

STAR TREK ARMADA II

Im zweiten Teil dürfen Echtzeit-Strategiefans nun in waschechter 3D-Grafik durch die unendlichen Weiten reisen [S. 8]

PGA CHAMPIONSHIP GOLF 2001

Durch das einfache Gameplay sollen auch Golf-Anfänger schnell erste Achtungserfolge erzielen können [S. 9]

MOTO RACER 3

Spannende Rennen auf zwei Rädern: Ob im normalen Verkehr, bei Regen oder in der Nacht - für jeden ist etwas dabei [S. 10]

JAHRESRÜCKBLICK 2001

Welche Highlights uns das vergangene Jahr gebracht hat, könnt ihr in unserem ausführlichen Special noch einmal nachlesen [S. 12]

FANSITE - ARTIKEL SIEDLER 4

Alles, was ihr schon immer über die fleissigen Siedler, ihre Feinde, das Add-on und eine mögliche Fortsetzung wissen wolltet [S. 11]

NEWS

Neue Infos zu 'Soldier of Fortune 2', 'Duke Nukem: Manhattan Project', 'Warlords Battlecry 2' und vielen weiteren Titeln [S. 2]

ALIENS VS. PREDATOR 2

Im Nachfolger zu Monoliths Gruselschocker seid ihr als oder gegen die garstigen Außerirdischen unterwegs. Erfahrt alles über die actionreiche Alien-Hatz [S. 5]



Neues Duke Nukem

Mittlerweile warten schon viele Millionen Menschen auf einen einzigen Ego-Shooter: 'Duke Nukem Forever' heißt 3D Realms neuester Spross, dessen Releasetermin immer noch 'When it's done' lautet. Nun ist es gut möglich, dass ein neuer Titel rund um den actionerprobten Helden Duke in unseren Gefilden erscheint, von dem bisher noch nicht allzu viel bekannt ist.

'Duke Nukem: Manhattan Project', so der Name, soll exklusiv vom holländischen Publisher HD Interactive in ganz Europa vertrieben werden. Bereits im Frühling dieses Jahres können wir in den Genuss des Third Person-Games kommen, in dem ihr wie so oft euer Können gegen Mutanten oder ähnliche Monster beweisen müsst.

Mike Klumper, Managing Director von HD Interactive: *Wir waren wirklich beeindruckt, als wir 'Duke Nukem: Manhattan Project' sahen. Die Vielzahl an Details sowie die Masse an Überraschungen sind einfach atemberaubend und wir freuen uns darauf, den Titel auf den europäischen Markt zu bringen.*

B&W: Insel der Kreaturen

Die Lionhead Studios haben eine ganz eigene Art ihre Ware zu promoten. So findet ihr nun auf der offiziellen Webseite zum kommenden ersten Mission-Pack für 'Black & White' eine Karte, die umfangreiche Informationen zu den neuen Gebäuden bietet. In Deutschland, Österreich und der Schweiz wird die Missions-CD unter dem Namen 'Insel der

Kreaturen' in der ersten Februarwoche veröffentlicht. Nach Aussagen von Göttervater Peter Molyneux wird es in Zukunft weitere Erweiterungen für das revolutionäre Aufbau-Strategie-Spiel geben, die sich unter anderem mit den verschiedenen Völkern beschäftigen, über die man als Gott herrscht. Bei 'Black & White: Insel der Kreaturen' liegt der Schwerpunkt, wie der Name schon sagt, auf den Götterkreaturen, in deren Haut der Spieler schlüpfen darf. Alle Aufzucht-Fans bekommen jetzt sogar ein kleines Götterbaby an die Seite gestellt, dessen Erziehung sie übernehmen müssen.

Ob es vor dem Release noch eine spielbare Demo-Version geben wird, bei der sich Besitzer der Vollversion von der Qualität des Produktes überzeugen können, war bis zum jetzigen Zeitpunkt leider nicht in Erfahrung zu bringen.

SoF 2 - Neue Infos

Irgendwann im ersten Quartal dieses Jahres ist es soweit, denn dann können actionfreudige Hobby-Rambos endlich in den Genuss von 'Soldier of Fortune 2' kommen. Nun gab Kenn Hoekstra, seines Zeichens Projektleiter bei der Entwicklerfirma Raven Software, einige neue Details über den kommenden Ego-Shooter preis, die unter anderem auch das Gameplay betreffen. So erklärt Kenn Hoekstra zum Beispiel, dass die Spieler in 'Soldier of Fortune 2' keine Fahrzeuge selbst steuern können. Im Singleplayer gibt es aber einige Missionen, in denen ihr als Schütze aus einem Helikopter oder Lastwagen heraus agieren müsst.



'HoMM 4' mit mehr Rollenspielelementen.

Des Weiteren wurde in dem elf Fragen umfassenden Interview auch die Spielgeschwindigkeit von Raven Softwares neustem Spross angesprochen, die laut Hoekstra in Relation zum Vorgänger deutlich herabgesetzt wurde. Diese Maßnahme soll vor allem dem Realismus und dem Gameplay zugute kommen. Außerdem haben die Entwickler die 'Quake 3'-Grafik-engine mit dem 'GHOUL2'-Animationssystem, der 'ICARUS2'-Skript-Sprache und dem ARIO-CHE (vorher TORR) Aussenlevelsystem deutlich aufpoliert.

HoMM 4 - Details

Die 'Heroes of Might & Magic'-Reihe gehört längst zu den Klassikern im Strategie- und Rollenspiel-Genre. In diesem Jahr soll nun der vierte Teil der Reihe erscheinen und zahlreiche Neuerungen mit sich bringen. So wird unter anderem der Rollenspiel-Aspekt verstärkt, indem mehr Wert auf die Entwicklung von Helden-Charakteren gelegt wird, deren Skills ihr nun detaillierter entwickeln könnt. Auch das Magiesystem wurde kräftig überarbeitet und verbessert. Auch der Editor wurde überarbeitet und erlaubt nun auch das Anheben des Terrains zu Höhenstufen, gleichzeitig wurde der Kampagnen-Editor mit integriert. Die neue Grafik, die dem Spiel zu neuem Glanz verhelfen soll, erfordert einen Pentium II 400 mit 64 MB RAM. Wenn nichts dazwischen kommt, wird 'HoMM 4' im März dieses Jahres erscheinen.

Kolumne

Endlich ist es soweit, E-Sports ist auch in Deutschland auf dem Vormarsch. Mit dem OSB e.V. und seiner Pro Gaming Champions League (PGCL) drängt ein weiterer Vermarkter professioneller Ranglisten, bei denen es satt Kohle abzugreifen gibt, auf den Markt. Endlich scheint die Zeit auch in Deutschland reif zu sein, für das, was sich die meisten begeisterten Gamer wünschen: Ihr Hobby zum Beruf zu machen. Die CPL (<http://www.cyberathlete.com/>) hat es im internationalen Bereich bereits vorgemacht, hoffen wir, dass es der PGCL gelingt, die Versprechungen von Preisgeldern in Höhe von mehr als 150.000 Euro zu halten. Skeptisch muss man angesichts der darbedenden Situation auf dem deutschen Werbemarkt jedenfalls sein und keiner weiss so recht, woher das Geld letztendlich kommen soll. Doch eines ist klar: Electronic Sports, die Gladiatorenspiele heutiger Tage, sind nicht mehr aufzuhalten. Allerdings muss das leidige Problem der Cheater gelöst und es müssen Wege gefunden werden, die Matches der Ligen kostengünstig nicht nur per Streaming im Web sondern für jeden zugänglich auch im TV in guter Qualität präsentieren zu können. Dass Computer, Internet und Gaming auch bei der breiten Masse Anklang finden, beweist ja nicht zuletzt der Erfolg der täglichen Computershow 'Giga' auf NBC Europe.

Vitus Hoffmann

'Insel der Kreaturen' erscheint in der ersten Februar-Woche.





Thronfolger im Anmarsch: 'Dark Age of Camelot'.

Dark Age of Camelot - Erfolgsmeldung

Mythic Entertainments MMO-RPG 'Dark Age of Camelot' bricht nach dem Release in den USA offenbar alle Rekorde. Das zumindest verkündete Mythic nun stolz in einer Pressemitteilung. So konnten mittlerweile bereits 200.000 Exemplare des Spiels an den Mann gebracht werden, womit 'DAoC' das am schnellsten wachsende MMORPG aller Zeiten ist. Damit besetzt es den dritten Platz hinter 'Ultima Online' und 'EverQuest' und verweist Microsofts 'Asheron's Call' auf einen hinteren Platz. Betrachtet man die zahlreichen Aktivitäten des Entwicklerteams im Hinblick auf Ausbau und Optimierung des 'DAoC'-Universums, könnte in absehbarer Zeit durchaus ein Führungswechsel bei den MMORPGs anstehen.

Auch die Presse reagiert mehr als wohlwollend auf den Titel. So konnte 'DAoC' bei nahezu allen namhaften Magazinen Awards als 'Rollenspiel des Jahres' einheimsen, darunter MSNBC, USA Today, GameSpot, CGW, PC Gamer und GameSpy. Ab dem 1. Februar dürfen wir uns selber von den Qualitäten des Spiels überzeugen, dann nämlich erfolgt der Release im deutschsprachigen Raum.

