

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

Bewaffnet mit Messer, Kugeln und Granaten im Nachfolger zum erfolgreichen Shooter-Hit [S. 8]

DIE GILDE

Der dritte Teil rund um Handel und Aufstieg in einer mittelalterlichen Stadt lockt mit waschechter 3D-Grafik [S. 9]

TOTAL WAR II

Bereits zum zweiten Mal Nachschub in Form neuer Szenarien für alle 'Sudden Strike'-Fans [S. 10]

RENEGADE-INTERVIEW

Westwoods CEO Louis Castle steht Rede und Antwort zum Spiel und zum 'C&C'-Universum [S. 12]

FANSITE-ARTIKEL: DUNGEON SIEGE

Alles zur heiss erwarteten Monsterhatz des Action-Rollenspiels im Stile von 'Diablo' [S. 11]

NEWS

Neues zu 'Dark Age of Camelot', 'Duke Nukem Forever', 'Age of Mythology' und anderen Titeln [S. 2]

TIPPS UND TRICKS

'RtCW'-Fans und Spielern von 'Casino Tycoon' und 'Zoo Tycoon' wird hier unter die Arme gegriffen [S. 14]



INDUSTRIEGIGANT 2

In JoWooDs Wirtschaftssimulation beginnt ihr im Amerika der Jahrhundertwende und lenkt die Geschicke eures Unternehmens bis zum Übergang ins Informationszeitalter. Wie bereits im Vorgänger schlüpft ihr dabei in die Rolle eines Superunternehmers und versucht ein Unternehmen globalen Ausmaßes aufzubauen [S. 5]

Patch zu Dark Age of Camelot in Sicht

MMORPG-Fans dürfen sich freuen: Mythic Entertainment arbeitet kräftig daran, innerhalb der nächsten zwei Wochen den Patch 1.45 für 'Dark Age of Camelot' auf den europäischen Servern zu installieren. Das etwa 20 MB große Update bringt zahlreiche Features mit sich.

So werden einige Monster mit neuen Grafiken und Sounds versehen, daneben sollen neue Spells und Kreaturen für noch mehr Vielfalt sorgen. Weiter wird das Magie-System etwas überarbeitet und bekommt einige neue Zaubersprüche verpasst. Hinzu kommt eine ellenlange Liste von allgemeinen Überarbeitungen und Bugfixes.

Spieler mit hohem Level werden sich darüber freuen können, dass drei 'Epic Zones' - jeweils eine pro Realm - integriert werden. Diese Zonen sind für Spieler zwischen Level 35 und 50 gedacht und sind vollgestopft mit mächtigen Gegnern.

Tactical Ops - Release und Preis

Wie kürzlich bekannt wurde, wird die 'Unreal Tournament'-Modifikation 'Tactical Ops' ähnliche Wege gehen wie 'Counter-Strike' und demnächst als überarbeitete und verbesserte Retail-Version über den Publisher Infogrames veröffentlicht. Unter anderem wird der Netzwerk-Code und der Schutz gegen Cheater verbessert. Nun gibt es neue Informationen bezüglich Preis und Releasetermin. 'Tac-

tical Ops: Assault on Terror' soll demnach ab dem 27. März 2002 in den USA erhältlich sein, ein genaues deutsches Releasedatum existiert noch nicht. Die Veröffentlichung in Deutschland sollte allerdings kurze Zeit später vollzogen werden, so dass über einen Releasetermin im April 2002 spekuliert werden darf.

Doom III und GeForce 4

John Carmack von id Software hat sich in einem längeren .plan-Update über aktuelle Grafikkarten in Verbindung mit dem heiss erwarteten Shooter 'Doom III' ausgelassen. Während der Großteil des .plan-Updates eher für die technisch interessierten Spieler lesenswert ist, so ist der Abschluss doch ein interessanter Hinweis für alle, die mit dem Kauf einer neuen Grafikkarte liebäugeln.

So schliesst Carmack mit den deutlichen Worten, dass der Kauf einer GeForce4-MX für 'Doom III' nicht empfehlenswert ist. Die GeForce4-MX nutzt den NV10 Codepath mit nur zwei Textureinheiten und ohne Vertex Shader. Bisher jedenfalls bieten eine GeForce3 oder eine ATI Radeon 8500 eine deutlich bessere Performance für den Shooter.

