zum Einsatz. Technologisch bietet GeCubes **Gemini 3** Crossfire mit nur einer Platine – als Spezialität lassen sich bis zu vier Monitore gleichzeitig digital ansteuern. Trotz aller Finesse dürfte die Karte eher was für Hightech-Junkies mit dem Hang zum Besonderen sein: Die **Gemini** ist teurer und dabei langsamer als ein herkömmliches **HD2600 XT**-Crossfire-Doppel.

Hersteller: GeCube
Termin: erhältlich

MICROSOFT SIDEWINDER GAMING MOUSE/RAZER LACHESIS | MAUSPARADE

Während immer mehr Hersteller in den Markt der schweineteuren Spielemäuse einsteigen, versucht Razer der Konkurrenz mal wieder einen Schritt voraus zu sein. Bei der etwas seltsam benannten, rund 80 Euro teuren **Lachesis** (laut Eigenauskunft gehen langsam die Schlangennamen aus) soll das der Laser neuester Generation mit bis zu 4.000 dpi Auflösung bewerkstelligen. Für eine Razer-Maus fällt sie relativ groß und bauchig aus, ansonsten gilt mal wieder: Vom Onboard-Speicher über einstellbare dpi-Raten und frei konfigurierbare Tasten ist praktisch alles dabei, was man heutzutage so braucht. Lediglich auf zusätzliche Gewichte muss man verzichten.



Hersteller: Razer
Termin: Oktober 2007

Vier Jahre nach dem Ausstieg lässt Microsoft sein **Sidewinder**-Label wieder auferstehen. Unter dieser Bezeichnung soll künftig wieder PC-Hardware speziell für Spieler veröffentlicht werden. Das erste Produkt ist – oh Überraschung – eine Highend-Maus mit Zielrichtung eSportler. Technik und Ausstattung der **Sidewinder Gaming Mouse** entsprechen den Klassenstandards; neben einigen ungewöhnlichen Design-Details stechen vor allem die seitlichen Daumentasten heraus. Der Begriff »Knopf« trifft bei den beiden metallenen Knubbeln mal wirklich zu, außerdem liegen sie über- statt wie üblich hintereinander. Bei ersten Griffproben macht das den deutlich komfortableren Eindruck. Erhältlich soll sie ab Ende September sein, der Preis liegt bei rund 60 Euro.



Hersteller: Microsoft
Termin: 27. September 2007

SAITEK CYBORG | NEUES LABEL FÜR SPIELER



Saitek baut die Bezeichnung Cyborg zu einem richtiggehenden Sub-Label aus. Darunter fällt besonders hochwertige Gaming-Hardware, die sich in alter Cyborg-Tradition besonders vielfältig an den Benutzer anpassen lässt. Fünf Produktreihen mit jeweils einem Modell gehen 2007 noch an den Start.

Das **Cyborg Command Unit** existiert schon länger und wurde bisher lediglich mit minimal anderem Design und ohne den Cyborg-Namenszusatz verkauft. Das **Cyborg Headset** ist eher als Ergänzung zu sehen, da es sich kaum von den Modellen anderer Anbieter unterscheidet. Das **Cyborg Rumble Pad** haben wir hier bereits vorgestellt; als erstes Cyborg-Modell kommt es demnächst in den Handel. Noch am weitesten entfernt sind die beiden interessantesten Produkte. Das **Cyborg Keyboard** sieht ebenso ausladend wie martialisch aus und tritt in direkte Konkurrenz zu **Logitech G15**, **Razer Tarantula** und **Roccat Valo**. Das Bild zeigt eventuell noch nicht das ganz endgültige Design; trotzdem soll die Tastatur schon im Oktober auf den Markt kommen. Einen Monat später ist die **Cyborg Mouse** dran. Von ihr gibt es bislang nur noch nicht funktionsfähige Muster, da in ihr eine echte Innovation steckt: Die hintere Hälfte lässt sich herausziehen und somit exakt und stufenlos der jeweiligen Handgröße anpassen.



Hersteller: Saitek, Termin: ab Oktober 2007

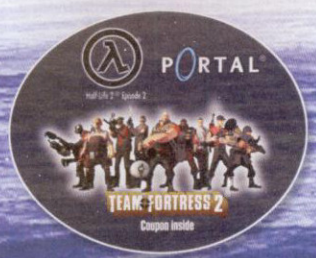
COOLERMASTER XCALADE RC-690 | KÜHLER SCHÖNLING

Mit seinen Centurion-Modellen gehört Coolermaster zu den wichtigsten Anbietern von Gehäusen der mittleren Preisklasse. Mit dem neuen **Xcalade RC-690** könnte die Vormachtstellung weiter ausgebaut werden: Der rund 75 Euro teure Miditower ist außerordentlich elegant geworden, was unter anderem an der komplett von der Front verbannten Bedienelementen liegt. Zudem bietet der Schönling ein interessantes Innenleben. So sind gleich drei 120-mm-Lüfter vorinstalliert, und das Netzteil befindet sich am Gehäuseboden – inklusive serienmäßiger Gummipuffer-Isolierung. Serienmäßige Kabelhalterungen sollen eine besonders saubere Installation ermöglichen.



Hersteller: Coolermaster
Termin: erhältlich

Nix für Angsthasen!
DirectX® 10 Gaming mit SAPPHIRE!





SAPPHIRE
www.sapphiretech.com

CERTIFIED FOR Windows Vista™
HDMI HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE
3DMARK06 The Gamers' Benchmark
ATI Radeon GRAPHICS
CROSS FIRE

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.

LOGITECH G51
LAUTSPRECHER FÜR SPIELER



Ab Oktober führt Logitech mit dem **G51** erstmals auch ein Boxensystem in seiner **G**-Reihe speziell für Spieler. Beim **G51** handelt es sich um ein 5.1-Surroundsystem, das mit einem UVP von knapp 200 Euro zu den hochpreisigen PC-Sets gehört. Um seiner G-Bezeichnung und damit höchster Spielertauglichkeit gerecht zu werden, ließen sich die Logitech-Entwickler einiges einfallen. So wurde ein Soundchip integriert, der dem Stereomaterial einen Surround-Upmix verpasst – wahlweise in den Modi »Spiel« oder »Musik«. Mit 155 Watt ist die Verstärkereinheit absolut gut bestückt, die Zweiwegesatelliten und der Subwoofer vertragen auch einen dementsprechend hohen Pegel.

Die komplette Bedienung konzentriert sich auf ein hochwertig verarbeitetes Steuerungskästchen inklusive Kopfhörer-/Mikro-Anschluss und Mutetaste. Bei den Satelliten lassen sich die oberen Plastikhauben abnehmen und Bilder dahinter legen – ein individuelles Erscheinungsbild ist somit garantiert.

Hersteller: Logitech, Termin: Oktober 2007

LESER-AKTION: GÜNSTIG KÜHLEN MIT REVOLTEC!

In Zusammenarbeit mit dem Zubehör-Spezialisten Revoltec sowie dem PC-Spezialisten Atelco präsentieren wie Ihnen ein sorgfältig zusammengestelltes Kühlungs-Bundle, das man auch im Herbst noch gerne in Anspruch nimmt. Es besteht aus

- dem CPU-Kühler Revoltec Freeze Tower
- dem Festplattenkühler Revoltec Hard Drive Freezer
- den beiden Gehäuselüftern Revoltec Dark Grey in den Größen 92 und 120 Millimetern
- die ersten 200 Besteller erhalten kostenlos einen Message-Fan mit cooler Laufschrift dazu!

Das Bundle kostet im Handel normalerweise rund 60 Euro. Im Shop von www.atelco.de können Sie es exklusiv für nur 39,90 Euro bekommen! Wie Sie bestellen? Ganz simpel: Geben Sie in der Artikelsuche einfach 20RVCK ein, und Sie werden automatisch zu diesem Kit geleitet.

NVIDIA G92
WIRD SIE 8700 GTS HEISSEN?

Wie asiatische Quellen berichten, sollen die Karten mit Nvidias Chip-Update **G92** nun **Geforce 8700 GTS** heißen. Der für Mitte November avisierte Neuling setzt auf den schlanken 65-nm-Produktionsprozess, was weniger Wärme und Stromverbrauch verspricht. Weitere Eckdaten sollen eine 256-bittige Speicherbandbreite und 512 MB GDDR3-RAM sein. Ob sich die 8700er leistungsmäßig eher an der **8800 GTS** oder **8600 GTS** orientiert, ist derzeit noch nicht abzusehen.

Hersteller: Nvidia

Termin: November 2007

SENNHEISER PC 350
LUXUS FÜR DIE OHREN



Sennheiser bringt im Spielebereich verstärkt Spitzenmodelle mit Anleihen aus der Hifi-Sparte heraus. So ist das **PC 350** ein großer ohrmuschelumschließender Stereohörer mit massivem Mikrofon und einer mit 32 dB Dämpfung recht massiven Abschirmung gegenüber Umweltgeräuschen. Der Kostenpunkt steht noch nicht genau fest, soll aber bei mindestens 200 Euro liegen.