PGCL gegründet - Profi-Liga im Kommen

Im ersten Quartal 2002 startet in Deutschland die erste profes-

sionelle Liga mit organisierten, vollautomatischen Spielplänen für 3D-Shooter. Im ersten Anlauf können sich Clans für die PGCL (Pro Gaming Champions League) eintragen und sich in der Basisliga qualifizieren. Die Spiele: 'Quake III Arena', 'Counter-Strike' und 'Unreal Tournament'. Es werden im Laufe der Zeit weitere Spiele in die Liga integriert. Die PGCL teilt sich in drei Ligen auf (Basisliga, Oberliga, Premiumliga), wobei jeder Clan grundsätzlich in der Basisliga startet. Die Saison der Basisliga dauert ein Jahr. Die Basisliga ermöglicht es den Clans durch ein ausgeklügeltes und faires Rankingsystem auch nach Saisonbeginn an dem laufenden Wettbewerb teilzunehmen und obere Plätze zu erreichen.

Am Saisonende stehen die Teams für die Oberliga und Premiumliga fest. In dieser Saison treten die besten Clans gegeneinander an, um a) in die Premiumliga aufzusteigen und um b) nicht wieder in die Ober- oder Basisliga abzustiegen. Ab der zweiten Saison der PGCL werden in der Oberliga die gleiche Anzahl Clans auf- wie absteigen. In der Basisliga kann nur aufgestiegen werden. Jede Liga, egal ob Premium-, Ober- oder Basisliga, wird von Sponsoren mit Preisgeldern bedacht, wobei die Aufteilung bis weit ins Mittelfeld reicht.

Im ersten Quartal 2002 wird mit einem Willkommensturnier gestartet, an dem die ersten 144 angemeldeten Clans teilnehmen können. Das Willkom-

mensturnier dauert vier Wochen und wird mit Siebprämien von 15.000 Euro gesponsert, also 5.000 Euro pro Spiel. Nach dem ersten Turnier beginnt die Saison mit Siebprämien in der Gesamthöhe von 150.000 Euro, 50.000 Euro für jedes Spiel. Genauere Termine kann man auf der PGCL-Page erfahren. Nach einem Börsensystem können die Siebprämien während der laufenden Saison noch erhöht werden. Es wäre also möglich, dass sich das Preisgeld auf 200.000 Euro, 250.000 Euro oder noch mehr erhöht - nach oben hin sind keinerlei Grenzen gesetzt. Es wird jedoch nicht weniger als die erwähnten 150.000 Euro zu gewinnen geben! (<http://www.pgcl.de/>)

Hitman 2 - Infos zur Spiellänge

In einem Interview gab Helle Marijnissen, Project Coordinator bei IO Interactive, neue Informationen zum kommenden 'Hitman 2: Silent Assassin' preis. Bereits der Vorgänger sorgte für kontroverse Diskussionen, was vor allem am Spielinhalt lag. Auch im zweiten Teil übernehmt ihr wieder die Rolle eines Auftragskillers und müsst diverse Jobs erfüllen.

Im Gegensatz zu 'Hitman: Codename 47' wird sich aber auch einiges ändern, beispielsweise an der Grafik-Engine.

Viel Spiel fürs Geld in 'Hitman 2'.



Releaseliste

Woche 4:

21.01. - 27.01.2002

- Black & White - Insel der ...
- Serious Sam
- Cultures Gold

Woche 5:

28.01. - 03.02.2002

- Winterspiele 2002
- Popstars - Deine Chance!
- Siege Of Avalon: Coll. Vol. 1
- Dark Age Of Camelot

Diese wurde stark modifiziert, was laut Marijnissen auch nötig war, um das Spiel auch auf der PlayStation 2 mit 60 Frames pro Sekunde lauffähig zu machen. Das Gute daran ist, dass davon auch die PC-Version profitiert und um einiges schneller wird.

Ein weiterer Kritikpunkt, dem in jüngster Vergangenheit einige Actionspiele zum Opfer fielen, war zudem die Spiellänge. 'Hitman 2: Silent Assassin' soll demnach mindestens 30 bis 40 Stunden Spielspaß bieten, was allerdings auch davon abhängig ist, wie der Spieler die Missionen angeht. Wer unentdeckt bleiben will, wird natürlich länger für ein Level benötigen als jemand, der sich quer durch die Mission ballert. Die Langzeitmotivation soll zudem durch viele unterschiedliche Möglichkeiten, einen Auftrag zu beenden, gesichert sein.

Zehn VUD-Awards im Dezember

Ende Dezember verlieh VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V.) seine Awards, die sich nach der Zahl der verkauften Exemplare richten. Folgende Titel wurden für PC, PlayStation 2, Game Boy Color und Game Boy Advance ausgezeichnet:

Mit einem Platin-Sales-Award für mehr als 200'000 verkaufte Exemplare innerhalb von zwölf Monaten wurden die drei PC-Titel 'Stronghold' (Take 2), 'Die Siedler 4' (Ubi Soft) und 'Harry Potter und der Stein der Weisen' (Electronic Arts), das PS2-Spiel 'Gran Turismo 3 A-Spec' (SCEE) und der Game Boy Color-Titel 'Pokémon Crystal' (Nintendo) ausgezeichnet. Den goldenen Sales-Award für mehr als 100'000 verkaufte Einheiten erhielt die Game Boy Color-Version von 'Harry Potter und der Stein der Weisen' (Electronic Arts), das PC-Spiel 'Fußball Manager 2002' (Electronic Arts), die beiden Game Boy Advance-Titel 'Mario Kart Super Circuit' und 'Super Mario Advance' (Nintendo) und das PC-Quiz 'Wer wird Millionär? 2. Edition' (Eidos). Somit wurden rekordverdächtige fünfmal Platin und fünfmal Gold vergeben.

Ronald Schäfer, VUD-Geschäftsführer: *Traditionell schnellen die Softwareverkäufe zum Jahresende immer besonders in die Höhe. Einen solchen Endspurt hatten wir allerdings noch nie. Es sieht fast so aus, als hätten viele ihre letzten Mark noch in Computer- und Videospiele investiert.*

200.000 verkaufte Exemplare verhelfen 'Stronghold' zum Award.



'Warlords Battlecry' besticht durch seine schöne 3D-Landschaft.

Warlords Battlecry 2 - Neue Infos

Mit 'Warlords: Battlecry 2' aus dem Hause SSG werkeln die Mannen der australischen Entwicklerfirma bereits am zweiten Teil der allseits beliebten Fantasy Echtzeit-Strategie-Serie, in dem ihr mit eurem Charakter aufregende Zweikämpfe bestehen müsst, um der Mächtigste im Reich von Etheria zu werden. Das Sequel zu 'Warlords: Battlecry' entführt euch mit einer Mischung aus Rollenspiel- und Echtzeit-Strategie-Gameplay-Elementen in eine märchenhafte Fantasy-Welt.

In 'Warlords: Battlecry 2' könnt ihr euch mit zwölf verschiedenen Heldenrassen, die jeweils eigene Technologiebäume, Gebäude und Einheiten besitzen, sowie 20 verschiedenen Heldenklassen durch die Welt von Etheria kämpfen. Dabei stehen euch auch über 100 Zaubersprüche und Fähigkeiten der eigenen Einheiten zur Verfügung, mit denen ihr euch zur

Wehr setzen könnt. Ein besonderes Feature stellt die frei einstellbare KI dar: Hier könnt ihr die Persönlichkeit sowie die Fähigkeiten eurer Kontrahenten selbst bestimmen. 'Warlords: Battlecry 2' wird außerdem auch üppig gerenderte 3D-Landschaften bieten, die von echten Strategen dank der Höhenunterschiede zum eigenen Vorteil genutzt werden können. Die 140 verschiedenen Fantasy-Kreaturen bevölkern über 50 Karten, die dank des mitgelieferten Karteneditors nach Belieben aufgestockt werden können.

Der Genremix soll am 28. März 2002 für unsere heimischen PCs released werden.

FM 2003 - Erste Details

Mit dem 'Fußball Manager 2002' konnte sich Electronic Arts mittlerweile ganz oben im Genre festsetzen. Nicht umsonst hatte das Spiel bereits im Dezember 2001 für 100.000 verkaufte Einheiten den begehrten VUD-Award erhalten. In diesem Jahr soll nun der 'Fußball Manager 2003' kommen, natürlich mit zahlreichen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger. So wird beispielsweise die Grafik wesentlich detaillierter sein, was auf die Verwendung der 'FIFA'-Engine zurückzuführen ist, aber auch Arbeiten im Detail kommen bei EA nicht zu kurz. Wie auf der offiziellen Website bestätigt wurde, sollen im 'Fußball Manager 2003' beispielsweise zehn Oberligen aus Deutschland enthalten sein, so dass ihr auch in diesen Ligen

Clubs eurer Wahl übernehmen dürft.

CS 1.4 - Aktuelle Infos

Bereits kürzlich berichteten wir, dass einige glückliche Auserwählte die Möglichkeit hatten, die Version 1.4 des beliebten 'Counter-Strike' anzutesten. Im Internet ist nun ein erster Erfahrungsbericht aufgetaucht, der aktuelle Informationen und Eindrücke rund um die heiß erwartete nächste Version beinhaltet. So werden in 'Counter-Strike' 1.4 die Leichen der getöteten Terroristen und Counter-Terroristen bis zum Ende der Runde liegen bleiben. Auch dem sogenannten 'Bunny Hopping' soll ein Ende gesetzt werden, indem die Geschwindigkeit der Spieler stark reduziert wird, die nichts Besseres zu tun haben, als ständig durch die Level zu hüpfen. Spec- und First-Person-Kamera wurden in die 'Dead Viewing-Options' integriert und auch die neuen Maps hinterlassen offensichtlich einen hervorragenden Eindruck.

Zu guter Letzt enthält der Bericht auch noch einige Details bezüglich der neuen Anti-Cheat-Software, die mit der Version 1.4 ihr Debüt feiern soll. Dabei scheint es sich nach Aussage des Verfassers um ein zentrales Login-System zu handeln, die genaue Funktionsweise ist allerdings noch nicht bekannt.