Patrizier an neuen Ufern

Nachdem die Zukunft des Entwicklerstudios Ascaron aus Gütersloh zunächst wieder gesichert scheint, können sich die Entwickler wieder mit aller Kraft auf ihr neuestes Projekt stür-



Die Weiterentwicklung von Port Royale ist gesichert.

zen. Dabei handelt es sich um 'Port Royale', welches als inoffizieller 'Patrizier 2'-Nachfolger gehandelt wird. Wie schon bei 'Der Patrizier 2' wird das Spielprinzip wieder auf dem Handel basieren, allerdings wird das Gameplay durch zahlreiche Features erweitert.

So werden Abenteuer und Seeschlachten ebenso wie die Erkundung weiter in den Vordergrund gerückt. Als Kapitän eines kleinen Schiffes geht es Ende des 16. Jahrhunderts darum, zu Gold und Ehre zu kommen. Zunächst kennt ihr nur einen kleinen Teil der Spielwelt, in dem ihr Handel treiben könnt, der Rest basiert nur auf Gerüchten und ungenauen Karten. Durch Erkundungszüge werden nach und nach weitere Gebiete bekannt.

Im Verlauf des Abenteuers gelangt ihr zu Geld und Ansehen: Ihr könnt größere Schiffe kaufen, Produktionsbetriebe einrichten und bekommt mit der Zeit bessere Aufträge. Ebenso

könnt ihr euch in die Politik stürzen oder alternativ euer Dasein als Pirat fristen. Die gesamtpolitischen Verhältnisse der vier Spielnationen sorgen dabei für immer neue Situationen. Später könnt ihr euch dann, falls gewünscht, weniger dem Handel widmen, dafür aber feindliche Schiffe und Städte plündern oder Piraten jagen.

CS: Condition Zero - Release bestätigt

Der womöglich erfolgreichste Online-Titel aller Zeiten, 'Counter-Strike', wird in absehbarer Zeit auch Einzelspielern zugänglich gemacht. Dies geschieht in Form von 'Counter-Strike: Condition Zero', das unter anderem neue Maps und Waffen mit sich bringt. Ebenfalls mit von der Partie ist eine Singleplayer-Kampagne und ein kooperativer Modus. Nun gaben die Sierra Studios den Releasetermin offiziell bekannt. So heißt es in der entsprechenden Pressemitteilung, dass 'Counter-Strike: Condition Zero' im zweiten Quartal 2002 veröffentlicht werden soll. Ein konkretes Datum wird in absehbarer Zeit bekannt gegeben. Entwickelt wird 'Counter-Strike: Condition Zero' von Valve Software in Zusammenarbeit mit den Gearbox Studios, die sich auch schon für die 'Half-Life'-Add-ons 'Opposing Force' und 'Blue Shift' verantwortlich zeigten. Insgesamt kommen von dieser Seite über zwei Dutzend über den ganzen Globus verstreute neue Maps für den Singleplayer-Modus.

Ab dem 27. März 02 ist Tactical Ops in den USA erhältlich.





Duke Nukem wird an der E3 2002 in LA nicht zu sehen sein.

Duke Nukem Forever - Release & E3

Nachdem die Diskussionen um den Releasetermin von 'Duke Nukem Forever' durch eine Pressemitteilung von Take 2 Interactive wieder von Neuem entfacht wurden, gibt es nun weitere Spekulationen. Nachdem es hieß, dass der ersehnte 3D-Shooter aller Voraussicht nach nicht vor dem 31. Oktober 2002 erscheinen werde, meldete sich nun George Broussard von 3D Realms zu Wort. Seiner Aussage entsprechend sollte man nicht allzu viel auf die besagte Meldung in Verbindung mit der Jahresbilanz von Take 2 geben. Der Releasetermin lautet immer noch: 'when it's done'. Das Warten geht also zunächst weiter.

Dass den Fans dies etwas versüßt wird, darauf werden diese vergeblich hoffen. Zumindest auf der diesjährigen E3 im Mai wird 'Duke Nukem Forever' wohl nicht zu sehen sein. Diese Vermutung entspringt einer Aussage von Scott Miller von 3D Realms gegenüber den Kollegen von homelanfed.com. Die Entwickler werden sich aller Voraussicht nach auch während der Electronic Entertainment Expo auf die Fertigstellung des Titels konzentrieren und nicht vor Ort sein. Noch im Vorjahr wurde auf der E3 endlich wieder einmal neues Bildmaterial in Form eines neuen Trailers veröffentlicht.