Der **HD 515** ist dagegen ein nur dezent verändertes Hifi-Modell und kommt ohne Mikrofon daher. Die Muscheln sind leicht zum Ohr hin ausgerichtet, was eine bessere Ortung bewirken soll. Hier dürfte der Preis bei unter 100 Euro liegen.

Hersteller: Sennheiser, Termin: Oktober 2007

KURZ & KNACKIG

Asus baut eigene Komplett-PCs

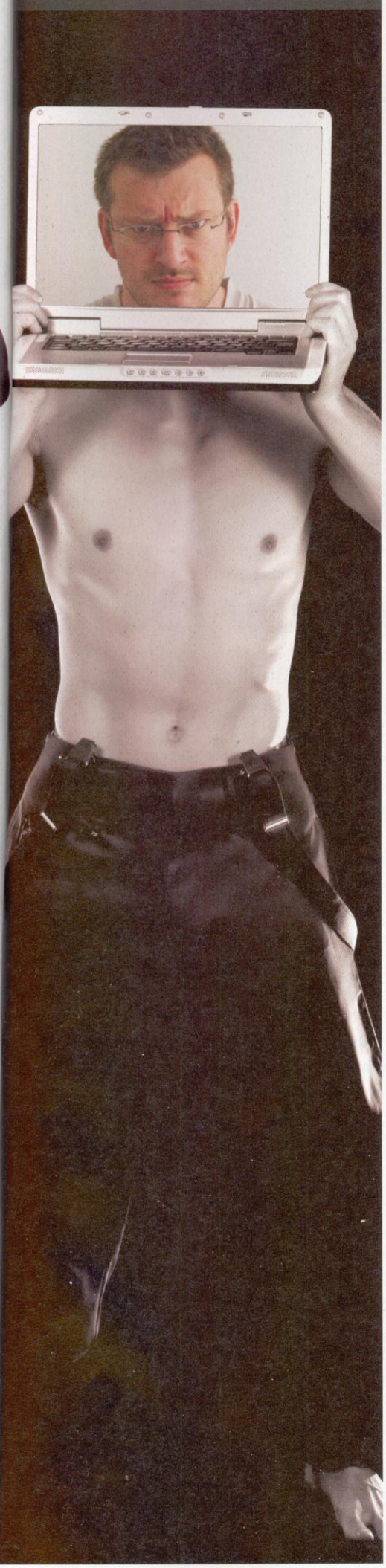
Der Schritt war logisch: Nachdem Asus bis auf CPUs, Speicher und Festplatten inzwischen alle nötigen Komponenten selbst im Angebot hat, folgen nun der nächste Schritt: man will komplette PCs unter eigenem Namen anbieten. In Asien gibt es Asus-Rechner schon länger, nun sollen auch Europäer zum Zug kommen. Vorerst werden ausschließlich Highend-Kisten mit Ausrichtung auf Spiele und anspruchsvolles Multimedia angeboten.

Billige Nvidia-Chipsätze für den Sockel 775

Mit seinen Nforce 650i und 680i ist Nvidia auf dem Sockel 775 bislang nur im Spitzensegment aktiv. Um größere Marktanteile zu generieren, will Nvidia nun auch auf dem Lowprice-Sektor aktiv werden. Die aus nur einem Baustein bestehenden Chipsätze 610i und 630i werden in drei Versionen auf den Markt gebracht. Integriert ist auch ein Grafikmodul vom Typ Geforce 7000/7100.

Mainboards von Gainward

In Asien stellte Gainward sein erstes Mainboard vor. Es ist für Sockel-775-Prozessoren und basiert auf dem populären P35-Chipsatz von Intel. Im Gegensatz zu den zugekauften Nvidia-Modellen anderer Grafikkartenhersteller-Quereinsteiger ist es damit eine echte Eigenentwicklung. Ob es Gainward-Mainboards künftig auch in Europa zu kaufen geben wird, steht laut Nachfrage bei Gainward Europe derzeit noch nicht fest.



Mobile Monster

Notebooks als Spiele-PC sind längst keine Verlegenheitslösung mehr. Die Industrie schießt sich mit attraktiven Geräten zunehmend auf die Zielgruppe ein – wir haben vier Angebote getestet.

Leistungsstarke, spieletaugliche Notebooks sind ein noch sehr junges Hardware-Genre. Denn bis vor wenigen Jahren konnte sich eigentlich niemand vorstellen, warum man sie zu diesem Zweck einem normalen Desktop-Rechner vorziehen sollte: Weniger Leistung für mehr Geld, das waren keine Argumente dafür, und das mehr als dünne Angebot verschärfte diesen Gegensatz noch zusätzlich.

Business-Banausen

Doch in einer zunehmend mobiler werdenden Gesellschaft wuchs in den letzten Jahren der Zuspruch für die mobilen Rechner rasant an. Fast zwangsläufig waren darunter immer mehr, die mit ihrem »Lappi«, wie die kleinen Dinger oft liebevoll genannt werden, auch mal ein Spielchen wagen wollten. Und so kam eins zum anderen: Das Angebot wuchs, die Nachfrage auch. Das schaukelte sich immer weiter hoch. Und heute kommt kaum noch ein Hersteller ohne ein Modell aus, das nicht nur zur Not ein Spielchen verträgt, sondern von Anfang an hauptsächlich für diesen Zweck konzipiert wurde. Nur klassische Business-Belieferer wie Lenovo, Sony, Samsung oder Maxdata zieren sich bislang noch mehr oder weniger stark.

Der entscheidende Durchbruch für diese Entwicklung war sicherlich das verstärkte Aufkommen von leistungsstarken Grafikchips auch für den Mobilbereich. Schnelle Prozessoren und genügend RAM hatten Notebooks eigentlich seit jeher. Doch über leistungsschwache, für kaum mehr als die Darstellung von Tabellen, Excel-Grafiken und Urlaubsfotos taugliche Grafikchips kamen selbst teure Geräte bis weit in dieses Jahrzehnt hinein nicht hinaus. Inzwischen tobt aber zwischen Ati und Nvidia um den schnellsten Notebook-Baustein eine ähnlich heiße Schlacht wie im Desktop-Segment – mit derzeit klaren Vorteilen für Nvidia.

Auf die Größe kommt es an

Um ein einigermaßen homogenes Feld zu haben, steckten wir für unsere vier Testmuster konkrete Rahmenbedingungen ab. Die Notebooks sollen einen 17 Zoll großen Bildschirm haben, 2 GB RAM, natürlich auch sonst spieletaugliche Schlüsselkomponenten und dabei nicht mehr als 1.500 bis 2.000 Euro kosten. Das ist sicherlich sehr viel Geld. Ein vergleichbarer Desktop-PC kostet samt Bildschirm aber immerhin auch mindestens 900 bis 1.300 Euro – vorbei sind die Zeiten, als für leistungsfähige mobile Hardware das Drei- bis Vierfache fällig war.

Die fantastischen Vier

So richtig groß ist die Auswahl mit diesen Eckpunkten nach wie vor nicht. Wie erwähnt, wagen sich einige klassische Notebook-Marken immer noch nicht in diese Nische – wohl aus Angst um ihr seriöses Business-Image. Unser Quartett ist somit bunt gemischt, da die Hersteller aus allen möglichen Ecken kommen. Natürlich ist ein Dell-Laptop dabei, schließlich gehört die Firma zu den Vorreitern im Genre. Dazu kommt Asus, klassischer Komponenten-Hersteller und seit Jahren bei den Notebooks auf dem Vormarsch. Als drittes zeigt Toshiba, dass man auch mit einer klassischen Marke durchaus mal ein Spielchen wagen darf. Zu den drei Elektronikgiganten gesellt sich schließlich mit Nexoc ein Firma mit komplett anderem Hintergrund. Der kleine deutsche Hersteller entwickelt nicht direkt selbst, sondern kauft in Fernost sämtliche frei verfügbaren Komponenten ein (bis hin zum Barebone, also dem Gehäuse samt Display und Mainboard). Die werden dann in Deutschland zusammengebaut und vor allem über Online-Händler vertrieben.

Auf den folgenden fünf Seiten stellen wir Ihnen alle Stärken und Schwächen des Testquartetts ausführlich vor. Neben der reinen Leistung legten wir besonders viel Wert auf eine ordentliche Ausstattung sowie gute Allround-Qualitäten. Abgerundet wird das von einer Tabelle mit allen Daten und Messwerten, damit Sie bei jedem einzelnen Aspekt gezielt die Modelle miteinander vergleichen können.

Mikkl Galuschka



Toshiba Satellite X200-203

Ein Notebook für alle Fälle: Dieser sehr gut ausgestattete dicke Brummer sorgt in jeder Beziehung für beste Unterhaltung.