(www.csnation.counter-strike.net)

Weitere aktuelle News findet ihr täglich auf
www.gamesweb.com

ALIENS VS. PREDATOR 2 - REVIEW

Es gibt Ärger auf dem Planeten LV1201 in 'Aliens vs. Predator 2', dem Nachfolger des kultigen Shooters aus dem Jahre 1999. Eine muntere Forschungskolonie der menschlichen Siedler hat wieder einmal nichts Besseres zu tun als mit fiesen Außerirdischen herumzuexperimentieren. Dass selbige das nicht besonders lustig finden, kann sich jeder vorstellen.



Die drei Rassen

Auf Seiten der Aliens dürft ihr zunächst euer Dasein als 'Facehugger' fristen und ein Opfer suchen. Nach der Einpflanzung frisch geschlüpft, geht es an die Nahrungssuche, damit ihr groß und stark werdet. Diese beiden ersten Missionen vermitteln euch ganz nebenbei einen guten Eindruck von der Steuerung und den Stärken und Schwächen der Aliens. Erst dann dürft ihr euch mit Klauen und Zähnen genüsslich daran machen, Menschen und Predators das Handwerk zu legen. Ganz nebenbei könnt ihr dann auch noch andere Exemplare eurer Rasse aus den menschlichen Versuchslabors retten. Die Steuerung des Aliens erweist sich von den drei Charakteren als die anspruchsvollste. Per Tastendruck habt ihr nämlich auch die Möglichkeit, an Wänden und Decken herumzukrabbeln. Das ist nicht nur sehr einarbeitungsbedürftig, sondern sorgt auch für eine taktische Komponente, indem ihr auf diese Weise nette Überra-

schungsangriffe und Hinterhalte tätigen könnt. Da das Alien nur zum Nahkampf taugt, zählt hier vor allem die Schnelligkeit und Reaktionsfähigkeit des Spielers. Ein zweiter Sichtmodus ermöglicht euch das Sehen im Dunkeln. Verletzungen heilt ihr durch beherzten Biss in den Kopf eurer Gegner. Wie auch in den bekannten Filmen, könnt ihr euch auf eine spannende Hatz durch Tunnel und Lüftungsschächte gefasst machen.

Als Predator geht ihr dagegen auf die Jagd nach Menschen und Aliens. Der Predator ist gut bewaffnet mit Klauen, Speer, Plasmawerfer und ähnlichen Nettigkeiten. Dafür verfügt er im Normalfall allerdings über wenig Munition, so dass die Schusswaffen geschickt eingesetzt werden müssen und oftmals eher der Nahkampf angesagt ist. Als Ausgleich besitzt der Predator über andere interessante Features. So besitzt er vier Sichtmodi, mit denen er Gegner anhand ihrer Körperwärme erkennen kann, oder Aliens anhand ihrer Energieabsonderung. Zudem kann er sich mit seinem Equipment heilen. Ausserdem ist es ihm möglich, die Energie, die er für Waffen oder seine Tarnung benötigt, wieder aufzustocken.

Speziell in weiträumigen Levels macht der Predator einen Heidenspaß, wenn ihr unsichtbar in den Bäumen lauert oder überraschend hinter dem Gegner auftaucht, um gnadenlos zuzuschlagen.

Wer den Nervenkitzel mag, dem wird hingegen die Rolle des menschlichen Marines liegen. Die körperlichen Nachteile gegenüber den beiden anderen Rassen macht er durch seine Ausrüstung wieder wett. Ein umfangreiches Waffenarsenal von der Pistole bis zum Granatwerfer gibt euch die Chance, gegen die anstürmenden Monströsitäten, aber auch gegen verräterische Genossen der eigenen Rasse zu bestehen. Ein Motiontracker und eine batteriebetriebene Schulterlampe geben euch die Chance, Angriffe schnell zu erkennen. Bereits in den ersten Spielminuten wird klar, dass die Rolle des Menschen darin liegt, erschreckt zu werden. In düsternen Gängen bricht unvermittelt etwas durch die Decke, was im ersten Moment wie ein Alien aussieht, sich dann aber als dickes Kabel entpuppt. Nichtsahnend steht ihr in der Gegend herum, als durch einen Lüftungsschacht mehrere Aliens auf euch zustürmen. Ereignisse dieser Art, dazu die Massen an

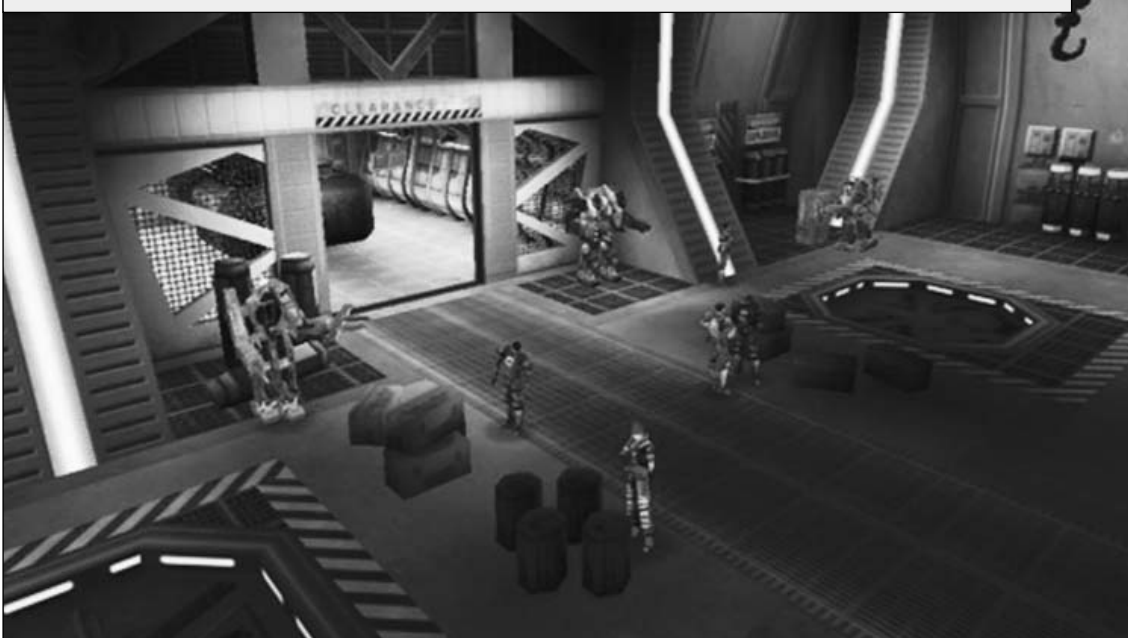
finken Aliens und die Verräter auf der eigenen Seite sorgen dafür, dass die Missionen des Marines wohl die spannendsten und nervenaufreibendsten des Spieles sind.

Steuerung und Gameplay

Entsprechend des unterschiedlichen Gameplays gibt es für alle drei Rassen daher auch einige Tastenbelegungen, die an den Eigenschaften der Spezies ausgelegt sind. Dies wurde gut gelöst, indem es für gemeinsame Dinge wie Angriff, Bewegung und ähnliches eine allgemeine Belegung gibt und nur die Spezialitäten der einzelnen Rasse gesondert und unabhängig voneinander konfiguriert werden. Nach kurzer Einarbeitung geht die Steuerung wie von selbst von der Hand.

Neben dem Vernichtungswerkzeug stehen den drei Kameraden noch andere Aktivitäten zur Verfügung. Beim Alien sieht das etwas eingeschränkt aus, er kann hier und da Türen und Lüftungsgitter zertrümmern. Der Predator hingegen kann sich in Sicherheitskonsolen einhacken und damit Türen oder Gänge öffnen. Der Marine verfügt zusätzlich noch über ein Schweißgerät, mit dem er Verriegelungen aufbrechen kann.

Beute! Reichlich Beute!



Alles in allem entsteht dadurch ein recht variables Gameplay. Viele der Level werdet ihr in allen drei Kampagnen wiedersehen, da deren Handlungsstränge parallel verlaufen und sich teilweise überschneiden. Die Missionen sind weitgehend linear, ihr werdet anhand eines einblendbaren Missionscreens über die Geschehnisse und auch die Hintergrundstory auf dem Laufenden gehalten. Hinzu kommen einige Handheld-Computer, die in der Gegend herumliegen und euch Informationen zu den Geschehnissen geben. Ihr habt in vielen Situationen die Möglichkeit, wenigstens zwei Wege zur Lösung eurer Probleme in Angriff zu nehmen. Eine eurer Hauptaufgaben im gesamten Spiel liegt allerdings darin, überhaupt erst mal den Weg in den teilweise recht umfangreichen Levels zu finden. Hier ist nicht selten auch mal die Intelligenz gefordert, gepaart mit der Tatsache, dass die Spezialfähigkeiten der Rassen (extrahohe Sprünge, Wändeklettern) nötig sind, um weiterzukommen.

Als Gegner treten euch natürlich alle drei Rassen entgegen. Aliens treten meist in der Masse und mit hoher Geschwindigkeit, kombiniert mit dem Überraschungsmoment auf. Predators findet ihr dagegen eher selten, aber wenn, habt ihr dank deren Fähigkeiten echten Ärger am Hals. Men-



Nicht schön, aber stark!

schliche Gegner stellen ebenfalls aufgrund der Bewaffnung eine Gefahr dar. Leider ist bei allen Gegnern die KI etwas zu kurz gekommen, großartig intelligentes Verhalten entdeckt ihr nur spärlich, was dem Spielspaß allerdings keinen Abbruch tut, denn in den meisten Situationen ist ohnehin eher die Reaktion als die Taktik gefragt.

