

gamesweb.com

BLACK & WHITE: INSEL DER KREATUREN

Erziehen statt Bauen: Im Add-on habt ihr alle Zeit der Welt, euch dem Werdegang eurer Kreatur zu widmen [S. 8]

TROPICO: PARADISE ISLAND

Im Add-on dürfen sich Hobby-Präsidenten in rund 20 neuen Missionen als Diktatoren oder Tourismus-Chefs versuchen [S. 9]

SALT LAKE 2002

Rechtzeitig zu den Olympischen Winterspielen schickt euch Eidos Interactive auf die Piste, die Sprungschanze und in den Eiskanal [S. 10]

DARK AGE OF CAMELOT - SPECIAL

Das Rollenspiel aus dem Hause Wanadoo ist auf dem besten Weg, sich den Online-Thron zu holen [S. 12]

FANSITE-ARTIKEL: BATTLE REALMS

Was Battle-Packs sind und ob es ein Sequel oder ein Add-on zum fernöstlichen Strategie-Hit gibt, erfahrt ihr hier [S. 11]

SPECIAL: SPIEL DES JAHRES AUSWERTUNG

Ob auch euer Lieblings-Titel in unserem vierwöchigen Voting zum 'Spiel des Jahres' gewählt wurde, könnt ihr hier nachlesen [S. 14]

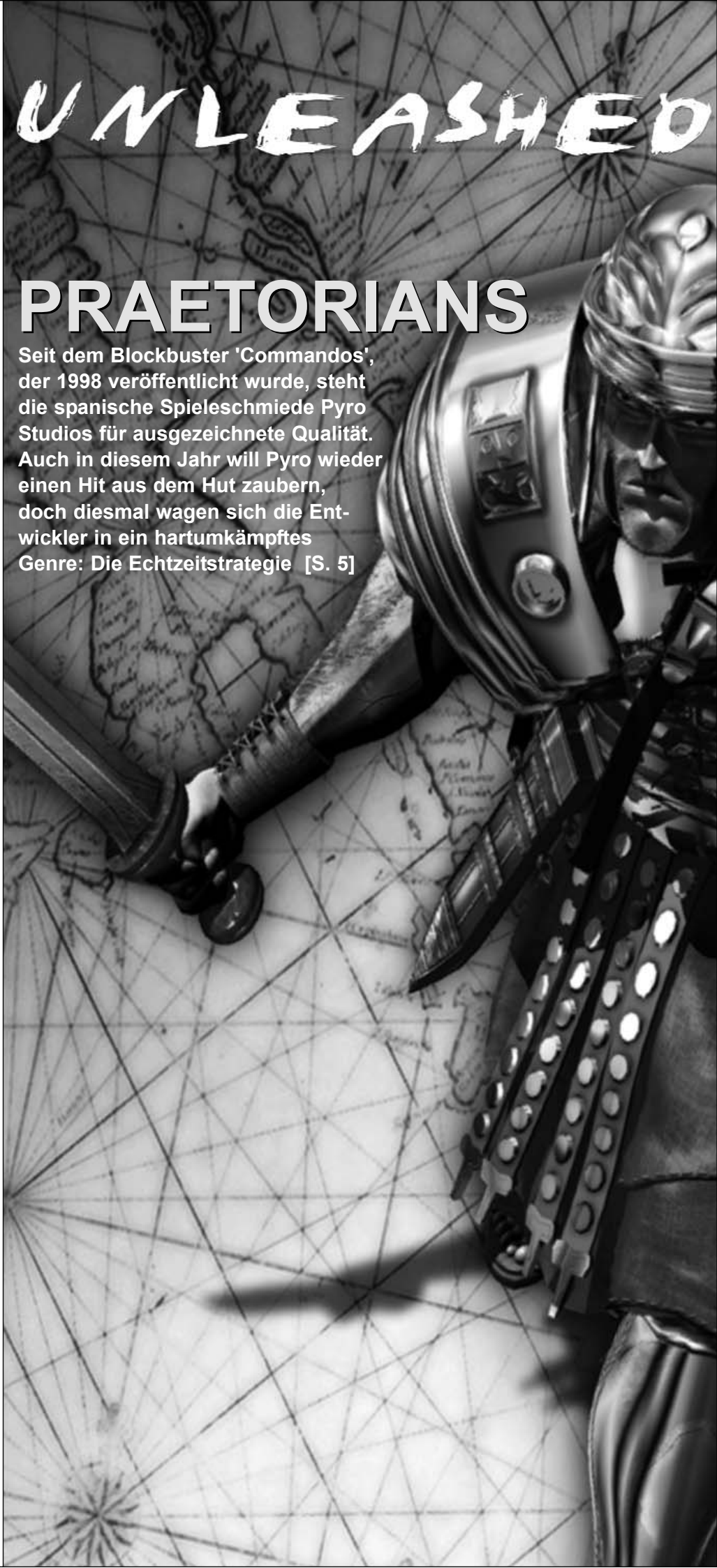
NEWS

Infos zum neuen 'James Bond'-Spiel, zum Add-on 'Medal of Honor: Team Assault', zu 'Warcraft 3' und vielen weiteren Titeln [S. 2]

UNLEASHED

PRAETORIANS

Seit dem Blockbuster 'Commandos', der 1998 veröffentlicht wurde, steht die spanische Spieleschmiede Pyro Studios für ausgezeichnete Qualität. Auch in diesem Jahr will Pyro wieder einen Hit aus dem Hut zaubern, doch diesmal wagen sich die Entwickler in ein hartumkämpftes Genre: Die Echtzeitstrategie [S. 5]



Keine weiteren Add-ons zu Black & White

Als der von unzähligen Releaserverschiebungen geprägte Titel 'Black & White' im April letzten Jahres endlich die Regale der Händler zierte, war schnell klar, dass die Mannen der Spieleschmiede Lionhead Studios mit der Göttersimulation einen wahren Meilenstein auf dem PC gelegt haben. Seit einigen Tagen befindet sich nun schon das offizielle Add-on mit dem Namen 'Black & White: Insel der Kreaturen' in den Läden, das laut Cathy Campos die letzte Erweiterungs-CD sein wird.

Das geht aus einem Interview der Kollegen von BW Home hervor, die Cathy Campos, PR-Managerin der Lionhead Studios, ein wenig befragten. Demnach wird es wohl kein weiteres Add-on für Peter Molyneuxs Meisterwerk 'Black & White' geben. Stattdessen wollen sich die Entwickler der Lionhead Studios auf den offiziellen Nachfolger sowie die Next Generation-Konsolenumsetzungen von 'Black & White' konzentrieren.

Infohäppchen zu MoH und dessen Add-on

Der Release des im Vorfeld hochgelobten Shooters 'Medal of Honor: Allied Assault' rückt immer näher und alle Zeichen weisen darauf hin, dass uns ein Ausnahmestück erwartet. Auf einer Presseveranstaltung von Electronic Arts wurde eine noch nicht ganz fertiggestellte Version des Spieles auf mehreren Rechnern präsentiert. Vor allem die deutsche Lokalisierung machte dabei einen sehr guten Eindruck, auch wenn hier und da noch einige Fehler in den Textanzeigen enthalten sind, was mit ein Grund für die kürzliche Verschiebung des Titels ist. Auch wurde offenbar im Vergleich zu der Preview-Version, über die wir ausführlich berichtet haben, noch etwas am Schwierigkeitsgrad des Spieles justiert.

Des weiteren soll im Herbst ein Add-on mit dem Titel 'Medal of Honor: Team Assault' folgen. Das Add-on beinhaltet zum ei-



Im Herbst 2002 soll ein Add-on zu MoH erscheinen.

nen drei komplett neue Singleplayer-Missionen mit insgesamt neun Levels. Ausserdem wird der Multiplayer-Modus, welcher mit vier Spielmodi und insgesamt elf Maps etwas mager ausgefallen ist, nochmals kräftig um neue Maps und weitere Modi erweitert. Auch an ein Klassensystem für die Multiplayer-Charaktere sowie neue Waffen und andere Features wird gedacht.

Für das kommende Jahr 2003 ist bereits das Sequel 'Medal of Honor: Allied Assault 2' in Planung. Nachdem im ersten Teil eine kräftig überarbeitete Version der 'Q3A'-Engine zum Einsatz kam, wird für das Sequel eine neue Technologie verwendet werden. Welche das sein wird, wurde noch nicht verraten. Im Sequel soll die Intensität des Gameplays noch erweitert werden. So soll vor allem eine tiefere Bindung und Identifizierung mit dem Hauptcharakter und dessen Kameraden stattfinden, wobei auch der Faktor Teamplay im Squad eine größere taktische Bedeutung finden wird.

InstaGib für Unreal Tournament 2

'Unreal Tournament 2' ist mittlerweile in aller Munde. Nachdem der Nachfolger des beliebten Multiplayer-Shooters 'Unreal Tournament' offiziell enthüllt wurde, tauchten immer

wieder neue Previews und Interviews auf, die weitere Details enthüllten. Dabei wurden vor allem Fragen was die Waffen, Spielmodi und die Grafik betrifft abgedeckt, dennoch gibt es immer noch zahlreiche Punkte, die noch offen sind, so zum Beispiel, ob es auch in 'Unreal Tournament 2' wieder den doch recht beliebten 'InstaGib'-Modus geben wird. In diesem startet jeder Spieler mit einer 'Enhanced Shock Rifle' mit unendlich Munition, die es vermag, einen gegnerischen Spieler stets mit einem einzigen Schuss zu töten.