Dem **Toshiba Satellite X200-203** sieht man seine Spieleausrichtung nicht sofort an. Mit seinem fettfingerempfindlichen, rot marmorierten Deckel wirkt es eher wie ein auf edel getrimmter Mittelklasse-Mercedes. Und bei der Ausstattung hat man sich bei Toshiba eher der Multimedia-Thematik verschrieben. So baut etwa der zur HD-DVD-Fraktion gehörende Toshiba-Konzern ein entsprechendes Laufwerk ein. Dazu gesellt sich eine 1,3-Megapixel-Webkamera, und fürs akustische Vergnügen sorgen gut klingende Lautsprecher von Harman/Kardon. Damit für die ganzen Spiele, Filme und Musiken auch genügend Platz ist, hat Toshiba mit der 300 GByte Platz fassenden **Fujitsu MHX2300BT** mal eben die größte erhältliche 2,5"-Notebook-Festplatte verbaut. Als kleine Spielerei kann man sich über den integrierten Sensor per Fingerabdruck ins System einloggen.

Plastikbomber

Angesichts dessen ist ein Straßenpreis von 1.999 Euro als durchaus günstig zu werten. Nach dem – oder besser gesagt schon beim – Aufklappen des Deckels merkt man dann aber, wo der Rotstift angesetzt wurde. Das Displayscharnier wirkt nicht allzu solide. Außerdem gibt es leichte Geräusche von sich und sorgt beim Verstellen für ein starkes Nachschwingen des Bildschirms. Auch das Plastik der Tastatur und der Handauflage passt besser zur Sub-1.000-Euro Klasse. Immerhin ist der straffe Tastenhub samt klar definiertem Druckpunkt sehr angenehm; das Keyboard-Layout samt Fullsize-Nummernblock kommt im Testfeld einer Desktop-Tastatur zudem deutlich am nächsten.

Auch wenn die Fingerchen vom Material her ein wohliges Tippgefühl vermissen mögen: wenigstens bleiben sie kühl. Das **Satellite X200** setzt auf ein ausgeklügeltes Lüfterkonzept, das die heiße Abluft seitlich aus dem Gehäuse befördert, bevor es überhaupt aufsteigen kann. Die angenehm temperierte Oberfläche erkauft man sich mit einem deutlich dickeren Gehäuse.

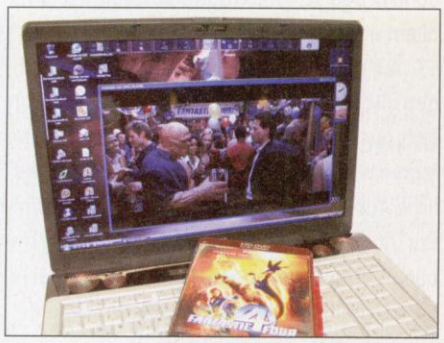
Der DX10-Kompromiss

Im Praxistest fällt zuerst das sauber vorinstallierte **Vista Home Premium** auf. Die Riesenplatte würde dankenswerterweise in zwei Partitionen portioniert. In Sachen Performance liegt der Toshiba-Laptop zwar nur auf dem dritten Platz. Die Leistungswerte sind aber praktisch jederzeit ausreichend. Gegenüber dem Asus zeigt sich, dass der Griff zur langsameren CPU und dem dafür schnelleren Grafikchip eine goldrichtige Entscheidung war. Gegenüber der Urgewalt einer **7950 GTX** kommt die **8700M GT** nicht an. Der **8600er** im **G2S** ist sie allerdings deutlich überlegen; ihre nominelle DX10-Tauglichkeit wird sie mittelfristig zumindest in halbwegs passable Frameraten umsetzen können.

Dargestellt wird die Pracht auf einem knackscharfen, aber stark spiegelnden Display. Es vertraut mit 1.680x1.050 Pixel auf die mittlere der drei üblichen 17"-Notebook-Auflösungen, bietet durchwegs gute Qualität und interpoliert vernünftig – unter den vier Testprobanden zusammen mit dem Dell unser Favorit.

Multimedia-Genie

Ansonsten schlängelt sich das **X200-203** elegant-unauffällig durch den Testparcours. Ob bei der Lautstärkeentwicklung oder Akkulaufzeit: Es gibt sich nirgendwo eine Blöße. Insgesamt merkt man dem **Satellite** durchaus an, dass Toshiba einerseits eher Business-Notebooks macht und andererseits aus der Unterhaltungs-Elektronik-Branche kommt. Kein anderer Kandidat verströmt dermaßen die Aura eines multimedialen Unterhaltungsgenies: Testsieg.



Mit seinem **HD-DVD-Laufwerk** ist das Toshiba auch längerfristig für höchsten Filmgenuss gerüstet.



Nette Idee: Das **Touchpad** kann zum Behelfs-Sondertastenblock umkonfiguriert werden.

SATELLITE X200-203

Hersteller	Toshiba
ca. Preis	2.000 Euro
Webseite	www.toshiba.de
Hersteller-Hotline	01805/969 010 (0,14€/Min.)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(40%)	84
Bildqualität	(20%)	91
Technik	(30%)	86
Ausstattung	(10%)	49
Preis/Leistung		gut
Bestenliste	**Platz 1** (von 4 getesteten Spiele-Notebooks)	

FAZIT

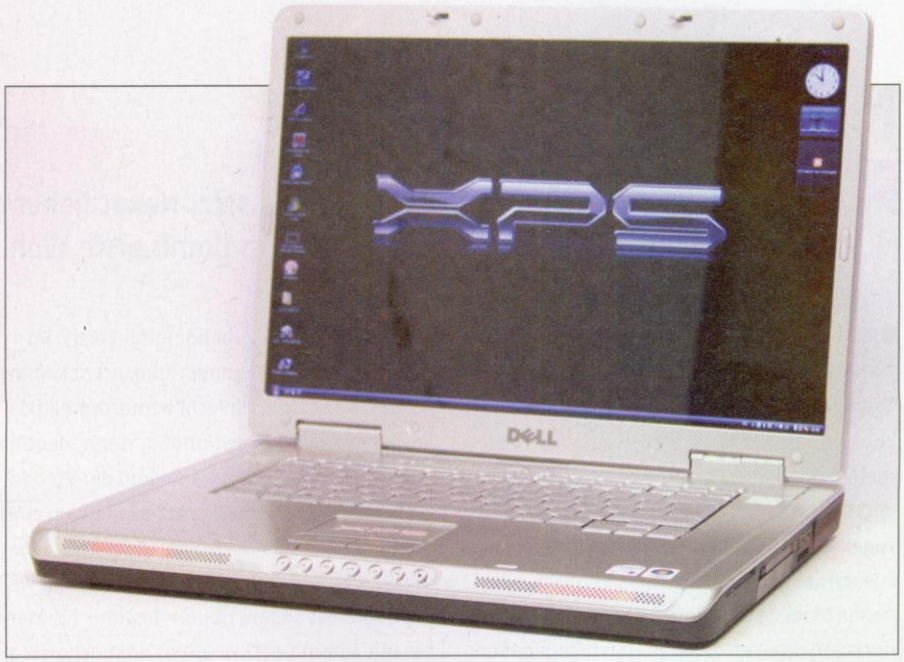
»Eine toll ausgestattete Multimedia-Maschine, die auch beim Spielen eine exzellente Figur abgibt. Bester Allrounder im Test.«

83

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

Dell XPS M1710

Solide, aber wenig aufregend: Der Marktführer setzt bei seinem bewährten XPS vor allem auf innere Werte.



Mit seinem **Inspiron XPS 2** war Dell vor gut zwei Jahren ein Pionier der kompromisslosen Spiele-Notebooks. Das aktuelle **XPS M1710** vertraut immer noch auf ein sehr ähnliches Gehäuse. Statt silber-schwarz kommt es aber nun fast komplett in Silber daher und gleicht damit eher einem typischen Business-Notebook – zumindest im ausgeschalteten Zustand. Nach einem Druck auf den Power-Knopf startet eine bunte Lightshow, die mit ihren LED-Neonfarben nicht ganz zum sonstigen Auftritt passen will.

Auch die Haptik mag uns nicht so recht überzeugen. Die dem Toshiba sehr ähnliche Tastatur wirkt wenig hochwertig. Allerdings präsentiert sich das Gerät ansonsten in der von Dell gewohnten, überzeugenden Verarbeitungsqualität. Als unpraktisch empfanden wir die bis auf zwei USB- und einer Firewire-Buchse komplett auf der Rückseite versammelten Anschlüsse. Als digitaler Ausgang wurde zudem nur eine DVI-statt der HDMI-Buchse verbaut.

Grafikprimus

Unser Testmuster war mit einem **T7200**-Prozessor (2x2,0 GHz), 2 GB RAM und einer **Geforce Go 7950 GTX** ausgerüstet. Das ist bis dato immer noch der mächtigste Laptop-Grafikchip, auch wenn er sich technisch nicht ganz auf dem neuesten Stand befindet und kein DirectX 10 unterstützt. Dazu passend gibt es ein Display mit 1.920x1.200 Pixel, das überzeugen kann. Besonders bei der CPU ist das **M1710** Dell-typisch vielfältig konfigurierbar. Zudem wechseln öfter die Preise; zum Redaktionsschluss kostete unsere Kombination 1.820 Euro – dazu kommen unverschämte 78 Euro Versandkosten.