Der Multiplayer-Modus

Wer sich genug mit den Singleplayer-Kampagnen beschäftigt hat, darf 'AvP 2' natürlich auch im Multiplayer-Modus genießen. Hier gibt es vier Rassen: Aliens, Predators und die bei-

den menschlichen Rassen Marines und Corporates. Jede Rasse verfügt über vier Klassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und ebenso unterschiedlicher Bewaffnung. Zur Verfügung stehen insgesamt sechs Spiel-Modi, die mittels mehrerer Optionen im Detail konfigurierbar sind. Neben dem klassischen 'Deathmatch' und 'Team Deathmatch' gibt es die Modi 'Jagd', 'Überleben', 'Überrennen' und 'Evak'. Während für die ersten vier Spielarten insgesamt zwölf Maps zur Verfügung stehen, gibt es für die letzten beiden jeweils drei eigene Maps.

In 'Jagd' bilden einige Spieler die Jäger und versuchen, soviel Beute wie möglich zu machen, dass heißt Spieler, die als Beute fungieren, zu eliminieren. 'Überleben' ist eine Variante des 'Last Man Standing'. 'Überrennen' ist ein Teamplay-Modus, in dem ein Team die Angreifer, eines die Verteidiger bildet. Letztere müssen versuchen, ein bestimmtes Zeitlimit zu überstehen. Im 'Evak' ist es dagegen die Aufgabe des einen Teams, einen bestimmten Fluchtpunkt zu erreichen, was das andere Team natürlich verhindern soll. Die unterschiedlich großen Maps machen einen recht guten Eindruck, auch wenn einige vielleicht ein bisschen zu wenig Möglichkeiten für die eine oder andere Rasse bieten. Ein Serverbrowser ist erfreulicherweise im Spiel integriert. Zur Zeit sind etwa 50 dezierte Server im Betrieb.

Grafik, Sound und Entschärfungen

Grafisch kann sich 'AvP 2' sehen lassen. Die LithTech-Engine bietet detaillierte Grafiken mit schönen Texturen und sehenswerten Lichteffekten, wozu auch Feuer, Rauch und Explosionen zählen. Auch das Aussehen der Level an sich ist erfreulich abwechslungsreich, wenn auch technisierte Räumlichkeiten in den Stationen, Schächten und Kanäle vorherrschen. Augenschmaus bieten in jedem Fall die schönen und ungewöhnlichen Landschaften

Aliens im Sichtmodus des Predator.





Technik und ihre praktische Anwendung.

des Planeten, bei denen sich die Entwickler wirklich einiges haben einfallen lassen. So flitzt ihr mit dem Predator durch bizarre Wälder und genießt den Blick über fremdartige Schluchten und Canyons und als Alien wetzt ihr durch seltsame Höhlensysteme. Die Animationen der Gegner machen einen prima Eindruck, hier haben sich die Entwickler wirklich Mühe gegeben. Gelungene Zwischensequenzen in der Grafik der Game-Engine unterbrechen hier und da das Spiel.

Was im Spiel ganz erheblich zur beklemmenden Atmosphäre beiträgt, ist der Sound. Hier wurden teilweise Original-Sounds aus den Filmen genommen. So zischt und rumpelt

es, Schritte hallen, Schreie und so weiter und so fort. Und wenn dann im Dunkeln der Motion-tracker lostickert, steigt der Adrenalinpegel nicht unerheblich. Was nicht recht gefallen mag, ist die deutsche Sprachausgabe. Teilweise klingen die Sprecher etwas unmotiviert, auch werden einige Sätze falsch betont. Hier liegt die englischsprachige Version klar vorne.

Die deutsche Verkaufsversion weist gegenüber der englischsprachigen Version einiges an Änderungen auf, wenn auch nicht im Gameplay. Dafür aber wurde die Grafik über weite Strecken massiv entschärft. So gibt es in der deutschen Version kein Blut und Zivilisten

jammern nicht mehr um Gnade. Auch könnt ihr als Alien oder Predator keine Gegner mehr zerstückeln und das Kopfabbeißen des Aliens zum Zwecke der Regenerierung entpuppt sich als blutleerer Biss in den Kopf. Schwache Gemüter wird es freuen, denn in der Original-

Version waren die Splatter-Effekte zum Teil doch arg überzogen. Auf das Gameplay des Spieles haben diese Änderungen jedoch keinen Einfluss, spannend bleibt es auch so.

Fazit

Mit 'AvP 2' hat Monolith einen würdigen Nachfolger für den Kult-Shooter veröffentlicht. Die Grafik der LithTech-Engine kann überzeugen und bietet kaum Schwachpunkte. Was vor allem gefällt, ist die akkurate Umsetzung der einzelnen Charaktere im Gameplay. Mit dem Alien an Decken und Wänden herumzukrabbeln macht ebensoviel Spaß, wie mit dem Predator auf die Jagd zu gehen, während ihr als Mensch die beklemmende Atmosphäre in den teilweise düsteren Levels genießen und euch oftmals heftig erschrecken könnt. Das Flair der diversen Kinofilme wird dabei wirklich gut eingefangen. Auch dass man nun jederzeit speichern kann, weiß zu gefallen, denn an einigen Stellen ist das Spiel bokeschwer, auch wenn die KI der Gegner nicht überzeugt. Insgesamt ein Shooter, der in keiner gut sortierten Sammlung fehlen sollte.

Andreas Philipp

Bewertung

Grafik		84%
Sound		86%
Gameplay		83%
Multiplayer		81%
Anspruch		87%
Spielepass		84%

Spielfacts

Entwickler:	Monolith	Publisher:	Vivendi Univ.
Genre:	Shooter	Spieleranzahl:	1-16
USK:	Ab 16 Jahren	Release:	Erhältlich

Anzeige:



STAR TREK ARMADA II - REVIEW

Activision und Mad Doc Software laden euch ein, erneut in das beliebte 'Star Trek'-Universum einzutauchen. Dieses Mal wollen die Amerikaner vor allem die Echtzeit-Strategiefans unter euch ansprechen. Mit dem Sequel 'Star Trek Armada II' kommt ihr erstmals in den Genuss waschechter 3D-Grafik mit all ihren Vorzügen und Nachteilen.

Nach dem Vorstoß gegen die Borg im Delta-Quadranten, versuchen diverse Mächte im Alpha-Quadranten die Herrschaft über diesen zu übernehmen. Dabei ringen insbesondere die Klingonen und Romulaner um die Vorherrschaft, während im Delta-Quadranten eine völlig neue Bedrohung aufsteht: Die Spezies 8472, welche aus dem Flüssigraum versucht, den Borg ebenfalls den Garaus zu machen.

Homeworld lässt grüßen

Mit 'Star Trek Armada II' lies Activision ein reinrassiges Echtzeit-Strategiespiel programmieren, welches an den Vorgänger anknüpft, ihn erweitern und natürlich verbessern soll. Vor allem im Interface und der Schiffssteuerung lassen sich dabei diverse Gemeinsamkeiten mit dem erfolgreichen Online-Weltraum-Strategiespiel 'Homeworld' ausmachen, was sicher kein negativer Kritikpunkt ist.

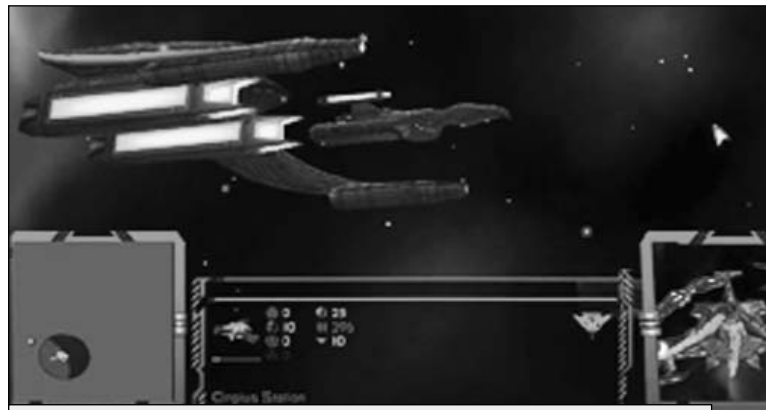
Positiv fällt auf, dass Captain Picards deutsche Stimme aus

den Lautsprechern tönt und euch so effektiv auf die abwechslungsreichen Missionen einstimmt. Zuvor solltet ihr aber das wirklich gut gemachte Tutorial durcharbeiten, welches euch mit den wichtigsten Bedienschriften der einzelnen Rassen vertraut macht, darunter natürlich die humanoide Föderation der Planeten, die bössartigen und hinterlistigen Romulaner und die ehrenvollen und kampfeslustigen Klingonen. Als Gegner haben sich die Mitglieder der Föderation der Planeten die alles assimilierenden Borg auserkoren, gegen die ihr im Sequel nun im schicken dreidimensionalen Gewand antreten könnt.

Alles 3D?

Drei Dimensionen bedingen neben der Übersicht natürlich auch andere Probleme, so kommt zu den bekannten zwei Achsen noch die Höhe hinzu, wobei dies recht gut gelungen ist: Mittels der Shift-Lock-Taste könnt ihr von einer recht planen Sicht in die 3D-Ansicht wechseln, in der ihr filmreife Schlachten zu sehen bekommt. Natürlich geht in dieser Ansicht die Übersicht ziemlich verloren, doch mit einem kurzen Druck auf besagte Taste schaltet ihr in die etwas übersichtlichere Gitter-Ansicht zurück. Dort könnt ihr euren Schiffen auch am besten Höhenveränderungen mittels gedrückter Shift-Taste befehlen.