Die Kollegen von *PlanetUnreal.com* gingen der Sache auf den Grund und erhielten eine klare Antwort von Pancho Eekels von Digital Extremes: *Natürlich werden wir das auch einbinden.* Fans von 'InstaGib'-Matches werden also auch mit 'Unreal Tournament 2' ihre Freude haben.

Red Faction 2 nicht für den PC?

'Red Faction' kann durchaus als eines der Highlights 2001 im Shooter-Genre angesehen werden, auch wenn die Spielzeit im Singleplayer-Modus einmal mehr viel zu kurz ausgefallen ist. THQ kündigte nun den Nachfolger 'Red Faction 2' für Sonys PlayStation 2 an, von einer Version für den PC ist momentan aber noch nicht die Re-

Kolumne

'Return to Castle Wolfenstein' und 'Medal of Honor: Allied Assault' zählen sicher zu den besten Actionspielen der letzten Monate. Aber es gibt noch weitere Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Spielen: Beide handeln über den Zweiten Weltkrieg und enthalten in der Originalfassung die in Deutschland verbotenen Hakenkreuze. In der deutschen Version wurden diese Symbole weggelassen und genau an diesem Punkt setzt die Kritik von vielen Fans aus der Internet-Community an. In den unzähligen Foren werden verschiedene Argumente gegen eine Zensur ins Feld geführt. So zum Beispiel, dass in vielen Filmen solche Symbole auch nicht geschnitten werden und dass die Spiele ja den Nationalsozialismus nicht verherrlichen, sondern der Spieler gegen die Nazis kämpfen muss. Doch was passiert, wenn das Verbot für Computerspiele aufgehoben wird? Möglicherweise werden wir dann auf Spiele stossen, die mit dem Hakenkreuz legal für rechtsradikale Inhalte werben dürfen. Wie man aus der Vergangenheit sieht, gibt es immer genug Menschen, die sich leicht beeinflussen lassen. Daher kann eine komplette Aufhebung des Verbots, auch durch die symbolhafte Wirkung auf andere Länder, keine Lösung sein. Vielmehr müsste es ähnlich wie bei Filmen auch für Computerspiele Ausnahmegenehmigungen geben, die sorgfältig und möglichst schon bevor das Spiel im Laden steht, vergeben werden sollten. Dabei wird sicher der Multiplayer-Modus ein strittiger Punkt sein, wenn man dort auch in die Rolle eines Wehrmachtssoldaten schlüpfen kann.

Felix Mannhardt

de. Entsprechend der Pressemitteilung des Publishers soll 'Red Faction 2' bereits im Winter 2002 für die Next Generation-Konsole im Handel stehen, ob und wann eine PC-Fassung erscheinen wird, geht aus der Meldung aber gar nicht hervor, so dass derzeit nur spekuliert werden kann, ob eine entsprechende Version überhaupt kommt oder nicht.

JoWoD sichert sich Rechte zu Die Gilde

Mit 'Die Gilde - Handel, Hab-sucht und Intrigen' präsentieren uns die Entwickler aus der Spieleschmiede 4HEAD Studios am 01. März dieses Jahres einen Genre-Mix, der für Aufsehen sorgen könnte. Jetzt gab die JoWoD Productions AG den kürzlich erfolgreichen Abschluss eines Publishing-vertrages mit dem deutschen Entwicklerhaus bekannt, der dem Publisher die weltweiten Rechte an der Lebenssimula-tion sichert.

Bei 'Die Gilde' handelt es sich im Kern um eine Wirtschafts- und Lebenssimulation, die so-wohl in Echtzeit als auch 3D präsentiert wird. Durch Aufbau-Strategie- und Rollenspielele-mente werden die klassischen Genregrenzen erweitert. Im Mittelpunkt des Geschehens stehen fünf Städte im mittelal-terlichen Europa der Jahre 1400 bis 1600. Die 4HEAD Stu-dios wollen das Mittelalter mit einer lebensnahen Atmosphäre und viel Detailfülle zum Leben erwecken.

Y-Projekt angekündigt

'Das Y-Projekt' ist der Name des auf der neusten 'Unreal'-Technologie basierenden Ac-tion-Adventures, das mit Rol-lenspielelementen angereichert ist. In der First Person-Pers-pektive wird der Spieler einen der Erde ähnelnden Planeten kennen lernen und darf eine riesige monolithische Stadt so-wie unwirkliche Außenlevels er-forschen. Dabei verwenden die Kölner nicht nur die renommier-te 'Unreal'-Engine, sondern auch die MATHEngine und LIPSinc-Technik. Dadurch ist nicht nur ein realistisches phy-sikalisches Model sämtlicher Begebenheiten garantiert, son-der auch authentische Lippen-bewegungen und eine beein-druckende Gesichtsmimik der Charaktere, um so der Realität noch ein Stückchen näher zu kommen.

Etwa 200 Jahre in der Zukunft ist die Menschheit in den Orbit aufgebrochen, um auf fremden Planeten die Besiedelung vor-anzutreiben. Genforschungen und Experimente gehören zur



JoWoD sichert sich die Rechte an Die Gilde.

Tagesordnung und man befin-det sich im Zeitalter der Nano-technologie. So fällt es keinem wirklich auf, als während einer Landung auf einem Planeten ein kleines Insekt aus den Gen-Labors an Bord des Raum-schiffs entweicht und sich fort-an auf dem Planeten mit der dort vorhanden Fauna weiter-entwickelt.

Technisch soll 'Das Y-Projekt' ein wahres Feuerwerk an Effekten auf die Monitore zaubern und wird die neuste Ge-neration an 3D-Karten unter-stützen und ausreizen. Ein sehr ausgefeiltes Partikelsystem ermöglicht exzellentes Feuer und Rauch, ebenso wie volu-metrisches Licht und realisti-schen Nebel, der auf Partikel-ebene sogar korrekt kollidiert und so Spuren des Spielers und der Gegner aufzeigt.

'Das Y-Projekt' wird im Frühjahr 2003 auf dem PC erscheinen und wird dem weltweiten Publi-kum erstmals auf der E3 in Los Angeles vorgestellt werden.

C&C: Renegade fertigge-stellt

Wie Westwood und Electronic Arts bekannt gaben, hat der Shooter 'Command & Conquer: Renegade' nun endlich den Gold-Status erreicht und soll am 26. Februar in den USA ver-öffentlicht werden. Vorbesteller bei EA, GameStop und EB-games erhalten eine spezielle Version mit drei zusätzlichen Skins des Hauptcharakters Havoc für den Multiplayer-Modus.

In Westwoods erstem Shooter habt ihr die Möglichkeit, das

'C&C'-Universum erstmals aus der Ego-Perspektive mit der Waffe in der Hand zu erkunden. Eine spannende Singleplayer-Kampagne führt euch als GDI-Spezialeinheit Havoc in den Kampf gegen die Schergen der NOD, wobei ihr euch auch hinter Steuer altbekannter Fahrzeuge klemmen könnt. Ein besonderes Feature soll der Multiplayer-Modus 'Command & Conquer' darstellen, in dem GDI und NOD gegeneinander antreten, um jeweils die gegne-rische Basis zu vernichten.

Infos zur Duke Nukem Forever-Demo

Mit dem Ego-Shooter 'Duke Nukem Forever' haben die Mannen aus dem amerikani-schen Entwicklerhaus 3D Re-alsms den wohl am meisten er-warteten Titel in diesem Jahr im Repertoire. Ob die Aussage 'in diesem Jahr' allerdings zutref-fen wird, bleibt abzuwarten, da der Titel ja schon unzählige Re-leaseverschiebungen erfuhr. Um uns das Spiel ein wenig schmackhafter zu machen, gab George Broussard in den Foren der Spieleschmiede einige er-ste Details zur kommenden De-mo preis. So soll diese in etwa einige Wochen vor, bezie-hungsweise spätestens einen Monat nach der Veröffentli-chung des Spiels erscheinen. Das etwa 150 Megabyte große File soll allen Spielern ungefähr eine Stunde Einblick ins Spiel-geschehen bieten.

C&C: Renegade hat den Gold-Status erreicht.



Guter Start für Dark Age of Camelot

Am letzten Freitag wurde nun endlich Mythics MMORPG 'Dark Age of Camelot' veröffentlicht. Das Spiel, das in den USA bereits nach kurzer Zeit 'Asheron's Call' den Rang abgelaufen hat, legte auch in Deutschland einen vielversprechenden Verkaufsstart hin. Bereits am ersten Wochenende konnten auf den von der Beta-testphase her etablierten Servern in Spitzenzeiten bis zu 3.000 Spieler gesichtet werden und auch einige Händler meldeten nach kurzer Zeit schon den Ausverkauf.

Mittlerweile wurde von GOA, dem deutschen Serverpartner des Spieles, bereits ein dritter deutscher Server eingerichtet. So ganz ohne Hindernisse ist der Start allerdings dennoch nicht vonstatten gegangen. Bedingt durch Probleme der französischen Version, welche das Team außerplanmässig beschäftigten, wurde die deutsche Version quasi auf den letzten Drücker eingerichtet. Ergebnis: Gravierende Übersetzungsfehler und ärgerliche Bugs, die zwar den Spielspaß nicht verhindern, aber immerhin einen schlechten ersten Eindruck hinterlassen.

Mythic und GOA wollen sich dieser Probleme in den nächsten zwei Wochen annehmen und dafür sorgen, dass in kürzester Zeit eine fehlerfreie Version auf den Servern läuft. Zum Trost wurde der Beginn des kostenlosen Freimonats vom 1. Februar auf den 15. Februar verschoben.