Das ist kein billiges Vergnügen und bezeugt wieder mal das schwankende Preis-Leistungs-Verhältnis der Dell-Angebote. Denn während die Schlüsselkomponenten dem Preis durchaus angemessen sind, fehlen jegliche Extravaganzen, mit denen besonders die Asus- und Toshiba-Käufer geradezu überschüttet werden.

Akku-ter Schwächeanfall

Was die **Geforce Go 7950 GTX** alles draufhat, zeigt sie beeindruckend im Benchmark-Parcours. Das **XPS M1710** ist selbst in der 1.920x1.200er Auflösung einen Tick schneller als das Toshiba bei 1.680x1.050 oder das Asus bei gar nur 1.440x900 Pixel. Wenn es also nur auf reine Grafikleistung ankommen soll, ist der Chip immer noch erste Wahl. Allerdings hat er zwei Nachteile: Fast noch störender als der fehlende DirectX-10-Support ist die gerne vergessene, technische bedingte Unfähigkeit von Nvidias 7000er Reihe, mit HDRR und Antialiasing gleichzeitig zu arbeiten.

Ein weiterer Kritikpunkt: Das Dell ist nur am Stromnetz ein absolut vollwertiger PC. Da eine **7950 GTX** ordentlich Leistung frisst, wird im Akkubetrieb die Performance deutlich heruntergefahren – selbst wenn die Energieoptionen auf Höchstleistung gestellt sind. Der Unterschied beträgt deutlich über 50 Prozent. Durch die Drosselung erklärt sich auch die Akkulaufzeit von über 80 Minuten.

Bewährtes bewahren

Obwohl sich das **Dell XPS M1710** also den einen oder anderen Lapsus erlaubt, hat es uns insgesamt sehr gut gefallen. Es bleibt meist angenehm leise, ist sehr gut verarbeitet und wirkt solide wie ein VW Golf. Wer also selbst bei einem 2.000-Euro-Spielenotebook lieber auf Bewährtes denn möglichst Extravagantes setzt, ist hier bestens aufgehoben.

XPS M1710

Hersteller	Dell
ca. Preis	1.900 Euro
Webseite	www.dell.de
Hersteller-Hotline	069/979 272 22 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(40%)	87
Bildqualität	(20%)	85
Technik	(30%)	85
Ausstattung	(10%)	51
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste	Platz 2 (von 4 getesteten Spiele-Notebooks)	

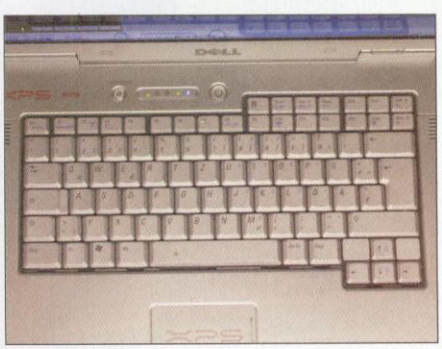
FAZIT

»Das M1710 ist sauschnell und kommt mit der bewährten Dell-Großserienqualität daher. Die Raffinesse eines Asus oder Toshiba fehlt aber.«

82



Die Dell-LEDs lassen sich per Tool in 16 verschiedenen **Farben** zum Leuchten bringen.



Die **Tastatur** ist unnötig stark zusammengepfercht und muss ohne Ziffernblock auskommen.

Nexoc Osiris E705

Statt auf Namen, Image und ausgefallene Optik **setzt Nexoc lieber auf möglichst leistungsstarke Komponenten**. Für fps-Jäger ist es damit erste Wahl.

Auch wenn es bei einem Einstandspreis von rund 1.950 Euro seltsam klingen mag: das **Osiris E705** ist ein typisches »Discounter«-Notebook. Das ist weniger qualitativ gemeint – vielmehr handelt es sich um keine echte Eigenentwicklung, sondern alle Komponenten wurden zugekauft und dann in der Nähe von München zusammengebaut. Praktisch identisch aussehende Modelle dürfte es deshalb weltweit auch noch von diversen anderen Herstellern geben.

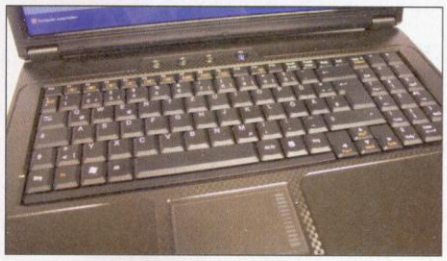
Das gesparte Entwicklungsgeld investierte Nexoc in die Hardware: Mit einem **T7500**-Prozessor (2x2,2 GHz), einer **Geforce Go 7950 GTX**, einem WUXGA-Display mit 1.920x1.200 Pixel Auflösung und fetten 4 GB RAM stecken nirgendwo sonst so teure Schlüsselkomponenten im Gehäuse. Unter der 2.000-Euro-Grenze blieb das Testmuster dennoch nur, weil es auf die Koppelung mit einem Betriebssystem verzichtet. Nicht die schlechteste Entscheidung, schließlich haben viele noch eines zu Hause rumfliegen oder wollen sich zumindest (noch) nicht dem **Vista**-Zwang unterziehen.

Billige Schminke

Abgesehen von den verbauten Komponenten reißt das Nexoc ausstattungsmäßig keine Bäume aus. Außer einer 08/15-Notebooktasche wird praktisch kein Zubehör mitgeliefert. Im Vergleich zur extravaganten Konkurrenz kommt das **E705** auch optisch recht hemdsärmelig daher. Es sieht eher zweckmäßig denn elegant aus, die orangen Farbakzente und der Pseudo-Karbon-Look wirken billig und erinnern an eine übertrieben geschminkte Frau. Gegen die allgemeine Verarbeitungsqualität lässt sich aber wenig negatives sagen, nur die Tastatur (immerhin mit Ziffernblock) ist etwas arg nachgiebig, das Tippgefühl ähnelt dem der Asus.

Betriebssystem frei Schnauze

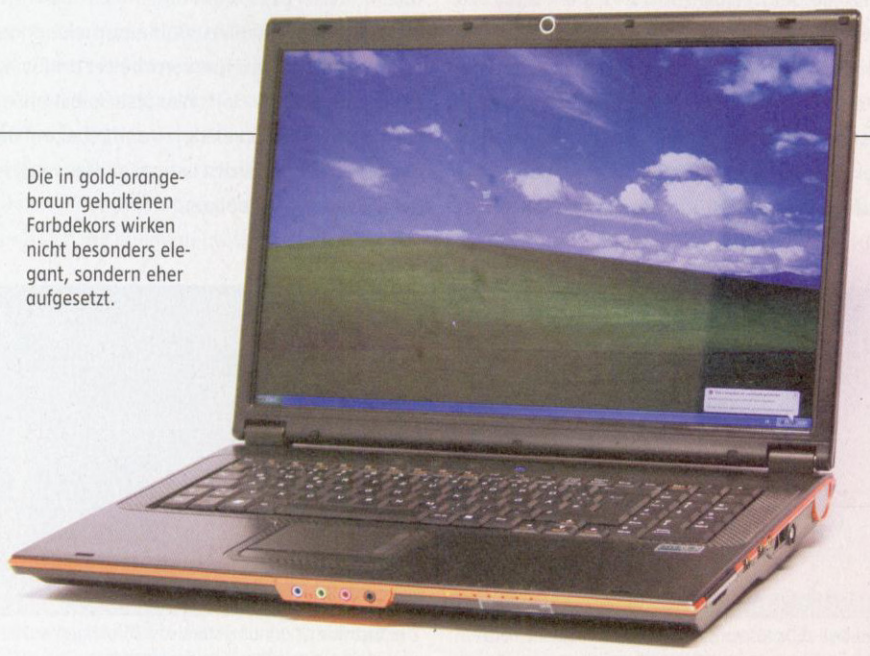
Da der verbaute Grafikchip **Geforce Go 7950 GTX** eh kein DirectX 10 kann, installierten wir auf dem Nexoc kurzerhand **Windows XP SP2** als Betriebssystem. Das **Osiris E705** dankte es mit den insgesamt besten Leistungen im Testfeld. Gegenüber dem Dell konnte es neben dem flotteren Betriebssystem zudem noch das Mehr-RAM und den schnelleren Prozessor in die Waagschale werfen. Wie auch das Dell-Notebook läuft es bei abgezogenem Netzteil nur noch auf halber Kraft. An die Akkulaufzeiten des **XPS** kommt das Nexoc trotzdem nicht heran und liegt auf dem Niveau des Toshiba-Modells. Dass es dem **E705** am letzten technischen Schliff fehlt, merkt man zudem bei der Lautstärke. Schon bei geringer bis mittlerer Belastung fahren die Lüfter immer wieder auf volle Drehzahl hoch und sorgen so für den höchsten Geräuschpegel im Testfeld.



Die Nexoc-**Tastatur** wirkt etwas klapprig, breitet sich dafür aber großzügig auf dem Gehäuse aus.