Natürlich lassen sich diverse Schiffe bauen, die alle Arten



Grün ist die Farbe der Romulaner.

von Angriffen beherrschen. Die einen taugen mehr als Abfangjäger und Kurzstreckenkämpfer, andere wiederum sind für den Fernkampf und Bombardierungen zuständig. Ein echtes Feeling für die Schiffe wird allerdings nicht vermittelt, diese lassen sich alle recht leichtgängig steuern und auch die Animationen lassen ein riesiges Sternenschiff wie die Enterprise nur erahnen. Sehr vermisst habe ich zum Beispiel individuelle Schildkonfigurationen oder das Berücksichtigen der Angriffsrichtungen. Dafür könnt ihr euren Schiffen verschiedenste Verhaltensmuster auferlegen.

Strategie und Ressourcen-Management

Strategisch hoch interessant

sind die vielfach vorhandenen Nebel. Diese haben sehr unterschiedliche Eigenschaften, können eure Schilde beeinträchtigen, eure Schiffe 'erblinden' lassen oder die Steuerung beziehungsweise den Warptrieb ausser Gefecht setzen. Auch verhindern die Nebel jeweils das Benutzen der unterschiedlichen Spezialfähigkeiten. Wohl dem, der vorausschauend jene Schiffe in den Nebeln platziert, deren Spezialfähigkeit dort funktioniert.

Neben dem strategisch/taktischen Teil des Spiels, in dem es hauptsächlich um Einheitensteuerung und Kampf geht, steht natürlich auch ein Ressourcen-/Wirtschaftsteil auf dem Programm, in dem ihr euch nach Herzenslust als Bauherr austoben könnt.

Fazit

Mit 'Star Trek Armada II' erwartet euch ein gut gelungenes Echtzeit-Strategiespiel mit einem Ambiente, welches das Herz der Fans höher schlagen lassen wird. Durch die starke Lizenz kommt einfach Freude auf. Die dritte Dimension wird im Spiel praktisch nicht genutzt, zu umständlich ist das Einstellen der Höhe und vor allem zu wenig Einfluss hat die Ausrichtung eurer Schiffe. Im Multiplayer-Modus macht 'Star Trek Armada' sicher Spaß, in 'Mankind' und 'Homeworld' hat es aber ebenbürtige, wenn nicht bessere Konkurrenten.

Vitus Hoffmann

Bewertung

Grafik		75%
Sound		81%
Gameplay		72%
Multiplayer		81%
Anspruch		79%
Spielespass		81%

Spiefacts

Entwickler:	Mad Doc Software	Publisher:	Activision.
Genre:	Echtzeit-Strategie	Spieleranzahl:	1-8
USK:	Ab 12 Jahren	Release:	Erhältlich

Die Enterprise unter starkem Beschuss.



PGA CHAMPIONSHIP GOLF 2001 - REVIEW



Leider werden Hindernisse nicht ausgeblendet.

Zumindest in Amerika ist Golf populärer als Fussball und somit wundert es kaum, dass Jahr für Jahr immer mehr Golfsimulationen auf den Markt kommen. Eine der erfolgreichsten Serien ist dabei Die 'PGA'-Reihe der Sierra-Studios.

Technisch veraltet ...

Wie man anhand der Systemvoraussetzungen schon erkennen kann, zeigen sich die Fortschritte der Entwickler nicht unbedingt im grafischen Bereich, sondern eher beim Realismus. Das Spiel läuft nämlich im Fenstermodus und beschränkt sich auf ein einfaches Design. Zwar wurde der Golfer sehr schön animiert und wirkt auch richtig dreidimensional, die Umgebung ist dagegen statisch und trist. Keine animierten Zuschauer, Bäume, deren Äste sich kein bisschen bewegen und auch sonst findet man keine Vögel oder ähnliches, was ein klein wenig Abwechslung in die Landschaft bringen könnte.

Mir fehlt vor allem die Hintergrundmusik, die mich in den Wartepausen zwischen den Schlägen unterhält. Denn solange man seine Schläge plant, ist es mit Ausnahme eines gelegentlichen Vogelzwitscherns bis zur Ausführung relativ still. Wenn einem jedoch ein guter Abschlag gelungen ist, wird auch mal geklatscht und nach jedem Schlag wird die Ankunft des Balles kommentiert. Wie bei den meisten Sportspielen geschieht dies durch Stan-

dardsätze, die sich schon nach kurzer Zeit wiederholen.

... spielerisch wie eh und je

Über die Jahre hinweg haben die Entwickler das Spiel immer zugänglicher gestaltet und es somit auch Einsteigern relativ leicht gemacht, nach kürzester Zeit Achtungserfolge zu erzielen. Zwar sind die Spielmodi nicht allzu ergiebig, dafür hat man an den vorhandenen einigen Spaß. Da wäre zuerst einmal das normale Training, bei dem man jeden Kurs auswählen und trainieren kann. Daneben gibt es eigentlich nur noch ein einzelnes Spiel, das über einen einzelnen Kurs geht, wobei man aber den Spielmodus auswählen kann. Golf-Cracks werden bei den Begriffen 'Zählspiel', 'Stableford' oder 'Bestball-Bloodsome' bestimmt schon hellhörig, Einsteiger können sich in der ausführlichen Hilfe über das Golfvokabular kundig machen. Nach der Auswahl des Kurses geht es dann auch schon los.

Ähnlich einfach könnt ihr eine ganze Saison beginnen und dabei auf zwei vorkonfigurierte Saisons zurückgreifen, wovon sich eine an Einsteiger und die andere an Fortgeschrittene und Profis wendet. Ihr könnt aber auch eine eigene Saison erstellen, wobei ihr die Turniere und deren Einzelheiten, wie das Preisgeld, die Regeln, den Standort sowie den Zeitpunkt, nach Belieben festlegen dürft. Natürlich lassen sich auch vorhandene Saisons bearbeiten und wieder löschen.

Einfaches Gameplay

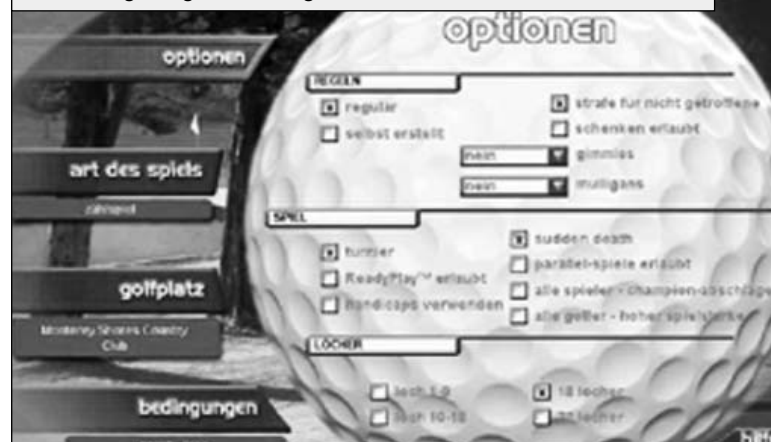
Nach ein paar Probeversuchen geht das Schlagen des Balls schneller voran, als man sich vielleicht vorher gedacht hat. Trotzdem bleibt das Spiel sehr realistisch und rechnet während des Fluges auch Hindernisse und Wetterbedingungen mit ein. So kann es durchaus sein, dass ein Ball einmal gegen einen Baum fliegt oder durch den Wind meilenweit im Abseits landet. Wenn das passiert, kann man schon mal mindestens zwei Schläge zusätzlich mit einrechnen, denn so einfach ist es manchmal gar nicht, da wieder rauszukommen.

Leider passiert es abseits des normalen Spielbereichs auch,

dass mal ein Baum im Sichtfeld steht. Dieses Manko haben die Entwickler leider überhaupt nicht gelöst: Anstatt den Baum transparent zu machen oder sogar ganz auszublenden, bleibt einem nichts anderes übrig, als halbwegs blind wieder auf das Grün zurück zu kommen. Vor allem für Anfänger ist dies natürlich frustrierend, aber auch Profis, die mal einen schlechten Tag haben, dürften sich dadurch ihre Resultate versauen.

Daneben müsst ihr nicht immer nur allein gegen den Computer antreten, sondern könnt auch Partien über Internet oder LAN austragen. Mit dabei ist auch ein Golfplatz-Editor, mit dem sich schnell und unkompliziert neue Plätze kreieren lassen.

Einstellungsmöglichkeiten gibt es in Hülle und Fülle.



Fazit

'PGA Championship Golf 2001' ist für sein Genre ein wirklich sehr gutes Spiel, bei dem es auch einige Dinge zu bemängeln gibt, wie zum Beispiel die undurchsichtigen Bäume, die einen nur noch blind durch die Gegend schlagen lassen. Auch die mittlerweile veraltete Technik ist für aktuelle PCs ein echter Nachteil. Das einfache Prinzip und die schnell erlernte Handhabung können zudem den gewöhnlichen Zocker nicht wirklich lange fesseln, so dass eher Golfverrückte und Profis zugreifen sollten.

Tobias Straßer

Bewertung

Grafik		67%
Sound		60%
Gameplay		78%
Multiplayer		83%
Anspruch		80%
Spielepass		74%

Spiefacts

Entwickler:	Sierra	Publisher:	Vivendi Univ.
Genre:	Sport	Spieleranzahl:	1-8
USK:	Ab 6 Jahren	Release:	Erhältlich

MOTO RACER 3 - REVIEW

'Moto Racer' bestach durch seine Geschwindigkeit und die ersten bekannten Lens-Flare-Effekte, 'Moto Racer 2' dagegen fiel vor allem durch seine Einfallslosigkeit auf. Mit 'Moto Racer 3' haben sich die Entwickler nun viel vorgenommen: Gleich fünf Abwandlungen des Motorsports wurden in das Spiel eingebaut, um wirklich jedem Fan dieses Genres etwas zu bieten.