Auch wir konnten uns im Rahmen des Betatestes bereits von

den Qualitäten des Spieles überzeugen und waren positiv überrascht. Umfangreiche Welten, ein ausgefeiltes PvP-System mit Kämpfen zwischen den Reichen, ein enorm leichter Einstieg und die sehenswerte Grafik könnten dafür sorgen, dass mit 'Dark Age of Camelot' das MMORPG-Genre auch in Deutschland endlich einen Fuss in die Tür kriegt.

Innovative Steuerung in Warcraft 3

Blizzard Entertainment hat die offizielle Website zu 'Warcraft III: Reign of Chaos' heute wieder einmal erneuert und bietet euch nicht nur einen weiteren Screenshot sowie eine neue Fähigkeit der 'Priestess of the Moon', sondern stellt auch ein komplett neues Feature in Sachen Steuerung vor. Genau genommen trägt dieses den Namen 'Sub Group' und beschäftigt sich mit dem Truppen-Management. Wenn ihr beispielsweise verschiedene Einheiten-typen innerhalb einer Gruppierung zusammenfasst, könnt ihr zukünftig innerhalb dieser Gruppe Einheiten des gleichen Typs, die sich in der jeweiligen Sub-Gruppe befinden, auswählen und deren Spezial-Fähigkeiten einsetzen, ohne die komplette Gruppe auflösen zu müssen.

Die einzelnen Sub-Gruppen innerhalb einer Gruppierung werden in der Info-Box am unteren Bildschirmrand nach Priorität gelistet aufgeführt, das heißt, stärkere Einheiten kommen zuerst. Das Betätigen der Taste 'TAB' hebt die nächste Sub-Gruppe innerhalb der kom-

Releaseliste

Woche 6: 04.02. - 10.02.2002

- Biathlon 2002
- Echelon
- Nightstone
- Delta Force 2 + Rogue Spear Double Pack

Woche 7: 11.02. - 17.02.2002

- Dungeon Hero
- Greatest Airliners: 737-400 Special Edition
- Star Wars Starfighter
- Bleifuss Offroad
- Medal of Honor: Allied Assault
- Tetris Worlds

pletten Gruppierung hervor, 'SHIFT' + 'TAB' hebt dagegen die vorherige hervor. Wählt ihr eine Sub-Gruppe aus, deren Einheiten über magische Eigenschaften verfügen und wollt diese ausführen, so wird der jeweilige Spruch trotz der jeweils komplett ausgewählten Sub-Gruppe nur von einem Mitglied ausgeführt, was verhindern soll, dass Zaubersprüche verschwendet werden.

James Bond infiltriert den PC

Vor einigen Tagen kursierte die Meldung, dass das Entwicklerhaus Gearbox Software in Auftrag von Publisher Electronic Arts an einem neuen James Bond-Spiel arbeitet. Jetzt gab Randy Pitchford, seines Zeichens Präsident des Entwicklerhauses, in einem Gespräch mit den Kollegen des englischsprachigen Magazins GameSpot bekannt, dass die Mannen auch an einer PC-Version über den smarten Geheimagenten arbeiten. Bekannt wurde die Spieleschmiede vor allem durch die 'Half Life'-Add-ons

'Half-Life: Opposing Force' und 'Half-Life: Blue Shift'.

Für nähere Informationen ist es derzeit leider noch zu früh, so Pitchford. Allerdings konnte er guten Gewissens bestätigen, dass das Studio neben einer Konsolen-Version auch an einer PC-Portierung rund um den britischen Geheimagenten 007 arbeitet. Somit erscheint nach zehn Jahren Abstinenz wieder ein Titel mit James Bond als Protagonisten. Bisher sind leider noch keine Releasedaten für die Games bekannt.

RtCW - Nicht in der CPL

Nach dem grandiosen Erfolg von 'Return to Castle Wolfenstein' hält der Shooter nun auch Einzug in erste Ligen und Turniere, als logische Konsequenz des durchdachten und abwechslungsreichen Multiplayer-Modus. Doch auf den Einzug in den professionellen Gamer-Bereich werden die Fans noch etwas warten müssen. In der kommenden Woche werden die endgültigen Termine für den Summer-Event der CPL (Cyberathlete Professional League) bekannt gegeben. An besagtem Event werden rund 2.000 Spieler teilnehmen und um Preisgelder in Höhe von 150.000 US-Dollar kämpfen. Geplant sind dabei zwei Hauptturniere. Auf 'Return to Castle Wolfenstein' werden die Spieler dort allerdings verzichten müssen. Wie Angel Munoz, Gründer der CPL nun bekannt gab, hat man sich dazu entschlossen, 'RtCW' an diesem Event nicht zu verwenden. Gegen Ende der kommenden Woche soll verkündet werden, welche Spiele am Summer-Event vertreten sein werden.

Innovatives Sub-Group-System in Warcraft 3.



PRAETORIANS - FIRST LOOK

Seit dem Blockbuster 'Commandos', der 1998 veröffentlicht wurde, steht die spanische Spieleschmiede Pyro Studios für ausgezeichnete Qualität. Auch in diesem Jahr will Pyro wieder einen Hit aus dem Hut zaubern, doch diesmal wagen sich die Entwickler in ein hartumkämpftes Genre: die Echtzeitstrategie. Mit Konkurrenten wie 'Age of Mythology' und 'Warcraft III' wird es sicherlich kein Zuckerschlecken, sich zu behaupten.

Wer Pyro kennt, der weiß, hier wächst keine ideenlose Produktion heran. Anstatt sich nur auf alte Tugenden zu verlassen, gibt es eine gut gewürzte Prise Innovation, abgeschmeckt mit überaus feiner Grafik, und vor allem, eine Menge Taktik. Denn in diesem Spiel geht es nicht um das stundenlange Aufbauen von Basen oder Abbauen von Ressourcen, sondern endlich wieder um den Kampf selbst.

Formationen und Spezialeinheiten

In 'Praetorians' könnt ihr drei verschiedene Völker spielen: Die Römer, die Ägypter und zu guter Letzt die Barbaren. Während die Barbaren ein unorganisierter Stamm sind, können die Römer ganz wie in 'Age of Empires 2' Formationen bilden und so gezielter angreifen. Eindrucksvoll präsentierte Pyro die 'Schildkröte', in der sich die römischen Truppen mit vorgehaltenen Schildern formieren und wie ein Panzer den Gegner überrollen. In einer offensiveren Formation marschieren die Soldaten mit erhobenem Schwert auf den Gegner zu, allerdings

ist die Defensive bei dieser Variante sehr schlecht. Ihr müsst also genau abwägen, wie ihr gegen den Gegner vorgehen wollt. Grundsätzlich gibt es aber immer einige Regeln, an die ihr euch halten solltet: Bogenschützen sollten nie zuerst in den Kampf geschickt werden, da sie sonst ein leichtes Ziel sind, besser wäre es, die stämmigen Speerkämpfer vorzulassen und die Männer mit Pfeil und Bogen weiter hinten zu platzieren, damit sie aus sicherer Entfernung angreifen können.

Zu Beginn haben die rivalisierenden Völker die gleichen Truppentypen: Leichte und Schwere Infanterie, Kavallerie, Speerkämpfer und Bogenschützen stürzen sich in den Kampf. Zusätzlich hat jede Nation Spezialeinheiten: Die Römer schicken beispielsweise den Gladiator aufs Feld, der mit Gebrüll auf den Gegner losgeht. Diese wilde Einheit kennt kein Zurück mehr. Einmal in den Kampf geschickt, übersteht sie ihn oder stirbt - im Gegensatz zu anderen Kämpfern tritt sie keinen Rückzug an. Die Barbaren ziehen eine ältere

Form der Spionage vor: Ein Falke erkundet für die Truppen das Schlachtfeld, so muss keine Einheit zur Erkundung des Gebiets geopfert werden. Die Spezialität der Ägypter ist eine mit Kamelen ausgestattete Kavallerie, die schießt, während sie sich bewegt, außerdem machen spezielle Bogenschützen den gegnerischen Truppen das Leben schwer. Im fertigen Spiel werden höchstwahrscheinlich bis zu vier Spezialeinheiten mit von der Partie sein.

Wer ist hier der Boss?

Eine weitere spezielle Einheit ist für alle Völker verfügbar: Der General. Wo auch immer sich der Militär-Chef aufhält, fühlen sich die Einheiten in seiner Umgebung durch seine Anwesenheit gestärkt und kämpfen besser. Die Kämpfer, die vom General profitieren, sollen grafisch gekennzeichnet werden, damit ihr auch erkennt, wie effektiv der Militär-Chef in die Schlacht eingreift. Dies macht den Feldherren zu einer äußerst wichtigen Figur, auf die beim Kampf natürlich besonders geachtet werden sollte: Wäre doch ziem-



lich ärgerlich, wenn ausgerechnet der General das Zeitliche segnen würde, anstatt eine Handvoll Bogenschützen. Im Gegenzug profitiert der Militär-Chef von den Kämpfen: Je mehr Schlachten die Truppen überstehen, desto erfahrener und natürlich besser wird euer General. Ein Fest für Strategen, diese Figur sinnvoll einzusetzen. Bis zu drei Feldherren werden voraussichtlich eure Truppen stärken können.

Geschichtliches Szenario und bequemes Interface

'Praetorians' spielt nicht in einer Fantasy-Welt, das Game basiert auf der Geschichte: So kann es durchaus sein, dass ihr beim Durchstreifen der Wüste auf die Sphinx trifft. Als Schauplätze werden Nord-, Mittel- und Süd-Europa, sowie Nord-Afrika dienen, hier sind natürlich die Ägypter zu Hause. Zur Zeit rechnen die Entwickler mit 22 Missionen, wobei sich diese Zahl bis zum Release noch etwas ändern kann. Dabei ist durchaus mit Abwechslung zu rechnen: Als Gegner werden



Eine Übersicht der Gebäude in Praetorians.

euch nicht nur rivalisierende Völker gegenüberstehen, sondern auch eigene Truppen, die zum Beispiel eine Revolte anzetteln.