Powerbook

Etwas zwiespältig fällt unser Urteil aus: Wer fürs Geld einfach nur möglichst viel spieletaugliche Hardware in seinem Notebook haben will, ist beim **Osiris E705** bestens aufgehoben. Es glänzte mit den Bestwerten im Test und lässt dem Nutzer zudem die angenehme Freiheit der Betriebssystem-Wahl. Auf der anderen Seite merkt man dem Notebook deutlich die fehlende firmeneigene Entwicklung. Es gibt sich sowohl optisch als auch technisch etwas grobschlächtig und raubeinig, etwas Feinschliff hätte dem Paket ganz gut getan.



Die in gold-orange-braun gehaltenen Farbdekors wirken nicht besonders elegant, sondern eher aufgesetzt.

OSIRIS E705

Hersteller	Nexoc
ca. Preis	1.950 Euro
Webseite	www.nexoc.de
Hersteller-Hotline	0180/100 322 1 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(40%)	89
Bildqualität	(20%)	84
Technik	(30%)	78
Ausstattung	(10%)	45
Preis/Leistung		gut
Bestenliste	Platz 3 (von 4 getesteten Spiele-Notebooks)	

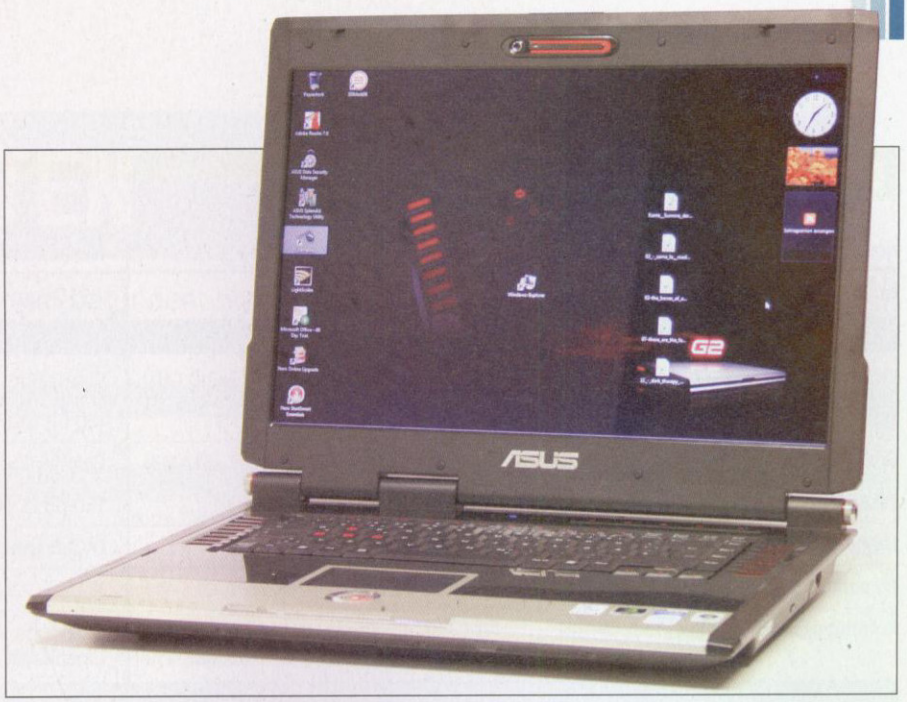
FAZIT

»Ein echter Kraftbolzen! Wenn Rohleistung über alles geht, ist das E705 die erste Wahl. Ansonsten bietet die Konkurrenz mehr.«

79

Asus G2S

Ein optischer Knaller mit üppigem Zubehör und hervorragender Verarbeitung – der ausgerechnet bei der Spieleleistung ein wenig schwächelt.



Über Design lässt sich ja bekanntlich schlecht streiten. Im Falle des **Asus G2S** wollen wir das auch gar nicht: In unserer Redaktion war die einhellige Meinung »eine Augenweide«. Das für einen 17-Zöller zierliche Gehäuse verbindet auf geschickte Weise Eleganz und hochwertig anmutende Materialien mit einem dezenten Gaming-Touch. Die roten Applikationen lassen das **G2S** geradezu sportlich wirken, drängen sich aber nicht auf billige Art in den Vordergrund. Einzige Ausnahme sind die prolligen – zum Glück abschaltbaren – rot blinkenden Riesenbalken links und rechts vom Display.

Pfotenwärmer inklusive

Doch nicht nur optisch machen die Oberflächen mit ihrer Aluminium- und Carbonanmutung einiges her. Das Asus ist auch bis hin zum bombensoliden Display-Scharnier hervorragend verarbeitet. Keine großen Rätsel gibt die Bedienung auf. Die Tastatur muss wegen der großen Lautsprecher auf einen Ziffernblock verzichten. Ihr eher weicher Tastenanschlag ist sicherlich Geschmackssache; zudem wird sie bei großer Belastung der Hardware sehr warm.

Oberhalb sind die üblichen Hilfstasten für E-Mail usw. zu finden. Daneben zeigt ein kleines Display die aktuelle Uhrzeit an. In manchen Spielen gibts darüber zudem Informationen zum Munitionsvorrat und ähnliche Dinge. Die Anschlüsse verteilen sich gleichmäßig über sämtliche Seiten. Unter anderem findet hier ein DVB/T-Tuner Platz, mit dem sich Pausen bei der nächsten LAN überbrücken lassen. Überhaupt ist das **G2S** im Zubehör-Bereich prall ausgestattet: Neben einem schicken Rucksack findet sich auch eine ans Asus-Spielelaptop-Design angepasste **Logitech MX518**-Maus im Lieferumfang, am oberen Displayrand wartet eine 1,3-Megapixel-Webcam auf ihren filmischen Einsatz.

Hochmodern, aber langsam

Nicht ganz so gut sieht es bei den Kernkomponenten aus. Den bis dahin hochglänzenden Auftritt des **G2S** trübt empfindlich das verwendete Grafikmodul. Die **Geforce 8600M GT** ist für ein Spielenotebook dieser Kategorie dezent unterdimensioniert, das Ganze wirkt wie ein Porsche mit 150-PS-Motor. Da hat es dann fast schon Sinn, dass das Display mit seiner Auflösung von 1.440x900 Pixeln ebenfalls das untere Ende im Testfeld markiert – mehr packt die 8600er eh kaum. Doch auch damit lässt sich kaum erklären, dass das Display ein wenig matschig und unscharf wirkt. Leuchtkraft und Farbbrillanz sind dafür ohne Makel, Helligkeitsverteilung und Blickwinkelabhängigkeit liegen im üblichen Qualitäts-Rahmen.

Bei den Leistungs- und Praxistests fällt das **G2S** somit erwartungsgemäß nach unten ab. Der gegenüber Dell und Toshiba stärkere T7500-Prozessor mit 2x2,2 GHz hilft da nur wenig; die **Go 8600M GT** lässt mit ihren mäßigen Leistungen nicht mehr als den vierten und letzten Platz zu. Sie ist so schwach, dass auch ihre DX10-Tauglichkeit nicht zieht – man kommt damit bei entsprechenden Titeln eh nicht auf vernünftige fps-Werte. Wer dafür wenigstens bessere Laufzeiten im Akkubetrieb erwartet, wird erneut enttäuscht: Unter Belastung hält die Batterie keine Stunde lang.

Schwächelnder Schönling

Insgesamt ist Asus mit dem 1.750 Euro teuren **G2S** ein wunderschönes Gerät gelungen, das die meisten Wünsche der Zielgruppe punktgenau trifft. Wenn, ja wenn da nicht der einfach zu schwache Grafikchip wäre. Und da helfen auch (mehr) Geld und gute Worte nichts. Zusätzliche Varianten des **G2S** gibt es nur mit anderen CPUs und schwächerer RAM-Bestückung.

G2S

Hersteller	Asus
ca. Preis	1.750 Euro
Webseite	www.asus.de
Hersteller-Hotline	01805/010 920 (0,14€/Min.)

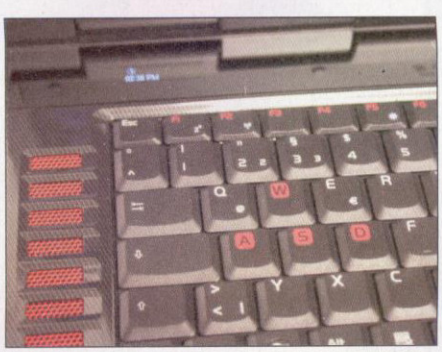
EINZELWERTUNGEN

Leistung	(40%)	78
Bildqualität	(20%)	88
Technik	(30%)	86
Ausstattung	(10%)	47
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste	Platz 4 (von 4 getesteten Spiele-Notebooks)	

FAZIT

»Trotz toller Anlagen bleibt nur der letzte Platz: Der Grafikchip verhindert höhere Weihen – hier sollte Asus dringend nachbessern.«

79



Liebe zum **Detail**: markierte WASD-Tasten, farbige Lautsprechergitter und ein zusätzliches Mini-Display.