Startet ihr das Spiel, findet ihr euch allerdings bereits in einem sehr unaufgeräumten Menü wieder, in dem weder für Tastatur noch Grafik Einstellmöglichkeiten vorhanden sind. Erst durch den mittlerweile verfügbaren Patch, können sowohl die Auflösungen und Details, als auch die Tastatur und das Gamepad komfortabel konfiguriert werden ...

Die Spielmodi

Das Spiel bietet insgesamt fünf verschiedene Modi an: Im 'Speed'-Modus fahrt ihr auf ganz normalen Rennstrecken gegen bis zu acht Computergegner und versucht natürlich zu gewinnen. Einen einzelnen Computergegner gilt es im 'Verkehr'-Modus zu bezwingen, ohne dabei im Straßenverkehr unter die Räder der Autos und Lastwagen zu geraten. Leider schert der Verkehr manchmal so ruckartig aus, dass euch nichts anderes übrig bleibt, als entweder in die Eisen zu steigen oder einen Sturz von eurem Motorrad zu riskieren,

was euch einige wertvolle Sekunden kostet.

Im 'Trial'-Modus müsst ihr in der vorgegebenen Zeit den vor euch liegenden Hindernisparcours möglichst ohne Fehler absolvieren, während im 'Freestyle'-Modus in den Arenen besonders euer Geschick gefragt ist: Durch verschiedene Sprünge müssen hier in der vorgegebenen Zeit möglichst viele Punkte gesammelt werden. Die Arenen bieten dazu mehrere kleinere und größere Sprungschanzen, auf denen ihr euer Glück versuchen könnt, die Jury durch Akrobatik zu beeindrucken. Schnelligkeit sowie ein riskanteres Fahren charakterisieren schliesslich den 'Supercross'-Modus, in dem ihr euch gegen maximal 14 Computergegner behaupten müsst.

In allen Modi empfiehlt sich ein gutes Gamepad zu benutzen, da mit der Tastatursteuerung keine Freude aufkommen will. Zudem treten hin und wieder einzelne Clipping-Fehler auf, die von sprunghaften Seitenwechseln der Autos im 'Verkehr'-Modus bis hin zu groben Fehlern im 'Trial'-Modus reichen.

Strecken und Motorräder

Die meisten Strecken sind zwar Rundkurse, allerdings bestechen sämtliche Parcours durch ihre Weitsicht. Ihr seht zum Beispiel die vor euch liegende Kurve bereits wenn ihr eine lange Gerade entlang fahrt. Dies bringt in den schnellen



Die Stimmung wird aufgebaut.

Spielarten 'Speed' und 'Verkehr' Vorteile, denn so könnt ihr schneller reagieren und euch der gegebenen Situation besser anpassen. Dagegen wirken die Zuschauer, Mechaniker und weitere Seitenobjekte ziemlich grobpixelig, auf animierte Objekte müsst ihr gänzlich verzichten. Auch die Effekte beim Durchfahren von Wasser, Schlamm und Staub können modernen Ansprüchen nicht ganz gerecht werden.

Die Kurse sind in ihren jeweiligen Spielarten recht unterschiedlich: Nachtfahrten, Regenfahrten, enge Strecken, großflächige Strecken, für jeden Geschmack ist etwas dabei.

Die Grafik der Motorräder wirkt leicht verwischt und die Kon-

turen sind etwas schwammig, dennoch besitzen sämtliche Details für Fans der Motorradsport-Szene einen hohen Wiedererkennungswert. Die Fahrer bewegen sich etwas hölzern, dennoch wird versucht, die Bewegungen so realistisch wie möglich darzustellen. Nach jedem Rennen habt ihr zudem die Möglichkeit, euch euer letztes Rennen noch einmal anzuschauen - eine Speicherfunktion oder einen Vor-/Rücklauf werdet ihr allerdings vergeblich suchen. Die Film-Sequenzen sind wiederum wirklich gut gemacht, wobei hier der ein oder andere ein typisches Problem von Rennsimulationen bemerken wird: Die Motorräder scheinen manchmal richtig über der Straße zu schweben.

Fazit

DelphineSoft hat sich einiges vorgenommen, wobei aber ohne Patch zum Beispiel die fehlenden Einstellungsmöglichkeiten der Grafik und Steuerung enttäuschen - wer kein Internet hat, leidet nach wie vor an diesem Problem. Auch der problematische Multiplayerteil, die stellenweise katastrophale Reaktionszeit der Tastatur und die oft auftretenden Clipping-Fehler sind mehr als ärgerlich. Dennoch ist 'Moto Racer 3' ein abwechslungsreiches Spiel, das für jeden Motorradfan etwas bietet. Wer das nötige Gamepad hat und Fan des Sports ist, kann bedenkenlos zugreifen.

Jens Larsen

Bewertung

Grafik		78%
Sound		71%
Gameplay		74%
Multiplayer		34%
Anspruch		75%
Spielesspass		74%

Spiefacts

Entwickler:	Delphine Software	Publisher:	EA
Genre:	Motorrad-Simulation	Spieleranzahl:	1-8
USK:	Ohne Altersbeschr.	Release:	Erhältlich

So weit das Auge reicht.



Damit ihr noch einen tieferen Einblick in ein Spiel bekommt, werden die von uns gehosteten Fansiten hier alle zwei Wochen einen Artikel zu ihrem Lieblingsspiel verfassen.

DIE SIEDLER

Kurzer Rückblick

Seit anfang 2001 'Siedler 4' erschienen ist, wurde es lange Zeit leider etwas ruhig um das Wuselsspiel aus dem Hause Blue Byte. Dieser Umstand mag einerseits darauf zurückzuführen sein, dass damals im Spiel noch einige Fehler steckten, die dazu führten, dass sich viele Spieler über Abstürze oder sonstige Ungereimtheiten im Zusammenhang mit 'Siedler 4' ärgern mussten. Andererseits machte sich auch bei vielen Spielern, die sich eigentlich an einem auf ihrem Rechner voll funktionsfähigen vierten Teil erfreuen konnten, rasch Ernüchterung breit: Zu wenig echte Erneuerungen oder gar Innovationen waren ins Spiel implementiert worden, es handelte sich vielmehr um ein 'Siedler 3' in neuem Gewand - zum Teil sogar mit einigen Verschlimmbesserungen. Kein Wunder also, wurde es nach dem Release im Februar 2001 um den jüngsten Spross der 'Siedler'-Reihe ruhig, der wohl nicht als Meilenstein im Aufbau-Genre in die Geschichte eingehen wird.

Morgenröte dank Add-on?

Mit dem kürzlich erschienenen Add-on 'Die Trojaner und das

Elixier der Macht' ist allerdings doch noch so etwas wie eine Morgenröte am Himmel auszumachen. Mittlerweile ist das Spiel für die allermeisten Fans



In 'Siedler 4' konstruieren die Römer das Trojanische Pferd.

wirklich spielbar geworden - nicht fehlerfrei, Abstürze gibt es leider vereinzelt immer noch, aber immerhin spielbar. Einziger Wehrmutstropfen in Sachen Technik rund um das Spiel ist allerdings, dass der Online-Bereich immer noch mehr als nur ausbaufähig ist. Die Lobby, über die Online-Spiele ausgeführt werden, ist gerade in diesen Tagen oft nicht erreichbar. Zudem ist die Rang-

liste für Clans und Einzelspieler zwar mittlerweile realisiert worden, funktioniert aber nach wie vor nicht richtig. Nicht- oder Falsch-Wertungen sind so an der Tagesordnung. Blue Byte verspricht zwar dauernd Abhilfe, lässt aber konkrete Taten bisher missen.

Viel Spannung in den neuen Kampagnen

Trotz alledem ist Blue Byte mit dem Add-on ein guter Wurf gelungen - den Umständen entsprechend. Denn das neue

Verstärkung des Guten gegen das Böse betritt es erstmals die Siedler-Welt, um den finsternen Morbus endgültig zu bannen. Andererseits gibt es auch eine Kampagne der Römer gegen die Trojaner, in der ihr - mit gewissen Adaptionen - den Trojanischen Krieg nachspielen könnt. Selbstverständlich darf dabei das legendäre Trojanische Pferd nicht fehlen. Für Spannung ist also gesorgt.

Siedler 5?

Schon des öfteren sind in den verschiedenen Communities zu der 'Siedler'-Serie, sowie natürlich im offiziellen Forum innerhalb des Blue Byte Game Channels, als auch in den Foren von Fansiten - wie etwa in jenem der Siedler IV-World - bange Fragen gestellt worden, ob die 'Siedler'-Serie fortgesetzt wird oder ob der vierte Teil der letzte gewesen ist. Leider war bisher von offizieller Seite noch nicht viel zu vernehmen, die Zeichen stehen aber meiner Meinung nach sehr gut, dass es mindestens einen weiteren Teil in der schon fast legendären 'Siedler'-Serie geben wird. Nach der Akquisition Blue Bytes durch Ubi Soft stehen den 'Siedler'-Machern endlich auch die nötigen finanziellen Ressourcen zur Verfügung, um (fast) fehlerfreie Spiele zu programmieren. Die Fangemeinde kann daher hoffen, nicht nochmals ein Fiasko erleben zu müssen wie letzten Februar, als Käufer von 'Siedler 4', die keine Probleme mit dem Spiel hatten, anscheinend in der Minderheit waren. Mit der insbesondere finanziell starken Ubi Soft im Rücken verfügt Blue Byte nun aber über mehr Kapazitäten, um gute Spiele und nicht zuletzt auch eine gute Online-Software - sprich Lobby - zu schaffen. Ob diese guten Vorzeichen auch in Taten umgemünzt werden können?