Pyro hält sich klar an das Motto: Masse statt Klasse. Große Truppen von Kämpfern warten auf dem Schlachtfeld auf ihren Einsatz. Dabei soll aber nicht die Übersicht verloren gehen, denn während des Kampfes seht ihr im Getümmel das Symbol der Truppenart sowie die Stärke, die anzeigt, wie viele Einheiten noch leben. So könnt ihr genau erkennen, ob ihr auf der Siegerstraße seid oder ein Rückzug nicht doch besser wäre. Doch trotz den Massenschlachten wird es eine maximale Anzahl von Kämpfern geben, damit der Spaß nicht verloren geht und nicht zu viele Einheiten euren Bildschirm bevölkern. Natürlich lassen sich wie bei jedem Echtzeitstrategie-Spiel Einheiten zu Gruppen zusammenfassen, die dann oben links auf eurem Bildschirm auftauchen. Dabei wird jede Gruppe mit einem Bild der jeweiligen Einheit gekennzeichnet, so dass ihr euch nicht merken müsst, welche Nummer zu welchem Einheitentyp gehört.

Taktischer Tiefgang

Im Spiel wird es auch eine Einheit geben, die nicht kämpft, sondern zum Informationsaustausch gut ist: Ein berittener Bote dient dem Computer-Gegner dazu, weitere Truppen zu alarmieren, falls eine Kom-

Eine Übersicht der Einheiten in Praetorians.



panie einmal in Schwierigkeiten geraten sollte. Pyro zeigte auf der Präsentation ein Szenario, in dem gut dargestellt wurde, wozu der Bote da ist: Eine Vorhut von Kämpfern versperrt euren Truppen den Weg, darunter auch ein Bote. Wenn ihr nun angreift, solltet ihr sicherstellen, dass der Nachrichten-Überbringer auf keinen Fall überlebt, gelingt ihm nämlich während des Kampfes die Flucht, alarmiert er weitere gegnerische Armeen und dies würde höchstwahrscheinlich ein Ende eurer Offensive bedeuten.

'Stronghold' auf Spanisch

Oftmals werdet ihr in 'Praetorians' über größere Festungen stolpern, die es natürlich einzunehmen gilt. Dabei können die Wände der Bastionen nicht wie in anderen Echtzeitstrategie-Spielen zerstört werden, sondern müssen bei einer Belage-

rung erklommen werden: Mit Leitern versuchen Kämpfer, die Festung zu belagern und sie zu übernehmen, ein Hauch 'Stronghold' also, das die Mannen von Pyro übrigens sehr schätzen. Doch auch mit anderen Mitteln können die Festungen zu Schlachtfeldern umgekrempelt werden: Mächtige Türme werden an die Wände einer Bastion gerollt, so dass sich gleich ganze Legionen von Truppen in den Kampf stürzen können. Dabei sind aber auch diese Türme zerstörbar, so ist es durchaus sinnvoll, bei einem Angriff zuerst einen leeren Turm vorzuschicken, der von den Verteidigern natürlich ins Visier genommen wird, während ein zweiter Turm, diesmal mit Einheiten besetzt, unbeschadet heranrollen kann. Die

Barbaren kennen noch eine weitere Möglichkeit, sich schnell einen Weg in das feindliche Lager zu bahnen: Ein Axtwerfer wirft eine Reihe Äxte in die Wand, auf denen er dann nach oben klettern kann. Doch diese Methode eignet sich nicht für viele Einheiten, da die Äxte nach einigen Sekunden wieder verschwinden.

Nicht nur Festungen, auch Wachtürme machen euch das Leben schwer, natürlich oft bestückt mit feindlichen Bogenschützen. Wenn sich aber eure Truppen durch den Pfeilhagel durchgekämpft haben, zerstören sie nicht etwa - wie in anderen Genre-Vertretern - den Turm, nein, viel logischer, sie gehen einfach in den Wachturm hinein und machen dort den feigen Männern mit Pfeil und Bogen den Garaus. Hier wird auch wieder deutlich, dass Pyro auf Realismus setzt: So werdet ihr im Spiel nicht über Priester oder ähnliche Einheiten verfügen können, die eure Kämpfer heilen oder gar gegnerische Einheiten übernehmen können. Auch wenn ihr gegen den Computer-Gegner spielt, wird sich dieser immer realistisch verhalten - es soll nicht so aussehen, als würde er cheaten und übermäßige Kräfte haben. Andere Gebäude, wie zum Beispiel Zelte, haben keine bestimmte Funktion, sie tragen lediglich zur Atmosphäre bei.

Mächtige Belagerungstürme machen die Festung zum Schlachtfeld.



Hervorragende Grafik

Grafisch konnte 'Praetorians' durchaus überzeugen. Die verschiedenen Schauplätze sind detailreich und liebevoll gestaltet, und sehen wirklich prachtvoll aus. Toll designte Bäume, sanfte Wellen, die sich auf den Strand niederlassen - das einzige, was in dieser Hinsicht den guten Eindruck ein wenig trübt, sind die Einheiten selber, die im Vergleich zur Umgebung doch ein wenig nachstehen. Wenn man allerdings bedenkt, dass sich sehr viele Einheiten auf den Schlachtfeldern von 'Praetorians' tummeln, wirkt auch dieser Kritikpunkt vernachlässigbar. Weiterhin wird die Umgebung nicht nur fürs Auge da sein, sie bringt auch Möglichkeiten für den Kampf mit sich. So können sich eure Einheiten im Wald verstecken, was grafisch geschickt dargestellt wird: Die Kämpfer werden einfach mit einer Farbe gekennzeichnet, so dass endlich kein nerviges Suchen zwischen den Bäumen mehr nötig ist. Mit der Kamera lässt sich zwar nicht zoomen, allerdings kann sie gekippt werden, und wer die ganzen Truppen einmal von der Seite gesehen hat, ist wirklich beeindruckt. Pyros Titel muss sich in Sachen Grafik vor Ensembles 'Age of Mythology' auf keinen Fall verstecken, man darf wirklich gespannt sein, wer in dieser Hinsicht das Rennen macht, denn beide Games sehen wirklich klasse aus.



Die römische Schildkröten-Formation schützt vor Wurfgeschossen.

Auf der Präsentation wurde 'Praetorians' noch auf einem AMD-Rechner mit einem Gigahertz und einer GeForce 3-Grafikkarte gezeigt, doch Pyro versprach, bis zum Release noch viel zu optimieren, damit auch Gamer mit langsameren PCs in den Genuss des ultimativen Taktik-Erlebnisses kommen können. Bis dahin ist noch ein wenig Zeit, denn die Veröffentlichung ist für den Herbst dieses Jahres geplant. Ihr müsst euch also keine Sorgen machen, dass ihr einen High-End-Rechner für 'Praetorians' braucht.

Multiplayer und Aufnahme-Funktion

Bis zu acht Spieler können im LAN oder per Internet gegen-

einander antreten. Ungefähr 15 Multiplayer-Karten werden im fertigen Game mit dabei sein, die natürlich verschieden groß sind, damit jede Anzahl von Spielern eine passende Map spielen kann. Sehr viel Spaß gibt's laut Pyro beim gegenseitigen Belagern von Festungen. Wie in jedem Echtzeitstrategie-Spiel könnt ihr euch natürlich miteinander verbünden, oder, wenn ihr größere Karten nutzen

wollt, aber nicht genug Gamer seid, einfach den Computer mitspielen lassen. Eure Schlachten könnt ihr sogar aufzeichnen und ins Netz stellen, dabei sollen die Daten nicht sehr groß ausfallen, so dass andere Spieler, die euch in Aktion sehen wollen, keine Brocken herunterladen müssen. Ein tolles Feature, das eine gute Basis für eine große Community bietet.

Fazit

Alle Zeichen deuten auf einen ausgezeichneten Echtzeitstrategie-Titel, bei dem Strategie endlich mal wieder wörtlich genommen wird. Pyro Studios hat viel unternommen, damit ihr wirklich mit Taktik zum Ziel kommt und euch nicht um Ressourcenmanagement kümmern müsst. Dazu noch eine wirklich tolle Grafik, wobei die Übersicht aber - wie in Titeln wie 'Ground Control' - nicht verloren geht. Taktik-Herz, was willst du mehr?

Man darf nicht nur auf das Duell mit Ensembles 'Age of Mythology' gespannt sein, auch das Balancing der Truppen bei 'Praetorians' liegt noch offen: Nur die Römer können schlagkräftige Formationen nutzen, reichen da wirklich die speziellen Eigenschaften der Barbaren und Ägypter?

Alle Taktiker unter euch müssten eigentlich schleunigst einen Flug nach Madrid buchen und vor den Toren der Pyro Studios erst Ruhe geben, wenn sie euch 'Praetorians' spielen lassen! Denn wer Wert auf ausgeklügelte Schlachten legt, kann mit diesem Game gar nichts mehr falsch machen. Ich persönlich habe das Spiel jedenfalls jetzt schon auf meiner Wunschliste, denn 'Praetorians' verspricht, das Genre mit einem wirklich anspruchsvollen Titel zu überraschen.