Zum umfangreichen **Zubehör** gehören DVB-Tuner, Fernbedienung und eine Logitech MX518.

Daten und Fakten

Name/Hersteller	Toshiba Satellite X200-203	Dell XPS M1710	Nexoc Osiris E705	Asus G2S
ca.-Preis	2.000 Euro	1.900 Euro	1.950 Euro	1.750 Euro
Technische Daten				
Prozessor	Core 2 Duo T7300 (2x2,0 GHZ)	Core 2 Duo T7200 (2x2,0 GHz)	Cure 2 Duo T7500 (2x2,0 GHz)	Cure 2 Duo T7500 (2x2,0 GHz)
Hauptspeicher	2,0 GB (DDR2-667)	2,0 GB (DDR2-667)	4,0 GB (DDR2-667)	2,0 GB (DDR2-667)
Grafikmodul	Geforce 8700M GT (256 MB)	Geforce Go 7950 GTX (512 MB)	Geforce Go 7950 GTX (512 MB)	Geforce 8600M GT (256 MB)
Festplatte	300 GB (4.200 U/min)	160 GB (5.400 U/min)	160 GB (5.400 U/min)	160 GB (7.200 U/min)
Laufwerk	HD-DVD-ROM/DVD-Brenner	DVD-Brenner	DVD-Brenner	DVD-Brenner
Display	17,1 Zoll, 1.680x1.050	17,1 Zoll, 1.920x1.200	17,1 Zoll, 1.920x1.200	17,1 Zoll, 1.440x900
Kommunikation	Bluetooth, W-LAN, Gigabit-LAN, V92-Modem	Bluetooth, W-LAN, Gigabit-LAN, V92-Modem	Bluetooth, W-LAN, Gigabit-LAN, V92-Modem	Bluetooth, W-LAN, Gigabit-LAN, V92-Modem
Ausstattung				
Anschlüsse	6x USB, Firewire, TV-Out, VGA, HDMI, Modem, LAN, Audio, Lautstärkeregler, CardReader, Express-Card	6x USB, Firewire, TV-Out, VGA, DVI, Modem, LAN, Audio, CardReader, Express-Card	4x USB, Firewire, TV-Out, VGA, DVI, Modem, LAN, Audio, CardReader, Express-Card	5x USB, Firewire, eSATA, AV-In, TV-Out, VGA, HDMI, Modem, LAN, Audio, CardReader, Express-Card
Zubehör	Fingerabdruck-Sensor, Webcam (1,3 Mpix), Fernbedienung	einstellbare LEDs, Headset	Nylontasche	Webcam (1,3 Mpix), Logitech MX518, Fernbedienung, DVB-Tuner, Rucksack
Betriebssystem	Windows Vista Home Premium (Recovery-DVD)	Windows Vista Home Premium (Recovery-DVD)	keines	Windows Vista Home Premium (Recovery-DVD)
Software	WinDVD, Norton Internet Security 2007, diverse Tools	Works 8.5, Roxio Creator, Roxio MyDVD 9.0, diverse Tools	Nero 7 Essentials, diverse Tools	AsusDVD, Norton Internet Security 2007, Nero 7 Essentials, diverse Tools
Maße & Gewichte				
Gewicht/Höhe	ca. 3,9 kg/5,6 cm	ca. 4,0 kg/4,5 cm	ca 3,9 kg/4,8 cm	ca. 4,4 kg/4,6 cm
Akku-Laufzeit: Belastung Desktop	 1h09min 2h45min	 1h22min 2h53min	 1h10min 2h38min	 0h59min 2h28min
Geräuschpegel: Desktop Belastung	 35,6 dB 41,9 dB	 36,1 dB 42,4 dB	 41,6 dB 51,6 dB	 37,0 dB 49,4 dB
Garantie	2 Jahre	2 Jahre	2 Jahre	2 Jahre
Benchmarks 3DMark 06				
1.440x900	4.338	4.914	5.033	3.829
+4AA/16AF	2.811	nicht möglich	nicht möglich	2.587
native Auflösung	3.678 (1.680x1.050)	3.835 (1.920x1.200)	3.975 (1.920x1.200)	3.829 (1.440x900)
+4AA/16AF	2.265 (1.680x1.050)	nicht möglich	nicht möglich	2.587 (1.440x900)
1.440x900 Akku	4.350	2.118	2.432	3.747
Benchmarks Company of Heroes				
1.440x900, DX9	41,6 fps	48,6 fps	50,8 fps	35,4 fps
native Aufl., DX9	35,5 fps (1.680x1.050)	33,4 fps (1.920x1.200)	34,7 fps (1.920x1.200)	35,4 fps (1.440x900)
1.440x900, DX10	8,4 fps	nicht möglich	nicht möglich	5,0 fps
native Aufl., DX10	9,2 fps (1.680x1.050)	nicht möglich	nicht möglich	5,0 fps (1.440x900)
Ultra Quality*, DX9	18,5 fps	23,6 fps	24,4 fps	14,3 fps
Ultra Quality*, DX10	2,9 fps	nicht möglich	nicht möglich	1,9 fps

*max. Details, Auflösung 1.280x1.024

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

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay getestet und für gut befunden: die besten Geräte jeder Kategorie.

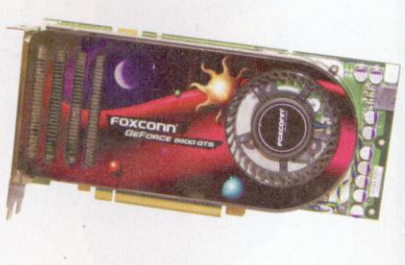
PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

	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

FOXCONN GEFORCE 8800 GTS



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	300 Euro
Gesamtwertung	82

POWERCOLOR X1950 PRO



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	160 Euro
Gesamtwertung	77

EVGA GEFORCE 7600 GS



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	85 Euro
Gesamtwertung	64

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

SOUND-SYSTEME

	Name	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Klangtest (50%)	Pegelfestigk. (20%)	Ausstattung (20%)	Bedienung (10%)	Gesamtwertung
Stereo-Boxensets									
1	TEUFEL CONCEPT C 2.1 USB	120 Euro	07/06	sehr gut	85	83	80	77	83
2	ALTEC LANSING FX 6021	230 Euro	07/06	ausreichend	79	78	83	84	80
3	CREATIVE I-TRIGUE L3800	120 Euro	04/06	gut	76	81	81	88	79
4	HARMAN/KARDON SOUNDSTICKS 2	140 Euro	02/05	befriedigend	81	79	72	66	77
5	CREATIVE GIGAWORKS T20	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

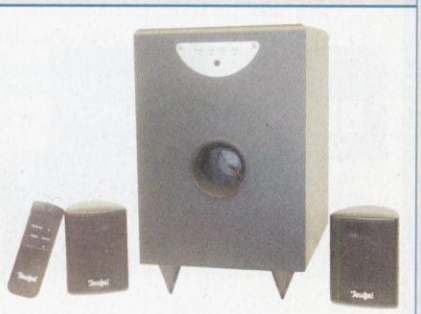
	Name	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Klangqual. (60%)	Tragekomf. (20%)	Ausstattung (10%)	Verarbeit. (10%)	Gesamtwertung
Stereo-Headsets									
1	SENNHEISER PC 160	90 Euro	07/05	gut	88	79	74	82	84
2	STEELSERIES STEELSOUND 4H	40 Euro	02/07	sehr gut	82	78	80	81	81
3	BEYERDYNAMIC MMX1	80 Euro	02/07	befriedigend	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

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

TEUFEL CONCEPT 2.1 USB



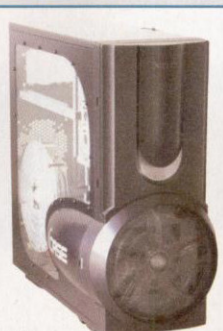
Hardware-Kategorie	Stereo-Boxenset
ca. Preis	120 Euro
Gesamtwertung	83

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

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	09/07	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	09/07	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	09/07	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

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

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

XMX
HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

VERSANDKOSTENFREI!*
*BEI ZAHLUNG PER VORKASSE!

WUNSCHSYSTEM EINFACH & SCHNELL ONLINE ERSTELLEN!

WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER



Fragen Sie nach Original-Microsoft®-Software





intel Core 2 Duo inside™ | intel Core 2 Quad inside™ | intel Core 2 Extreme inside™ | Thermaltake COOL! YOUR LIFE | NVIDIA GeForce

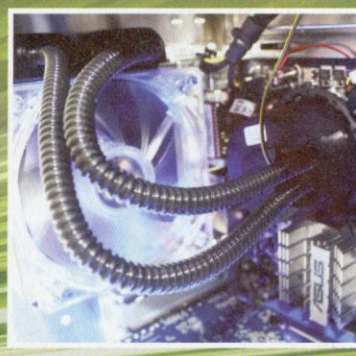
Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzl. MwSt. zzgl. Versand. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer 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 (3,9 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 @ X6850+ (bis zu 3.0Ghz)
Arbeitsspeicher: 2048MB High End PC800 DDR2
Mainboard: ASUS® P5N-E SLI (nForce 650i) Overclocking
Grafikkarte: 640MB NVIDIA® Geforce™ 8800 GTS
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 @ 4x3Ghz
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 QX6850 @ 3.4Ghz
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



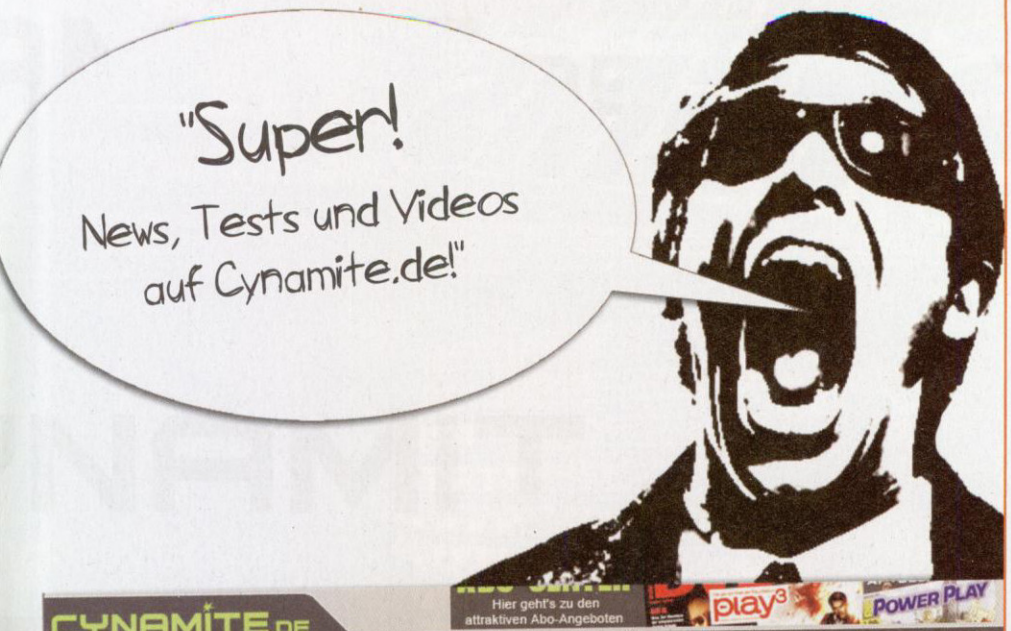
2899€
oder schon ab 55€ mtl.*/Finanzierung

GEHEN SIE NOCH HEUTE ONLINE UND KONFIGURIEREN SIE IHR EIGENES WUNSCHSYSTEM!

www.xmx.de

Dynamic Pixels_ www.dpxs.de

CYNAMITE.DE
my entertainment network





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, Dirk Gemeinhardt

Anzeigenleiter
Winfried Burkard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 20
Fax: 09 31 / 4 06 91 18

Mediaberaterin
Ina Mais Tel.: 09 31 / 4 06 91 21
Fax: 09 31 / 4 06 91 18

Anzeigen Disposition
Sandra Schick, Ines Frühwacht · Tel.: 09 31 / 4 06 91 22

Anzeigenpreise
Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 01.11.2006

Leiterin Produktion
Andrea Stamm

PDF-/DVD-Produktion
Mathias Schweiger, Matthias Eckert, Michael Erlwein

Vertriebsleiter
Berthold Pospischil Tel.: 09 31 / 4 06 91 19
Fax: 09 31 / 4 06 91 15

Vertrieb Handelsauflage
asv vertriebs gmbh
Tel.: 040 / 34 72 40 41 · Fax: 040 / 34 72 35 49

Bezugspreise
Jahresabonnement (12 Ausgaben) 33,60 € (Inland), 36,00 € (Österreich), 65,40 sFr (Schweiz), restliches Ausland auf Anfrage
Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: 2,99 € + Versandkosten

Zahlung Abonnement
Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 760 100 85, Kto. 7 139 857
Österreich: Bank Austria Wien, BLZ 12000, Kto. 51574 414 001
Schweiz: Postfinance Bern, Clearing-Nr. 09000, Kto. 40-783666-0

Bankverbindungen
CyPress GmbH
Commerzbank AG, Würzburg BLZ 790 400 47, 694 072 0

Bezugsmöglichkeiten
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck
Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by CyPress GmbH, Höchberg

Vervielfältigung, Übersetzung, Speicherung und Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für unverlangt eingesandtes Bild- und Textmaterial wird keine Haftung übernommen.

Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mängelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten.

Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

ABO-SERVICE

Anschrift des Abonnement-Services
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161, 97091 Würzburg

Zentrale Abo-Nummer
Tel. + 49 (0) 931 - 41 70 434
erreichbar Mo.- Do. von 8 -18 Uhr · Fr. von 8 -15 Uhr

Abo-Fax + 49 (0) 931 - 41 70 179

Abo-E-Mail abo@cynamite.de

Bei CyPress erscheinen außerdem:

GAMES AKTUELL DVD VISION play3 CYNAMITE.de my entertainment netwo

PC POWER PLAY

Oktober 2007

FREEWARE-SPIEL

BMW M3 Challenge (Vollversion)

DEMOS

Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs
FIFA 08
Legend: Hand of God
World in Conflict
Guild Wars (Trial-Version)

VIDEOS

Clive Barker's Jericho
Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs
Die Sims 2: Gute Reise
Half-Life 2: Episode 2 (The Orange Box)
Half-Life 2: Portal (The Orange Box)
Half-Life 2: Team Fortress 2 (The Orange Box)
NHL 08
Obscure 2
Overclocked
The Witcher

SPEZIAL

Games Convention 2007: Babes
Games Convention 2007: Impressionen
Interview mit Uwe Boll

PATCHES

Age of Empires 3 Patch 1.12
Age of Empires 3: Warlords Patch 1.04
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 Patch 1.02 auf 1.03
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 Patch 1.00 auf 1.03
Stalker Patch 10004

EXTRAS

WEB.de Smartsurfer



TOP-DEMO Die Siedler 6



VIDEO Clive Barker's Jericho

PC POWER PLAY Oktober 2007

TOP-DEMOS Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs | World in Conflict

DVD

CyPress

PC POWER PLAY

Oktober 2007



TOP-DEMOS

Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs • FIFA 08 • Guild Wars • World in Conflict • Legend: Hand of God

VIDEOS

Clive Barker's Jericho • Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs • Die Sims 2: Gute Reise
Half-Life 2: Episode 2 (The Orange Box) • Half-Life 2: Portal (The Orange Box)
Half-Life 2: Team Fortress 2 (The Orange Box) • NHL 08 • Obscure 2
Overclocked • The Witcher

PC POWER PLAY Oktober 2007

TOP-DEMOS Die Siedler 6 | World in Conflict

FREEWARE-SPIEL

BMW M3 Challenge (Vollversion)

DEMOS

Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs
FIFA 08
Legend: Hand of God
World in Conflict
Guild Wars (Trial-Version)

VIDEOS

Clive Barker's Jericho
Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs
Die Sims 2: Gute Reise
Half-Life 2: Episode 2 (The Orange Box)
Half-Life 2: Portal (The Orange Box)
Half-Life 2: Team Fortress 2 (The Orange Box)
NHL 08
Obscure 2
Overclocked
The Witcher

SPEZIAL

Games Convention 2007: Babes
Games Convention 2007: Impressionen
Interview mit Uwe Boll

PATCHES

Age of Empires 3 Patch 1.12
Age of Empires 3: Warlords Patch 1.04
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 Patch 1.02 auf 1.03
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 Patch 1.00 auf 1.03
Stalker Patch 10004