David Röthlisberger

Spektakulär wird ein Manakopter von Himmel geholt.



Volk im Siedler-Mikrokosmos, die Trojaner, ist gut ins Spiel implementiert worden, sowohl grafisch wie spielerisch. Zwar finden sich auch hier Haare in der Suppe, wie beispielsweise der geringe Innovationsgrad des Add-ons, dennoch bleibt unbestritten, dass die eigens geschaffene Trojanerkampagne endlich wieder mal richtig Spannung aufbauen kann. Anders als noch beispielsweise in den Missionen der Missions-CD sind die Einsätze wirklich abwechslungsreich und spannend, aber dennoch zu jeder Zeit fair. Für Unterhaltung sorgen unter anderem die neuen Möglichkeiten des Dunklen Volkes, das eure Siedlung aus der Luft per Manakopter heimsuchen wird. Klar, dass eure Aufgabe jeweils darin besteht, diese merkwürdigen Luftgefährten möglichst schnell vom Himmel herunter zu schießen. Doch das eigentliche Novum des Add-ons sind natürlich die sagenumwobenen Trojaner, das vierte Volk in 'Siedler 4'. Als

Weitere Infos zu Siedler 4:
siedler4.gamesweb.com

Nächste Ausgabe:
Battle Realms

JAHRESRÜCKBLICK 2001

Ein ereignisreiches und an manchen Stellen turbulentes Jahr 2001 liegt hinter uns. Zeit sich zu besinnen und zurückzublicken. Doch nicht nur die Spielebranche selbst, auch gamesweb.com hat sich im vergangenen Jahr stetig weiterentwickelt, vergrößert und, so denken wir, verbessert.

Die Hypes des Jahres

Als der Hype des Jahres 2001 wird mit Sicherheit Peter Molyneux' 'Black & White' in die Geschichte eingehen. Kaum eine Woche, in welcher die kultige Designerlegende nicht in den Print-beziehungsweise Online-Medien präsent war. Peter Molyneux' Präsentationen seiner neuen 'Kreaturesimulation' auf den beiden grossen Messen und bei vielen anderen Gelegenheiten waren jedes Mal eine Show für sich und so war es keine Wunder, dass 'Black & White' zum wohl am meisten erwarteten Spiel des Jahres avancierte. Aus dem grossen Traum einer komplett freien Spielumgebung, charismatischen Charakteren und einer noch nie da gewesenen Spielerfahrung ist auf den zweiten Blick, eine zwar sehr gute, aber doch dem Hype nicht ganz gerecht gewordene Lebenssimulation geworden. Vor allem der langatmige Aufbauart sowie Probleme im Multiplayer haben die Freude über das neue Meisterwerk getrübt. Kein Wunder, dass die Designer im Add-on 'Insel der Kreaturen' auf den Aufbauart verzichten werden und das

Hauptaugenmerk auf den sensationell gelungenen Kreaturen selbst liegt.

Die Aufmerksamkeit, die Lionhead durch Peter Molyneux generierte, gelang einer anderen grossen Softwareschmiede durch ein wohl unbegrenztes Werbebudget. Die Rede ist von Microsoft und ihrem Edelshooter 'Halo', welcher durch geschickt gestreute Gerüchte und ständige Medienpräsenz zum zweiten Hype-Titel des Jahres 2001 avancierte. Und das obwohl dieser für den PC noch nicht einmal in diesem Jahr erschienen ist. Allein die Exklusivitätsankündigungen für Microsofts neue Wunderkonsole Xbox und die darauffolgenden Dementis hielten die Spielergemeinde für Monate in Atem und 'Halo' zierte die Cover mancher PC-Printmagazine öfters als so manches PC-Spiel.

Dass 'Halo' daraufhin auf der in Japan und USA bereits veröffentlichten Xbox einschlug wie eine Bombe, dürfte kaum jemanden verwundern. Mit Spannung dürfen wir jedoch abwarten, wie das mit Shootern verwöhnte PC-Publikum auf Microsofts Zugpferd reagieren wird.

Der Dritte im Bunde der Hype-Spiele des Jahres 2001 hatte es dagegen, dank seines weltberühmten Vorgängers, wesentlich einfacher. Gray Matter Studios und id Software kreierten zur Verärgerung der Fans einen würdigen Nachfolger ihres in Deutschland verbotenen Nazi-Shooters. Mit 'Return to Castle Wolfenstein' setzte auch die Diskussion um die deutschen Gesetze erneut ein, welche das Darstellen und Verwenden der Nazi-Symbolik, insbesondere des bekannten Hakenkreuzes, verbieten. So musste eine deutsche Version her, in der die in der Ur-Fassung vorhandenen Symbole durch neutrale ausgetauscht wurden.

Dass so ein Verbot im Zeitalter der Globalisierung und des Internets, in der sich jeder Normalbürger ohne Probleme die entsprechenden Symbole wieder in sein 'RtCW' zaubern kann, praktisch ad absurdum geführt wird, sei nur am Rande erwähnt. Nichtsdestotrotz war 'Return to Castle Wolfenstein' wohl eines der Spiele, die ihrem



Hype gerecht wurden und vor allem im Multiplayer zu glänzen wussten. Gemäss den Verkaufszahlen dürfte dieser Titel dem Publisher Activision jedenfalls volle Kassen beschert haben.

Spielehighlights en masse

Neben den Spielen, die aufgrund ihrer Werbestrategien heiss begehrt waren, gab es im letzten Jahr natürlich auch eine Menge weiterer Spielehighlights, aus denen wir uns einige herausuchen und an die wir erinnern möchten.

Den Anfang machte im Januar 2001 gleich ein Bombast-Spiel sondergleichen, welches die Herzen der Rennsportfans höher Schlagen liess. Mit 'Colin McRae Rally 2.0' fabrizierte Codemasters wohl die ultimative Konsolenumsetzung für den PC und machte praktisch alles richtig. Kein Wunder, dass die Rally-Simulation einen Award nach dem anderen abstaubte und auch auf gamesweb.com Höchstnoten erntete. Über 90 Rally-Strecken wurden implementiert, welche ihr mit 13 brandneuen Wagen zuzüglich exzellenter Fahrphysik und einem fast vollkommenen Schadensmodell bewältigen konntet.

'Return to Castle Wolfenstein', eines der Hype-Spiele 2001.





Auf in den Saloon in Infogrames 'Desperados'...

Aber auch die Shooter-Fans mussten nicht lange auf ihr Highlight warten. Mit 'Counter-Strike 1.0' war die kommerzielle Standalone-Version der anfänglich als Fan-Projekt gedachte Modifikation zu 'Half-Life' geboren. Gleichzeitig betreten damit zwei heutzutage schon als Legende gefeierte Game- beziehungsweise Map-Designer die Bühne, die Rede ist von den am besten unter ihren Nicknamen bekannten Gooseman und Cliffe. Diese beiden setzten ihren Traum einer anderen Shooter-Art in 'Counter-Strike' in die Wirklichkeit um. Ein neues Genre war geboren: Der Taktik-Shooter. Nicht mehr wildes Geballer in einer futuristischen Umgebung gab nunmehr den Ton an, sondern gut geplante Aktionen und Gegenaktionen von Terroristen und deren Bekämpfer in einer realistischen Spielwelt mit real wirkenden Aufgaben und Zielen bestimmten das Bild. Mit 'Counter-Strike' als Vorbild sollte nun eine Welle realistischer Shooter auf die Fans losgelassen werden, doch dem Original konnte kaum eines das Wasser reichen.

War 'Counter-Strike' vor allem für die Multiplayer-Online-Spieler ein Highlight, stellte im Genre der Singleplayer-Shooter in einer realen Umgebung wohl Take2s 'Max Payne' den zweiten Meilenstein dar. Dank innovativer Ideen, so zum Beispiel die erstmals im Kinofilm 'Matrix' bestaunte 'Bullet-Time', welche alle Bewegungen wie in Zeitlupe ablaufen lässt, und einer weit gespannenen, für die deut-

schen Indizierungsbehörden wohl auch zu grausamen Hintergrundgeschichte, konnte sich 'Max Payne' allerorten Höchstnoten sichern. Einzig die etwas magere Spielzeit wurde kritisiert.

Neben den Taktik-Shootern erlebte aber auch ein anderes Genre seine Renaissance: Die Taktik-Strategiespiele aus dem Hause Infogrames und Eidos lieferten sich ein spannendes Kopf-An-Kopf-Rennen um die Krone in diesem Jahr. Zeigte Infogrames mit 'Desperados: Wanted Dead or Alive' mit einer schicken Hintergrundgeschichte im Western-Ambiente Flagge, konnte Eidos mit ihrer Erfahrung durch den Vorgänger von 'Commandos 2' punkten. Auch für gamesweb.com war 'Desperados: Wanted Dead or Alive' ein Meilenstein, haben wir doch zu diesem Spiel unse-

re erste interaktive Flash-Komplettlösung veröffentlicht, welche sogar auf der Heft-CD unserer Printkollegen zu finden war und in mehrere Sprachen übersetzt wurde. Trotz des wesentlich späteren Releases hatte Eidos mit 'Commandos 2' am Ende bei der Käufergunst wohl leicht die Nase vorn.