Toby Knoke

Bewertung

Erster Eindruck: Ausgezeichnet

Spielfacts

Entwickler:	Pyro Studios	Publisher:	Eidos
Genre:	Echtzeitstrategie	Spieleranzahl:	1-8
USK:	n/a	Release:	Herbst 2002

Geschichtliche Déjà-vu-Erlebnisse sind keine Seltenheit.



BLACK & WHITE: INSEL DER KREATUREN - REVIEW

Peter Molyneuxs 'Black & White' sorgte im vergangenen Jahr für viel Aufsehen, konnte die hohen Erwartungen aber nicht ganz erfüllen. Vor allem der langatmige Aufbauart des Spiels stieß auf Kritik. Kein Wunder also, dass sich die Entwickler im Add-on 'Insel der Kreaturen' ganz auf die in der Tat sensationell gelungenen Tierchen selbst konzentrieren.

Erziehen statt Bauen: Der Aufbauart wurde fast vollständig gestrichen, einen Gegenspieler gibt es nicht mehr und ihr werdet alle Zeit der Welt haben, um euch mit eurer Kreatur auf einem riesigen Spielplatz zu beschäftigen. Hinzu kommt ein kleines Küken namens Tyke, welches wiederum von eurer Kreatur erzogen wird, sowie etliche Minispiele.

Die Hintergrundgeschichte

Erinnert ihr euch noch an die Missionare in der ersten Welt von 'Black & White'? Sie wollten die Welt erkunden und entdeckten dabei eine seltsame, neue Insel. Am Spielanfang werdet ihr als Gott genau dorthin geschleudert und macht Bekanntschaft mit Rufus. Dieser verlor vor Ewigkeiten seinen Gott in einem Kampf und irrte sinnlos umher, bis er auf dieser Insel Bekanntschaft mit einer weiteren Kreatur ohne Gott machte. Mit der Zeit wurde die Insel ein neues Zuhause für sämtliche Kreaturen, die keinem Gott mehr unterstanden.

Man gründete eine Bruderschaft, um sich gemeinsam gegen Bedrohungen wie bei-



Dorfmanagement ist diesmal völlig nebensächlich.

spielsweise Ogre zu behaupten. Um in diese aufgenommen zu werden, müssen nun 18 verschiedene Aufgaben gelöst werden. Zudem haben alle Mitglieder freien Zugang zu Eve, einer weiblichen Kreatur, die quasi noch auf den richtigen Freier wartet - vielleicht hat eure Kreatur ja Glück?

Was gibt's zu tun?

Also beschliesst ihr euren Zögling dem Bund der Kreaturen beitreten zu lassen. Gespielt wird auf einer neuen Insel: Ihr startet im so genannten Dojo, wo ihr jederzeit Rufus um Hilfe bitten könnt, gegen Kreaturen antreten dürft - deren Quests ihr bereits gelöst habt - oder die Kreatur komplett wechseln könnt. Da ihr der einzige Gott auf der Insel seid, besitzen die drei Volkstämme auf der Insel auch keinen Glauben - bisher jedenfalls. Später werdet ihr diese Dörfer bekehren müssen, um an die Zauberei zu gelangen, die ihr für die Lösung einiger Aufgaben benötigt.

Die Vorgehensweise ist dabei wie gewohnt: Ihr könnt entweder euer Dorf weiter ausbauen

genüber Menschen und auch was man essen kann und was nicht.

Die Aufzucht von Tyke könnt ihr indirekt beeinflussen: Zeigt ihr eurer Kreatur einen Zauber, so sieht das Tyke und erlernt ihn ebenfalls. Wollt ihr, dass Tyke ein gutes Küken wird, dann packt eure Kreatur an die Plüschleine und lasst sie etwas Gutes tun - Tyke schaut es ab. In diesem Zusammenhang sei auch erwähnt, dass böse Spieler am Add-on wohl keinen Gefallen finden werden. Zerstörung macht nämlich keinen Sinn, da ihr euch auf diese Weise nur selbst Schaden zufügen werdet.

Sonst blieb alles beim Alten

Wie ihr seht, wurde das eigentliche Gameplay stark reduziert: Der Aufbauteil ist minimal, Kämpfe mit anderen Göttern gibt es nicht und von der bösen Spielweise ist eher abzurufen. Stattdessen trainiert ihr eure Kreatur mitsamt Tyke und versucht Minispielchen zu lösen, die nun linear sind. Daneben gibt es kaum neue Dinge zu entdecken. Lediglich drei neue Kreaturen, sowie ein paar neue Wunder und Fähigkeiten für die Kreatur springen dabei für euch heraus.

Tyke, die Kreatur eurer Kreatur

Damit nämlich nicht so schnell Langeweile aufkommt, wurde das Küken Tyke ins Spiel aufgenommen: Am Rande der Insel findet ihr ein Ei, welches ausgebrütet werden soll. Daraus schlüpft Tyke, den ihr nicht steuern könnt. Er folgt aber eurer Kreatur auf Schritt und Tritt und lernt von ihr alle wichtigen Dinge für das angehende Kreaturen-Dasein. Das bedeutet natürlich etliche Zauberei, Kämpfe, Verhaltensweisen ge-

Fazit

Kritiker werden sicherlich nicht ganz grundlos die kurze Spieldauer und Belanglosigkeit der neuen Aufgaben bemängeln, zumal sich auch technisch gesehen nichts geändert hat. Andererseits bietet 'Insel der Kreaturen' genau das, was die Fans wollten: stressfreien Umgang mit der eigenen Kreatur, einen riesigen Spielplatz für sein Vieh, wenig Aufbau und viele Mini-Spielchen, die durchaus unterhaltsam sind.

Jan Krause

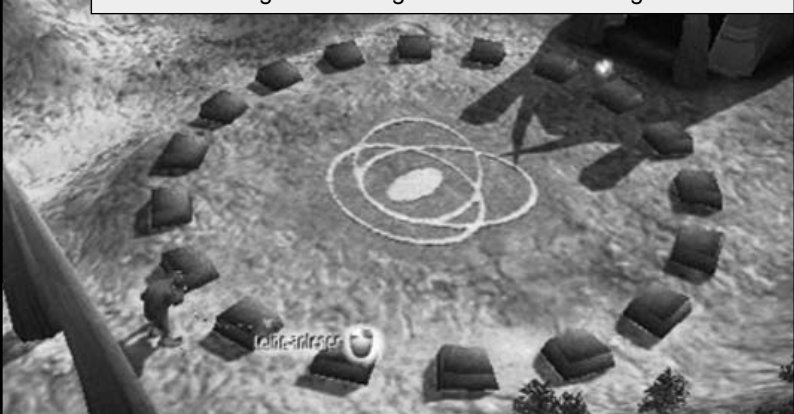
Bewertung

Grafik		83%
Sound		81%
Gameplay		86%
Multiplayer		73%
Anspruch		71%
Spielepass		73%

Spiefacts

Entwickler:	Lionhead Studios	Publisher:	EA
Genre:	Genre-Mix	Spieleranzahl:	1
USK:	Ab 12 Jahren	Release:	Erhältlich

18 abwechslungsreiche Aufgaben müsst ihr erledigen.



TROPICO: PARADISE ISLAND - REVIEW

Es gibt neues Material für alle 'El Presidentes' da draußen, die schon in 'Tropico' ihrer Diktatorenlust gefrönt haben. Im nagelneuen offiziellen Add-on 'Paradise Island' warten zahllose neue Szenarien und Missionen, aber auch ein überarbeitetes Interface auf alle Hobby-Diktatoren.



Lucho Ramirez auf dem Weg zur Arbeit.

Altbekanntes

Auf Tropicico ist wieder der Teufel los und ihr seid mittendrin, denn als 'El Presidente' müsst ihr über euer Volk herrschen. Wie schon im Ursprungsspiel könnt ihr dabei fließend vom Makrokosmos eurer Wirtschaft in den Mikrokosmos wechseln, alle Arten von Gebäuden bauen, Mietshäuser eure Einnahmen generieren lassen - neben den Steuern über die ihr als Diktator natürlich ebenso verfügt - sowie über die Infrastruktur eurer Insel bestimmen. Auch diverse Edikte lassen sich wieder erlassen, und ihr entscheidet, ob ihr eure Bananenrepublik zum Tourismus-Anlaufpunkt macht oder lieber eine abgeschottete Militärdiktatur errichtet.

Auch beim Äußeren bleibt alles beim alten, die schicke gerenderte Grafik und die putzigen Animationen eurer Einwohner werden euch wieder das ein oder andere Lächeln abringen und euch so richtig gut in Karibik-Stimmung versetzen. Die verschiedenen Gebäude sind wunderschön gezeichnet und fallen durch ihren Detailreichtum wieder einmal angenehm auf. Dass ihr die Karte nur in vier Stufen drehen könnt ist ein Kritikpunkt, der auch im Add-on weiterhin vorhanden ist. Ein Tutorial, welches euch die neuen Bedienelemente erklärt, habe ich auch vermisst, zumindest

das Handbuch ist aber wieder einmal vorbildlich und sprüht vor Charme und Witz.

Was gibt's Neues auf der Insel?

Da 'Tropico' selbst keine eigentliche Geschichte erzählt hat, verzichteten die Programmierer auch im Add-on auf eine fortgeführte Hintergrundgeschichte. Statt dessen erwarten euch über 20 neue Szenarien, welche sich dieses Mal in verschiedene Kategorien aufteilen. So könnt ihr in den Militärszenarien direkt als durch einen Putsch an die Macht gekommener Diktator agieren oder in einer anderen Mission eure Insel in einen Bauernstaat verwandeln.