EXTRAS

WEB.de Smartsurfer



TOP-DEMO World in Conflict

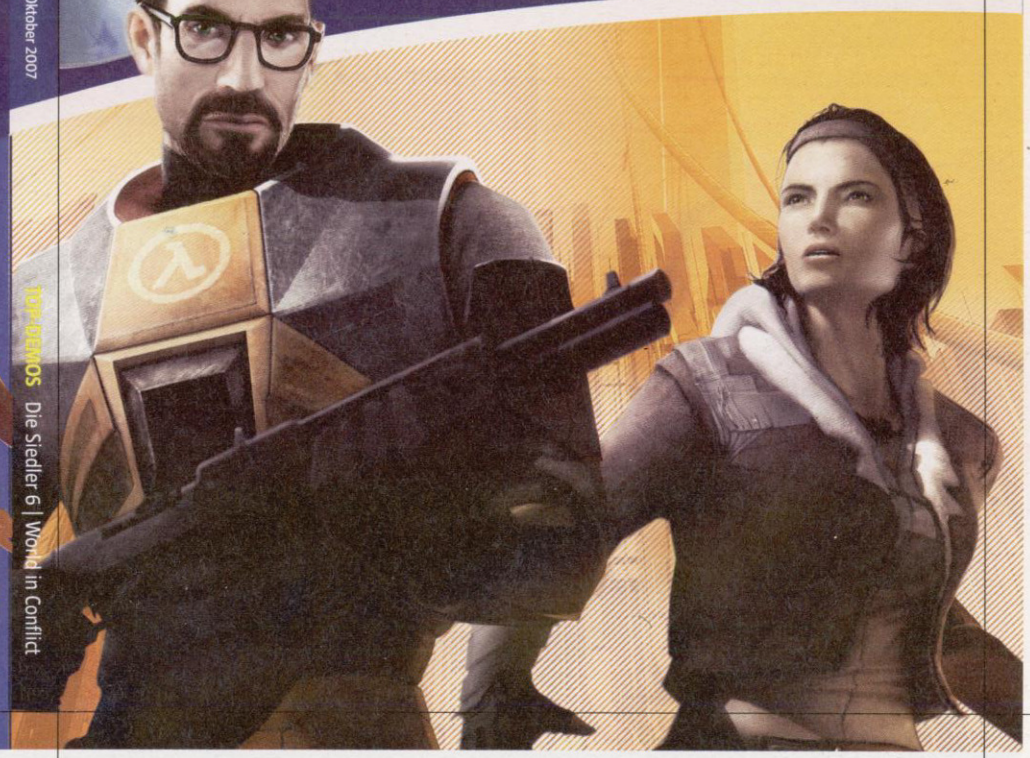


VIDEOS Half-Life 2: The Orange Box

PC POWER PLAY Oktober 2007

TOP-DEMOS Die Siedler 6 | World in Conflict

CyPress
PC POWER PLAY
Oktober 2007



SPIELEN GEHT IMMER.



GIGA \ GAMES

DEINE TV-SHOW FÜR PC UND KONSOLE

MONTAG - FREITAG AB 22.00 UHR

MIT 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

ABOFREIER HANDYFUN 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

33894	Ayo Technology	34292	Boten Anna
33898	Whatever you like	33176	Hard Rock Hallelujah - Finnland
33899	Dont stop the music	34345	Summer wine
33400	You and not Tokio	33438	Sonnenbank Flavour
33884	1973	28893	Big City Life
33872	Hamma	33742	What I ve done
33784	Vom selben Stern	33566	Everytime we touch
33787	Prison Break Anthem - Ich glaub...	28450	Numb (Encore)
33826	The way I are	33452	Smack that
33876	The question is, what is the question	31953	Mein Block
33878	Alles verloren	34347	The sweet escape
33785	You can get it	33181	Maneater
33796	Big girls dont cry	30897	Ghetto Gospel
33760	Vayamos Companeros	34189	Ridin
34339	Ein Stern (der deinen Namen trägt)	34185	54, 74, 90, 2006
33874	How do you do	33654	Say it right
33750	Umbrella	34214	Prinzesschen
33790	Hot summer	33661	Ruby
33879	Reason	33212	Buttons
33890	Amaranth	33300	Von der Skyline zum Bordstein...
33866	Soulmate	33625	I wanna love you
33710	Relax (Take it easy)	33441	My Love
34404	Do you know (The ping pong song)	33756	Heul doch
33864	Stronger	33476	All good things (Come to an end)
33644	Dear Mr. President	24294	Die Eine 2005

Kino und TV Hits

32310	Fluch der Karibik	32895	Grand Theft Auto - San Andreas...
22956	Werner Beinhart	33635	Metal Gear Solid - Main Theme
31159	Resident Evil (Main Title Theme)	31791	Final Fantasy X - Melodies of life
33602	Dr. House	21654	Final fantasy VIII - Eyes on me
21209	Starwars	32894	Final Fantasy XII - Real Emotion
20008	Captain Future	24306	Metal Gear Solid 2
33258	Fast and Furious - Tokyo Drift	20677	Sweet home Alabama
33337	CSI Las Vegas	21854	UEFA Champions League
20924	Der Pate	26558	Ice Ice Baby
30392	CSI Miami	23786	Sonar: Echolot von Schiffen
20318	Simpsons	32833	Zelda Nintendo Theme
31352	King of Queens	33636	Metal Gear Solid - End theme...
25064	Miss Marple	21724	Nationalhymne DDR
20598	Rocky, Eye of the tiger	20055	TNT
20340	Das Boot	25584	Hey, wir wollen die Eisbären sehen
20203	Halloween	24150	Dortmund: Heja BVB
20260	A-Team	25962	Spongebob
20331	Das Lied vom Tod	34346	Wenn nicht jetzt wann dann
23144	Dschungelbuch: Probiers mal mit...	20409	Nothing else matters
20078	Axel F., Beverly Hills Cop	20040	Liverpool: You´ll never walk alone
25962	Spongebob Squarepants Theme	31427	Need for Speed Underground
32736	Madagascar: I Like to Move It	33333	Narutos Theme
33475	James Bond - Casino Royal - You...	32896	GTA Vice City - Broken Wings
20218	James Bond	21808	Harry Potter
23625	Mortal Kombat	33463	CSI New York
33333	Narutos Theme	23237	Magnum
31197	Furious (Fast and Furious...)	23003	Braveheart
20002	Anton aus Tirol	23030	Smells Like a Teen Spirit
25137	Dirty Dancing (Time of my life)	33408	Zipfl eini Zipfl aussi
32578	Twisted Nerve (Kill Bill)	20229	Guten Morgen liebe Sorgen

Realsounds

WAV, MMF, AMR oder MP3

120873	Boom Chicka Wah Wah
120876	Angeber Ton
120877	Der Öko Klingelton
120831	Kettensäge, Motorsäge
120833	Finger weg von meiner Musch
120837	WRC Rallye Car
120842	Süsser Bengel - Die Post ist da!
120845	Hallo, Sie haben Post! Huhu!
120846	Sie haben Post
120849	Werner Beinhart: Tag Leute!
120852	Maserati GranTurismo V8
120871	Textmessage arrived
120875	Mein cooler Onkel Charlie
120864	Leck mich am Arsch, schon wieder ne SMS!
120872	Verfickte Dreckscheisse es klingelt!
120857	Baby freut sich
120862	Kleiner Schwuli - es klingelt!
120843	Süsser Bengel - Fanfare & Die Post ist da!
120870	Drohung: Mach dein Testament
120869	Stress dich nicht, nur eine SMS....
120860	Ich kotz aufn Tisch
120882	Beatbox - geh ans Telefon
120883	Klingelton Telebeat
120884	Pfeifen aus Vayamos Companeros
120891	Aldem geh an dein Handy, sonst...

Klingelton-Finder

Wenn Du hier Deinen Lieblingston nicht finden kannst, wir helfen Dir weiter!!!
Sende SMS mit „FIND TON" an: 81081

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



10625 10630 10701 10794 10907 10908 10910 10912 10913 10914 10915 10916 10917 10918



10919 10920 10922 11100 11102 11200 11800 11851 11892 11896 11899 12421 12427 12934 12935 13002 13006 13023 13033



13040 13041 13052 13129 13319 13337 13338 13415 13420 13433 13435 13807 13808 13810 13813 14205 14206 14211 14212

Java Game Finder

Spiele für Dein Handy findest Du mit dem JAVA FINDER.
Sende eine SMS mit „FIND JAVA" an: 81081

TOP HINTERGRUND des MONATS

€ 0,99



Hol` Dir jetzt das TOP-HINTERGRUNDBILD des Monats zum SUPERPREIS von nur € 0,99 einfach die Nummer 0900 55 22 025 06 wählen und Deine Handynummer angeben.
€ 1,99/min a.d. dt. FN - max. 30sek. Anrufdauer

Hintergrundbilder

für ALLE Handys mit Farbdisplay


106411 107495 105750 107792 106699
107753 106448 107827 101831 107731
102560 107844 106638 107566 105749



106624 106692 107432 130015

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.


Renata V. 200021 | Angel Dark 200027 | Monika H. 200008 | Radka N. 200003

So einfach wird bestellt:

Bestellen per SMS

AUSWÄHLEN	BESTELLEN	BESTÄTIGUNG	DOWNLOAD
34339	81081	Dienstmitteilung eingegangen!	WAP Download
Sende eine SMS mit der **Bestell-nummer** 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 **einmalig** € 3,99.
zzgl. T-Mobile TPL, zzgl. SMS/WAP/GPRS-Kosten. **Kein Abo!**
AT: 2 SMS x € 2,- (€ 4,-),

ALTERNATIV KANNST DU AUCH

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 & Real tones** 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



143038 150002 150032 150052 153086
151912 153073 154000 154500 153074
154512 156008 156010 157001 153069

Streaming VIDEOS bis zu 4min. lang


180016 180018 180025 180050 180031

Themes / Handyskins

Hintergrund, Menüs und Schriften alles passt perfekt zusammen



170090 170095 170162 170157 170064

WOW! Scharfe SMS-DATES warten!!!



Scharfe Frauen, jung und willig, möchten sich von dir nach allen Regeln der Liebeskunst verwöhnen lassen.
Scharfe SMS-Dates kennenlernen und im Chat treffen

Sende jetzt eine SMS mit „DATE" 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

Für 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.