Eine wahre Sensation fand allerdings in einem anderen Genre statt: Blizzard, seines Zeichens als nicht gerade innovativ verschrien, was die technische Umsetzung ihrer Spiele betrifft, schafft es, seinem Vorzeige-Rollenspiel 'Diablo 2' mittels der Erweiterung 'Lord of Destruction' eine höhere Auflösung zu verpassen. Zuvor monatelang dementiert und als unmachbar abgestempelt, freuten sich die 'Diablo 2'-Zocker nun endlich über sagenhafte 800x600 Pixel, wodurch sie wenigstens den Technik-Stand von 1999 erreichten. 'Lord of Destruction' war natürlich nicht wegen dieser Verbesserung ein Spielhighlight im letzten Jahr, vor allem die vielen sinnvollen Erweiterungen und der erhöhte Bedienkomfort gepaart mit dem bekannt süchtig machenden Spielprinzip machten das Add-on für alle Hack'n'Slay-Fans unverzichtbar. Die Verkaufszahlen sprechen für sich und 'Diablo 2' zusammen mit dem Add-on dürfte als das wohl meistverkaufte Spiel der Kalifornier in die Geschichte eingehen.

Im Strategie-Genre tat sich 2001 zunächst nicht allzu viel,

vielen wurde vor allem im Bereich der mit 3D-Engine ausgestatteten Echtzeit-Strategiespiele angekündigt, doch richtig überzeugen konnte kurz vor Torschluss nur einer: 'Empire Earth'. Rick Goodman machte seinen Traum eines 'Age of Empires' ohne zeitliche Beschränkung wahr, und so könnt ihr die gesamte Menschheitsgeschichte in 'Empire Earth' nachspielen. Höchstnoten und Awards durch die Bank aller Spielermagazine und überragende Verkaufszahlen sprechen eine klare Sprache, 'Empire Earth' wird zu dem Strategiespiel 2001.

Die Überraschungen

Schien 'Empire Earth' im Strategiesektor alles plattzuwalzen, konnten sich doch zwei kleine aber feine Spiele ihre Nische erobern.

Ubi Soft lies bei 'Command & Conquer'-Macher Ed Del Castillo ein wunderschönes 3D-Echtzeitstrategiespiel mit dem Namen 'Battle Realms' kreieren, welches trotz vielfacher Lorbeeren leider die Gunst der Käufer nicht finden konnte. Lag es am asiatischen Ambiente, an fehlender PR oder einfach am ungünstigen Veröffentlichungstermin? - Man weiß es nicht. Die Güte von 'Battle Realms' überraschte uns und die Fachpresse und alle lobten das Spiel in höchsten Tönen, allein gekauft wurde es nur mäßig, vor allem den übermächtigen Konkurrenten aus den USA vor Augen.

... oder zum Sake trinken in Ubi Softs 'Battle Realms'.



Einen Überraschungserfolg konnte hingegen Take2 mit ihrer Burgenbausimulation 'Stronghold' einheimsen. Das ungewohnt umfangreiche Spiel glänzte zwar nicht unbedingt durch gute Grafik oder sehenswerte Animationen, versprühte aber einen ungebrochenen Charme und erzeugte im Spieler diesen unwiderstehlichen 'Eine Mission schaff ich noch'-Effekt. Denn trotz einiger Designmängel bestach 'Stronghold' durch seine Singleplayermissionen, welche aufgrund des knackigen Schwierigkeitsgrades so manchem Feldherrn nachts die Schweißperlen aufs Gesicht gezaubert haben dürften. Der missglückte Multiplayermodus sowie zahlreiche Bedienmängel verwehrten 'Stronghold' leider einen Spitzenplatz, allerdings fiebern alle Fans des Spiels einer möglichen Erweiterung entgegen, in der diese Mängel beseitigt werden und 'Stronghold' letztendlich die Noten bekommen wird, die es verdient.

E3 und ECTS - Top und Flop

Wie jedes Jahr stellten natürlich die beiden großen Spielemesen in den USA und London ein weiteres Highlight dar.

Am 17.05.2001 machte die Electronic Entertainment Expo, kurz E3, in Los Angeles den Anfang und gamesweb.com war natürlich live vor Ort, um euch von den kommenden Top-Hits zu berichten. Wie jedes Jahr gehen wir auf diesen Messen bis an die Grenzen unserer Belastbarkeit und die E3 kann aus der Warte von gamesweb.com aus als überaus gelungen bezeichnet werden. Wir haben euch unzählige Berichte, News und Downloads aus den heiligen Hallen geliefert und dem deutschsprachigen Raum die



Die Strategie-Überraschung 2001: 'Stronghold'.

umfangreichste Berichterstattung überhaupt beschert. Als Fazit unserer Redakteure vor Ort blieb vor allem die Innovationslosigkeit der meisten vorgestellten Titel haften. Dies ist vielleicht auch ein Ausdruck des Jahres 2001 insgesamt, in dem es vor allem Nachfolger bekannter Spiele oder Klone bekannter Spielprinzipien zu bestaunen gab. Dennoch werteten alle Redakteure die E3 als eine überaus erfolgreiche Messe.

Demgegenüber stand die ECTS in den neuen Messehallen in London. Veranstalter und Medienvertreter hatten sich viel vom Wechsel aus den veralteten Hallen versprochen, allein die Publisher wollten nicht mitziehen und es hagelte Absagen über Absagen. Hinter vorgehaltener Hand wurde vor allem die völlig überhöhte Preispolitik der Messeveranstalter als Grund genannt. Viele Publisher konzentrieren sich ab sofort lieber auf die deutschen Messen CEBIT und die neue Spielmesse in Leipzig dieses Jahr, welche auch für uns erstmals ein Anlaufpunkt sein wird. Aber auch die ECTS hatte ihr grosses Highlight: Blizzard kündigte zur Überraschung aller kein 'Starcraft 2' an, sondern ein neues Massive-Multiplayer-

Rollenspiel mit dem Namen 'World of Warcraft'. In der Zwischenzeit wisst ihr natürlich schon alles über den kommenden Toptitel der kultigen Spieleschmiede, damals aber war die Ankündigung eine echte Überraschung.

gamesweb.com auf dem Vormarsch

Abschließend noch ein paar Worte zur Entwicklung von gamesweb.com. Für unser Magazin war das vergangene Jahr ein Jahr voller Herausforderungen, welche wir beherzt angingen und unzählige Wünsche unserer Leser verwirklichen konnten. Eine Verdreifachung unserer Besucherzahl war der Dank für unsere Mühen, den wir gerne an euch, unsere Leser, zurückgeben.

Auch uns wurde das ein oder andere Mal Bange, wenn wir uns den Untergang mancher bekannter Online- und Printmagazine vor Augen hielten. Klangvolle Namen wie game-spot.de, gzone.de, gamez.de im Online- sowie die Publikationen des Future Verlages im Printbereich, allen voran die PC Player, sind von der Bildfläche verschwunden und haben uns allen gezeigt, dass die Früchte in unserem Business hoch hängen und Stillstand das Aus bedeuten kann.

Durch die Einführung unserer wohl einmaligen 'Spiel der Woche'-Auszeichnung, zu der unser Flash-Meister Guido Wickhalter jede Woche sensationelle Animationsfilme erstellt, das Bereitstellen wunderschöner Grußkarten, mit denen ihr eure Freunde auf der ganzen

Welt überraschen könnt und den einzigartigen interaktiven Flash-Komplettlösungen, konnten wir euer Vertrauen gewinnen und den Erfolg unserer Seite sukzessive ausbauen.

Unser erster Ausflug in den Printbereich durch die Kooperation mit der schweizer Tageszeitung '20 Minuten' sowie die Einführung unseres Online-Shops mit unseren Shop-Partnern gameit.com und wog.ch waren weitere Schritte zur Zukunftssicherung eures Lieblingsmagazins, weitere werden auch 2002 folgen.

Vitus Hoffmann

Impressum

Leitung:
G. Wickhalter - gw@gamesweb.com
Chefredakteur:
R. Mathieu - rm@gamesweb.com
Redaktion:
V. Hoffmann - vh@gamesweb.com
D. Stöckli - ds@gamesweb.com
Mitarbeiter dieser Ausgabe:
A. Philipp - ap@gamesweb.com
V. Hoffmann - vh@gamesweb.com
T. Straßer - tobis@gamesweb.com
A. Spies - as@gamesweb.com
T. Simon - ts@gamesweb.com
S. Maetje - sm@gamesweb.com
D. Stöckli - ds@gamesweb.com
J. Larsen - sin@gamesweb.com
D. Röthlisberger - dr@gamesweb.com
Geschäftsleitung:
J. Novakovic - jn@gamesweb.com
Anzeigen:
A. Philipp - ap@gamesweb.com
Dr.-Jasper-Str. 23
D-37603 Holzminde
+49 5531 981 601
Auflage:
Wird Online zum Drucken zur Verfügung gestellt.
Preis:
1.00 EURO
E-Mail Adressen:
Firma:
info@gamesweb.com
Redaktion:
redaktion@gamesweb.com
Pressemeldungen:
press@gamesweb.com
Anschrift:
gamesweb.com AG
Marktgassee 37
3011 Bern, Schweiz
Fon: +41(31)313-5222
Fax: +41(31)313-5220
Urheberrecht:
Das Urheberrecht liegt vollumfänglich bei der gamesweb.com AG, Bern - Schweiz. Alle Artikel und Bilder unterliegen dem Urheberrecht. Diese Ausgabe darf unverändert und als Ganzes kopiert werden. Auszüge dürfen nur mit der schriftlichen Genehmigung der gamesweb.com AG gemacht oder verbreitet werden.
Haftung:
Weder die Redaktion noch die gamesweb.com AG können für die Richtigkeit von Veröffentlichungen, trotz Prüfung, haften.
Erfüllungsort, Gerichtsstand:
Bern, Schweiz

E3 2002 in Los Angeles.



Die nächste Ausgabe (03/2002) erscheint am **04.02.2002** und ist online auf **www.gamesweb.com** downloadbar.