Ganz anderer Natur sind die Tourismus-Szenarien, in denen ihr für die Schönheit eurer Insel und deren Attraktivität sorgen müsst. Hotels, Bars und Sportmöglichkeiten stehen im Vordergrund: Mal müsst ihr eure Insel zum Glücksspielparadies ausbauen, mal sündteure Clubanlagen zaubern oder auch den Konflikt zwischen Touristen und euren Einwohnern bewältigen, welche den Touristen mit ihren lauten Bergwerken auf den Geist gehen.

Die sonstigen Missionen sind buntgemischt und reichen vom Goldrausch bis zur gelungenen Parodie auf die bekannte ame-

rikanische Comedy 'Gilligans Insel' sowie Anspielungen auf 'Jurassic Park'. In letzterem Szenario müsst ihr zum Beispiel ganz untypisch die Leute von eurer Insel vertreiben, dennoch aber satten Gewinn erwirtschaften. Hier haben die Designer ihrer Fantasie freien Lauf gelassen und brennen ein wahres Feuerwerk witziger Ideen ab, zumindest was die Missionsbeschreibungen angeht. Das Spiel selbst bleibt in allen Szenarien ziemlich dasselbe.

Neue Gebäude braucht das Land ...

... und so wurden mehr als ein

Dutzend neue Gebäude in das Spiel integriert - darunter vor allem die für die Tourismus-Szenarien wichtigen Touristenattraktionen, wie Tennisplätze, Jachthafen oder die unverzichtbare Minigolf-Anlage - sowie viele Detailverbesserungen im Benutzerinterface durchgeführt. Neben den Gebäuden gibt es auch einige neue Figuren in 'Paradise Island': Die Öko-Touristen wandeln auf Leo Di Caprios Spuren über 'The Beach' und ganze Scharen von Studenten saufen eure Bars leer. Hier liegen die Erweiterungen wie bereits erwähnt mehr im Detail als in der Steigerung der allgemeinen Spielerfahrung.

Die gerenderte Iso-Grafik ist immer noch grundsolide.



Fazit

'Paradise Island' ist ein grundsolides Add-on, welches 'Tropico'-Fans stundenlangen Spielspass bringen wird. Die Missionen sind abwechslungsreich und witzig, einige Detailverbesserungen machen euch zudem das Leben als Diktator einfacher. Für ein Add-on sind mir etwas zu wenig Neuerungen enthalten, auch dass es keine eigene Geschichte gibt, sondern 'Paradise Island' mehr eine Zusammenstellung von gut gemachten und witzigen Szenarien ist, muss sich Break Away als negativen Kritikpunkt gefallen lassen. Dennoch macht auch das Add-on wie das Originalprogramm vor allem eines: Eine Menge Spaß!

Vitus Hoffmann

Bewertung

Grafik		79%
Sound		80%
Gameplay		88%
Multiplayer		--
Anspruch		89%
Spielspass		81%

Spielfacts

Entwickler:	Break Away Games	Publisher:	Take 2
Genre:	Aufbausimulation	Spieleranzahl:	1
USK:	Ab 6 Jahren	Release:	Erhältlich

SALT LAKE 2002 - REVIEW

Wer schon immer mal auf Sven Hannawalds Spuren fliegen, Stephan Eberharters rasante Abfahrten nachempfinden oder im Zweierbob die Röhre runterflitzen wollte, hat nun die Gelegenheit, mit Eidos Interactives 'Salt Lake 2002' den olympischen Geist aufzusaugen.

Kaum zu glauben, aber die virtuelle Olympiade in 'Salt Lake 2002' beinhaltet nur sechs verschiedene Disziplinen. Diese sind Ski Alpin Abfahrt, Skispringen 120 Meter, Snowboard Parallel-Riesenslalom, Ski Alpin-Slalom, Freestyle Buckelpiste und Zweierbob. Von diesen insgesamt sechs Wettbewerben werden der Ski Alpin-Slalom und die Freestyle Buckelpiste mit Damen bestritten, die anderen vier hingegen mit Herren in Angriff genommen.

Die Spiel-Modi

Die Wettbewerbe lassen sich in die vier spielbaren Modi 'Olympia-'; 'Turnier'; 'Klassisch' und natürlich das nötige 'Training' unterscheiden. Im 'Olympia'-Modus kämpft ihr in beliebigen Disziplinen nach den olympischen Regeln um Gold, Silber oder Bronze. Außerdem findet in diesem Modus auch eine Eröffnungs- und Schlussfeier statt, in denen alle Kulturen ihren Auftritt haben. Im 'Turnier' bestreitet ihr eure Wettbewerbe, anders als im 'Olympia'-Modus, im nächtlichen Flutlicht. Dabei gilt es, egal für welchen Wettbewerb ihr euch entscheidet, vier K.O.-Runden zu über-

stehen, um eine der begehrten Salt Lake 2002-Trophäen zu ergattern.

Im 'Klassik'-Modus hingegen bestreitet ihr die sechs Wettbewerbe hintereinander, beginnend mit der Herren-Abfahrt. Dabei werden sowohl die Bedingungen als auch die Anforderungen von Wettkampf zu Wettkampf schwieriger und mit nur drei Leben müsst ihr alle sechs Wettbewerbe gewinnen. Im 'Training' müsst ihr euch zu Beginn für eine der sechs Disziplinen entscheiden. Danach könnt ihr sowohl die Tageszeit als auch die Wetter- und Schneeverhältnisse ändern und an euren Fähigkeiten feilen, bevor ihr euch in den Wettkampf stürzt.

Daneben dürft ihr auch aus fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen, beginnend mit 'Anfänger' bis hin zu 'Legende'. Leider hat Eidos nicht für alle Spielarten Original-Lizenzen der Fahrernamen gekauft, so dass ihr zum Beispiel mit einem Stephan Eberharter, dem Alpin-Ass des österreichischen Ski-Teams, nicht nur in der Abfahrt fahrt, sondern diesen auch während des Skisprung-Wettbewerbes steuert.

Pixelpracht und geniale Soundkulisse?

Die in 'Salt Lake 2002' verwendete Grafik-Engine bricht zwar nicht alle Rekorde, jedoch läuft sie meist flüssig und die Animationen der Athleten sind bis auf wenige Ausnahmen ziemlich gut gelungen und wir-



Der olympische Slalom-Kurs der Damen.

ken realistisch. Durch die unzähligen Einstellungsmöglichkeiten der Grafik im Spiel, ist es sogar möglich mit einem Prozessor und einer Grafikkarte der älteren Generation mit guten Frameraten und ohne Probleme zu spielen.

Bei der Steuerung gibt es wenig Positives zu vermelden. Oft sind die Athleten in den Alpin-Disziplinen sehr schwer durch die Tore zu manövrieren, da die Steuerung sehr ungenau und zögerlich reagiert. Es bedarf daher viel Training, um auch bei schweren Bedingungen zu siegen und zu Beginn werdet ihr oft ein Tor verfehlen. Interes-

sant ist auch ein kleiner Bug, der im Spiel zu finden ist: Im Damen-Slalom und im Snowboard-Riesenslalom könnt ihr nämlich wacker mit 18 km/h den Berg hinauf fahren ...

Leider ist 'Salt Lake 2002' nicht über Internet spielbar, hier hätte es bestimmt viele interessante Ländermatches gegeben. Es ist aber möglich, 'Salt Lake 2002' mit bis zu vier Spielern auf einem PC zu spielen. Vor allem den Snowboard Parallel-Slalom der Herren, kann ich euch ans Herz legen, dieser ist wohl der interessanteste und aufregendste Wettbewerb im Multiplayer-Modus.

Fazit

Leider kann 'Salt Lake 2002' den hohen Erwartungen nicht ganz gerecht werden. Die teils ungenaue Steuerung, die meist unpassenden Musikstücke und das fehlende Intro verschlechtern das ansonsten gute Gesamtbild dieses Spieles. Die Grafik-Engine läuft auch auf älteren Systemen flüssig, da man unzählige Einstellungen in den Optionen vornehmen kann. Leider wurden nur sechs Wettbewerbe ins Spiel eingebaut, Disziplinen wie zum Beispiel Eishockey oder Biathlon wären sicherlich interessant gewesen, da so nur bedingt Olympia-Stimmung aufkommen will.

Thomas Derflinger

Bewertung

Grafik		78%
Sound		51%
Gameplay		75%
Multiplayer		72%
Anspruch		72%
Spielspass		74%

Spielfacts

Entwickler:	ATD	Publisher:	Eidos
Genre:	Sport	Spieleranzahl:	1-4
USK:	Ab 6 Jahren	Release:	Erhältlich

Warten auf den optimalen Wind.



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



Quo vadis Battle Realms?

Obwohl 'Battle Realms' von der Fachpresse in den höchsten Tönen gelobt wird, sucht man in den Verkaufscharts vergeblich nach dem 3D-Echtzeit-strategiespiel des 'Command & Conquer'-Machers Ed Del Castillo. Schon kurz nach dem Release beschäftigte sich die Community deshalb mit diesem Thema. Während einige Fans mangelnde Promotion als Ursache sahen, waren andere der Meinung, der Veröffentlichungstermin sei ungünstig gewählt worden und die Käufer hätten daher eher zu 'Empire Earth' gegriffen, welches nahezu zeitgleich erschien.

Trotzdem hat sich eine nicht gerade kleine Community zu 'Battle Realms' gebildet, die sich unter anderem im Forum der gamesweb.com-Netzwerkseite 'Planet Battle Realms' trifft. Auch einige Clans sind schon entstanden und erst vor kurzem wurde eine von 'Ubi Soft' gesponserte Liga ins Leben gerufen, bei der sich sowohl Clans als auch Einzelspieler anmelden und einige Preise abstauben können.

Trotz Einheitenlimit sind Massenschlachten durchaus möglich.

Mehr Informationen dazu findet ihr im Community-Bereich auf 'Planet Battle Realms'.

Battle Packs - more than patches

Auch 'Battle Realms' blieb von Bugs nicht verschont, vor allem der Multiplayer-Modus hat noch kleinere Macken und so kommt es bei Partien mit vielen Mitspielern öfters zu Spielabstürzen oder Verbindungsverzögerungen, sogenannten 'Lags'. Diese und andere Fehler sollen mit den 'Battle Packs' behoben werden, die in regelmäßigen Abständen erscheinen. Diese Patches beinhalten jedoch nicht nur Bugfixes, sondern fügen dem Spiel auch einige Extras hinzu, wie zum Beispiel neue Multiplayer-Karten. Eine Umfrage auf der offiziellen 'Battle Realms'-Seite lässt vermuten, dass in Zukunft eventuell auch neue Einheiten oder eine verbesserte Zoom-Funktion auf diese Art und Weise ins Spiel integriert werden könnten. Für das nächste 'Battle Pack' wurde ein Map-Editor angekündigt, mit dem sich eigene Multiplayer-Karten erstellen lassen.



Solch beeindruckende Levels lassen sich mit dem Map-Editor bald selber erstellen.

Möchte man anschließend eine selbsterstellte Karte übers Internet spielen, so wird sie vor Spielbeginn automatisch an alle Mitspieler gesendet, falls diese noch nicht im Besitz der Karte sind.

Selbst ist der Fan

Was Fans so alles für ihre Lieblingsspiele entwickeln können, haben 'Mods' wie zum Beispiel 'Counter-Strike' für 'Half-Life' deutlich gezeigt und so wurde auch unter vielen 'Battle Realms'-Spielern der Ruf nach 'Mods' und einem dafür benötigten 'Software Developer Kit' (SDK) laut. Doch bei 'Battle Realms' sieht das ganze etwas schwieriger aus. Wer sich das Installationsverzeichnis schon einmal genauer angeschaut hat, wird dort jede Menge '.H2O'-Dateien gefunden haben. Diese funktionieren ähnlich wie Zip-Dateien. In ihnen werden Dateien mit den Einheitenmodellen, Animationen und Effekten gespeichert. Um beispielsweise neue Einheiten zu erstellen, sind mehrere Vorgänge erforderlich: Jede Einheit wird in einem 3D-Graphikprogramm erstellt und besteht aus 13 bis 42 verschiedenen Animationen. Als nächstes muss jede Einheit und Animation in das von 'Battle Realms' verwendete Einheiten- und Animations-Format konvertiert werden, damit sie überhaupt ins Spiel eingebunden werden kann. Zu guter Letzt werden alle Dateien noch in eine .H2O-Datei gepackt und können dann ins Spiel integriert werden. Somit können für 'Battle Realms' ohne die kompletten Entwicklungstools von 'Liquid Entertainment' keine eigenen Mods erstellt werden und mit

einer Veröffentlichung dieser Tools ist leider nicht zu rechnen.

Dem nächsten 'Battle Pack' wird allerdings, wie bereits weiter oben erwähnt, ein Map-Editor beiliegen, welcher von der Community sehnlichst erwartet wird. Mit ihm sollen sich dank des übersichtlichen Interfaces eigene Multiplayer-Maps im Handumdrehen erstellen lassen. Manche Fans befürchten jedoch, dass Levels von weniger versierten Spielern unausgewogen sein könnten und dem Gegner keine Chance lassen. Zur Beruhigung aller gab Entwickler 'Liquid Entertainment' dann bekannt, dass der Editor vor dem Abspeichern einer neuen Karte zuerst prüft, ob beispielsweise auch genügend Ressourcen verteilt wurden und auch kein Spieler durch natürliche Hindernisse von den anderen isoliert ist.

Sequel und Add-on in der Mache

Nur wenige Wochen nach der Veröffentlichung von 'Battle Realms' gab Ed Del Castillo bekannt, dass man bereits an einem Add-on namens 'Winter of the Wolf' arbeitet. Die Kampagne wird von der Revolte des Wolf-Clans gegen den Lotus-Clan handeln. Somit übernimmt ihr die Führung des Wolf-Clans und seines Helden 'Grayback'. Auch 'Battle Realms 2' ist bereits in Arbeit, jedoch sind hierzu noch keine Details bekannt.

Ronny Schabel

Weitere Infos zu BR:

battlerealms.gamesweb.com

Nächste Ausgabe:

Dungeon Siege

DARK AGE OF CAMELOT - SPECIAL

Das Internet beginnt immer mehr zu einer virtuellen Heimat für viele Rollenspiel-Fans zu werden: Sinkende Telefonkosten oder sogar Flatrates und schnelle Verbindungen zu Spiele-Servern lassen euch in MMORPGs den Alltag vergessen und in gigantische Spielwelten eintauchen.



mit der Vielseitigkeit eines 'Ultima Onlines' vor und addiere drei gigantische, bis aufs Schärfste verfeindete Reiche. Herausgekommen ist 'Dark Age of Camelot', ein MMORPG das seinesgleichen sucht.

Ein ewig wählender Krieg

'Na und?' werden jetzt sicherlich einige 'Everquest'- oder 'Asheron's Call'-Spieler schimpfen, aber 'Dark Age of Camelot' (im folgenden 'DAoC') aus dem Hause Mythic Entertainment bietet nicht nur schicke Grafik und einen großen Spielraum wie etwa diese beiden genannten MMORPG-Titel. Viel interessanter dürfte wohl der unkomplizierte Einstieg in die Spielwelt sowie deren Unterteilung in die drei sogenannten 'Realms' sein. Da wäre zunächst Albion, eine Welt, in der sich vor allem menschliche Krieger tummeln und in der auch die namensgebende Stadt Camelot steht. Als Paradies für Magier hingegen empfiehlt sich das irisch angehauchte Hibernia, eine kunterbunte Welt voller Elfen und Zauberei. Das dritte und letzte Reich ist der keltischen Mythologie nachempfunden und nennt sich Midgard. In dessen kalten Breitengraden trainieren und handeln vor allem kräftige Trolle und zierliche Kobolde.

Die Zauberformel heisst MMORPG

Als 1997 Origins 'Ultima Online' das Licht der Welt erblickte, ahnte noch niemand, dass sich eine derart große Community um das beitragspflichtige Online-Rollenspiel bilden würde, das als Pionier dieses Genre gilt. Zehntausende von Spielern leben bis heute ein Zweitleben in Britannia, der Welt von 'Ultima Online', und was gibt es schöneres für eine Spieleschmiede, als diesen monatlich das Geld aus der Tasche zu ziehen? Das soll keineswegs als Vorwurf gewertet werden, zumal die unerreichte Vielseitigkeit des Spiels sowie der permanente Support - beispielsweise in Form von neuen Features und Gebieten - das Spiel als Gegenleistung für die zahlende Spielerschaft attraktiv halten. Einziger Haken: 'Ultima Online' ist mittlerweile grafisch einfach veraltet. 'Gothic' und 'Ultima IX' machen es vor und lassen verwöhnten Rollenspielern das Wasser im Munde zusammen laufen, was sowohl die Grafik, als auch die realistische Spielwelt angeht, und sorgen so für unerreichte Spiel-tiefe. Nun stelle man sich eine solche Grafikingine gepaart

Rollenspiel-Begriffe

MMORPG	Massive-Multiplayer-Online-Role-Playing-Game = sinngemäß: reines Online-Rollenspiel, dessen Spieler sich alle in einer großen Spielwelt tummeln
PvP	Player versus Player = Spieler gegen Spieler
RvR	Realm versus Realm = Reich gegen Reich
NPC	Non Player Charakter = computergesteuerter Spieler

Alle drei Reiche haben eines gemeinsam: Sie sind bis auf die Knochen miteinander verfeindet. Der neue Spieler von 'DAoC' sollte sich gut überlegen, welches der Reiche er mit seiner Anwesenheit beehren wird, da ein Wechsel auf einem Spielservers automatisch zur Löschung der maximal vier Charaktere des Accounts führt - so werden Spionageakte verhindert. Einziger Kontaktpunkt der Reiche sind die sogenannten 'Frontiers', die Grenzgebiete, von denen es ebenfalls drei gibt. Dort und nur dort werden 'PvP'-Duelle ausgetragen, beziehungsweise ganze Schlachten geschlagen, nämlich sogenannte 'Realmfights' oder 'RvRs'. Wer sich hierbei zu nahe an eine der Grenzfestungen des gegnerischen Reiches wagt, wird eine schmerzhaft Erfahrung mit den unbesiegbaren 'NPC'-Wachen machen und vertrieben. In den 'Frontiers' selbst gibt es zudem fünf Festungen, die es einzunehmen, zu belagern oder zu verteidigen gilt.

Vielseitigkeit als wichtigstes Feature

Wer eher friedfertiger Natur ist oder wer sich im Kampf gegen Monsterhorden messen will, kann dies tun, ohne auch nur einmal in seinem virtuellen Leben gegen einen anderen Spieler zu kämpfen. Gelegenheit dazu bieten die unzähligen und riesigen Wälder, Wiesen und Gebirge in denen sich allerlei furchteinflößende Kreaturen tummeln, angefangen bei Wolfswelpen und Fröschen bis hin zu gigantischen Riesenratten oder bildschirmfüllenden Waldgiganten und Drachen. Komplette Kampfverweigerer schlagen eine Laufbahn als Schmied, Schneider oder Bogenschütze ein und verdienen damit ihr täglich Brot. Natürlich darf auch geheiratet werden, eine namentlich geschützte Gilde gegründet werden (mit eigenem, einzigartigem Wappen!) und noch vieles mehr. Pro Reich stehen vier Rassen in männlicher und weiblicher Ausprägung zur Auswahl, unter an-

In DAoC darf auch kräftig gezaubert werden.



derem Elfen, Menschen, Trolle oder Kobolde. Diese haben allesamt bestimmte Stärken und Schwächen und sind so mehr oder weniger dazu geeignet, ein Mitglied einer der über 30 Klassen zu werden, darunter klassische Kämpfer, Zauberer und Bogenschützen aber auch exotische Variationen wie Schamanen, Barden oder Diebe.

Kampf- und Schutzzauber sowie andere Spezialfähigkeiten lassen sich nach einem Stufenanstieg bei einem Trainer durch Training verbessern, über 200 Quest und Tasks (kleinere Quests) sorgen für genügend Abwechslung. Bei der Charaktererstellung sorgen zudem eine Vielzahl an Optionen wie beispielsweise die Haarfarbe oder das Gesicht für ein individuelles Aussehen des eigenen Recken. Steter Support durch das Team von Mythic Entertainment, der in der monatlich fälligen Nutzungsgebühr von ungefähr 10 Euro enthalten ist, lässt zudem auf neue Grafiken, Ländereien und Features durch Patches und Erweiterungen hoffen. Bestes Beispiel hierfür ist wieder einmal 'Ultima Online', zu dem bereits neben zahlreichen serverseitigen Updates auch drei Add-ons im Handel erschienen sind. Ein viertes ist in Planung.

Eine große Fangemeinde

Sicherlich nicht wenig zum Erfolg von 'DAoC' beigetragen hat die groß angelegte Beta-Phase des Spiels, in der eine



In Hibernia macht die Grafik einen besonders guten Eindruck.

ausgewählte Anzahl an Spielern den Titel schon mal antesten durften, Verbesserungsvorschläge machen und die Serverkapazitäten testen sollten. Auch in Europa wurde eine solche Testphase durchgeführt, in der das komplette Spiel ohne Einschränkungen gespielt werden konnte. Wer dabei Gefallen an 'DAoC' gefunden hat, wird schwerlich um einen Kauf herumkommen, da sich in dieser kurzen Testphase sogar schon Gilden gegründet haben und Wettkämpfe ausgefochten wurden. Schon bald darauf öffneten zahlreiche Fansites ihre Pforten, auf denen ausführliche Guides und Karten zu den drei Reichen gefunden werden können. Sogar im Fernsehen berichtete man von 'DAoC', und das nicht nur in NBCs Giga. Renommiertere Computermagazine überhäuften 'DAoC' mit Auszeichnungen, so dass dadurch die Werbetrommel noch weiter gerührt wird.

Die Konkurrenz schläft nicht

Das lukrative Geschäft mit den MMORPGs ist auch anderen Spieleschmieden nicht entgangen, allen voran natürlich der Hoffnungsträger aus dem Hause Blizzard Entertainment der im allseits bekannten 'Warcraft'-Universum angesiedelt ist und mit dem wohlklingenden Titel 'World of Warcraft' betitelt ist. Mit ihm will Blizzard Entertainment 'das Genre revolutionieren' - ein Vorhaben, das gelingen könnte, sofern bis zum nächsten Jahr - im Winter 2003 vermutet man den Release von 'World of Warcraft' - nicht ein anderer Titel dies schon längst getan hat. An erster Stelle wäre hier natürlich 'Ultima Online 2' zu nennen, der Nachfolger des Pioniers, dessen Entwickler Origin schon Erfahrungen mit MMORPGs gemacht hat und so auf einiges hoffen lässt. Neben einer grandiosen Grafik munkt man auch über unbe-

grenzte Aktionsfreiheit, wie zum Beispiel das Kochen von Speisen, was in 'Ultima Online' bereits möglich ist. Eine offizielle Bestätigung oder gar ein Releasetermin zu 'Ultima Online 2' ist jedoch noch nicht bekannt, hier hüllt sich Origin in Schweigen. Bisher dürfte der Thron jedoch für 'DAoC' gesichert sein, denn die Verkaufszahlen in den USA brachen alle bisherigen Rekorde, zumindest im Genre der MMORPGs: über 200.000 verkaufte Exemplare in den ersten Wochen! Damit erwies sich 'DAoC' als potentieller Thronfolger von Genreprimus 'Ultima Online'.

Das Tagebuch

Nach begeisterter Beteiligung an der bereits angesprochenen Testphase stand für uns eines fest: Darüber müssen wir berichten. Wir zappelten nicht lange und ergatterten einen Account für die finale Version von 'DAoC', das am 1. Februar erschienen ist. Für all diejenigen, die nicht die Gelegenheit dazu haben oder sich noch nicht sicher sind, ob sie in 'DAoC' reinschauen wollen, werden wir an dieser Stelle über die Taten und Abenteuer einer jungen Kriegerin aus einem der drei Reiche berichten. Um wen es sich bei der Dame handelt und wo sie ihre Abenteuer bestreitet, wird sie euch in der nächsten Ausgabe von **UNLEASHED**, am **18.02.2002**, selbst berichten, dann nämlich erscheinen ihre ersten Notizen über ihr bisheriges Leben und ihre Zukunftspläne. Ihr dürft gespannt sein ...

Mario Bretfeld

Die Dungeons von DaoC sind sehr gefährliche Orte.





SPIEL DES JAHRES 2001

Hier sind sie nun, die besten PC-Spiele des Jahres 2001 in den nominierten Kategorien. Im folgenden könnt ihr euch davon überzeugen, welche Spiele letztendlich das Rennen gemacht haben, aber auch wie deren Konkurrenten abgeschnitten haben. Die drei bestplatzierten Spiele jeder Kategorie wurden von uns mit Awards in Gold, Silber und Bronze ausgezeichnet, aber überzeugt euch selbst ...

SPIEL DES JAHRES 2001

01. Max Payne
02. Return to Castle Wolfenstein
03. Gothic
04. Diablo 2: Lord of Destruction
05. Operation Flashpoint
06. Black & White
07. Empire Earth
08. Commandos 2
09. Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal
10. Stronghold
11. Aliens Vs. Predator 2
12. FIFA 2002
13. AquaNox
14. Wiggles
15. Desperados: Wanted Dead or Alive
16. Siedler 4
17. Battle Realms
18. Die Sims: Hot Date
19. Myst III: Exile
20. NHL 2002

Innovativstes Spiel 2001

01. Black & White
02. Max Payne
03. Operation Flashpoint
04. Empire Earth
05. Wiggles
06. Microsoft Train Simulator

Action & Shooter

01. Max Payne
02. Return to Castle Wolfenstein
03. Operation Flashpoint
04. Aliens Vs. Predator 2
05. AquaNox
06. Red Faction
07. Clive Barker's Undying
08. Severance: Blade of Darkness

Rollenspiel & Adventure

01. Gothic
02. Myst III: Exile
03. Soul Reaver 2
04. Anachronox
05. Summoner
06. Arcanum

Sport

01. FIFA 2002
02. NHL 2002
03. NBA Live 2001
04. Anstoss Action
05. Madden NFL 2002
06. UEFA Challenge

Add-on & Erweiterung

01. Diablo 2: Lord of Destruction
02. Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal
03. Half-Life: Blue Shift
04. Die Sims: Hot Date
05. Siedler 4: Die Trojaner und das ...
06. Sudden Strike: Forever
07. Grand Prix 3: Season 2000

Aufbau, Manager & WiSim

01. Stronghold
02. Siedler 4
03. Wiggles
04. Tropico
05. Startopia
06. Zoo Tycoon
07. Die Völker 2

Rennspiel

01. Colin McRae Rally 2.0
02. F1 2001
03. F1 Racing Championship
04. Rally Championship 2002
05. Nascar 4
06. Rally Trophy

Simulation

01. AquaNox
02. Comanche 4
03. Flight Simulator 2002
04. IL-2 Sturmovik

Strategie

01. Commandos 2
02. Empire Earth
03. Black & White
04. Stronghold
05. Battle Realms
06. Desperados: Wanted Dead or Alive
07. Emperor: Battle for Dune
08. S.W.I.N.E.

Grösste Hoffnung für 2002

01. Unreal 2
02. Anno 1503
03. Medal of Honor: Allied Assault
04. Warcraft III
05. Halo
06. Neverwinter Nights
07. Doom 3
08. Duke Nukem Forever
09. Half-Life 2
10. Counter-Strike: Condition Zero
11. Quake 4
12. World of Warcraft

Spiel des Jahres 2001: Max Payne.



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

T. Derflinger - td@gamesweb.com

A. Spies - as@gamesweb.com

T. Simon - ts@gamesweb.com

S. Maetje - sm@gamesweb.com

T. Knoke - tkone@gamesweb.com

M. Bretfeld - wiski@gamesweb.com

R. Schabel - rs@gamesweb.com

J. Krause - jk@gamesweb.com

F. Mannhardt - fm@gamesweb.com

Geschäftsleitung:

J. Novakovic - jn@gamesweb.com

Anzeigen:

A. Philipp - ap@gamesweb.com

Dr.-Jasper-Str. 23

D-37603 Holzminen

+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

Marktgasse 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

Die nächste Ausgabe (04/2002) erscheint am **18.02.2002** und ist online auf **www.gamesweb.com** downloadbar.