Anno 1602 gibt Gas

Vor einigen Jahren veröffentlichten die Herren der deutschen Spieleschmiede Sunflow-ers mit dem Aufbaustategie-

Titel 'Anno 1602 - Erschaffung einer neuen Welt' einen sensationellen Blockbuster, der für großartige Verkaufszahlen sorgte. Nun, circa vier Jahre nach diesem Ereignis, stürmt der von Max Design entwickelte Titel wieder die Charts der VUD. Grund dafür ist der Vertrieb durch ak tronik Software & Services, der den Longseller dank der ak tronik-Pyramide sofort wieder auf Platz eins der VUD-Charts katapultierte.

Patricia Görgner, Sales Manager bei Sunflow-ers: *Wir freuen uns sehr über den großen Erfolg von 'ANNO 1602' in der ak tronik-Pyramide. Die immense Warenpräsenz von 'ANNO 1602' im Handel sorgt für riesige Aufmerksamkeit. Mit ak tronik haben wir einen starken Vertriebspartner, der den Erfolg von 'ANNO 1602' weiterhin maßgeblich unterstützt. Im Vorfeld der Veröffentlichung von 'ANNO 1503 - Aufbruch in eine neue Welt', ist das für uns eine großartige Aktion.*

Nachfolger zu Harry Potter kommt

'Harry Potter und der Stein der Weisen' ist eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten, was nicht zuletzt am Erfolg der Bücher und auch des Kinofilms liegt. Ende 2002 wird der zweite Film namens 'Harry Potter und die Kammer des Schreckens' in die Kinos kommen und EA wird auch dieses Mal passend dazu ein Spiel für PC und Konsolen liefern. Wie EA gegenüber MCV bestätigte, wird dieses den gleichen Namen tragen und im November für insgesamt sechs verschiede-

ne Plattformen veröffentlicht. Im Einzelnen sind dies: PC, Xbox, Game Boy Advance, Game Boy Color, PSone und PlayStation 2.

Nähere Details sind noch nicht bekannt und auch Screenshots oder anderes Material wurde noch nicht veröffentlicht.

Greg Street spricht über Age of Mythology

Mit 'Age of Mythology' haben die Ensemble Studios bekanntlich ein ganz heißes Eisen im Feuer. Geht alles glatt, dürfte sich der nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch äußerst viel versprechende Titel im September 2002 bei den Verkaufszahlen und Wertungen ganz weit oben im Genre wiederfinden. Laut Ensemble Studios-Designer Greg Street besteht die Schwierigkeit darin, ein erfolgreiches Echtzeit-Strategiespiel zu schaffen und dies für Gelegenheitsspieler zugänglich und gleichzeitig auch für Hardcore-Spieler spielbar zu machen. Diese zwei Komponenten sind an und für sich ein Widerspruch in sich und die Ensemble Studios werden auch bei 'Age of Mythology' ihr Bestes tun, dies unter einen Hut zu bringen. Aus diesem Grund wird der Titel innerhalb des Teams immer wieder ausgiebig getestet: jeden Tag, jedes Wochenende. Jeder Mitarbeiter muss das Spiel mindestens einmal pro Woche spielen, die Mitarbeiter, die für das Balancing zuständig sind, gar bis zu zehn Mal am Tag. Greg Street ist für die Ensemble Studios für die Test-Abteilung zuständig und

muss somit immer wieder Feedback bekommen, was im Spiel richtig läuft und was nicht, wodurch gewährleistet werden soll, dass das Spiel am Ende zu 100 Prozent bugfrei und ausbalanciert ist.

Viele Spieler schauen nur kurz in ein Spiel hinein - kann es nicht überzeugen, landet es sofort in der Ecke oder wieder im Laden nebenan. Für die Macher ist es deshalb wichtig, gerade die ersten Minuten eines Spiels interessant zu gestalten, um die Spieler zu überzeugen. Wirkt allerdings alles zu überladen, kann dadurch genau der umgekehrte Effekt erzielt werden, was sicherlich nicht das Ziel sein dürfte. Im Endeffekt läuft alles darauf hinaus, dass der Titel nicht zu überladen für Gelegenheitsspieler, allerdings auch nicht zu wenig komplex für Hardcore-Spieler gestaltet werden soll.

Eine wichtige Rolle spielt deshalb auch die Abstimmung zwischen Offensive und Defensiv. Es soll verhindert werden, dass ein Spieler bereits nach fünf Minuten überrannt und das Spiel somit beendet wird, so dass dieser frustriert aufgibt. Andererseits versuchen die Macher durch das intensive Testen zu verhindern, dass die Offensive in den Hintergrund gedrängt wird und Matches am Ende womöglich länger als vier Stunden dauern. Eine weitere wichtige Rolle in Sachen Balancing spielen die neu eingeführten göttlichen Kräfte in Form von mächtigen Zaubersprüchen. Laut Greg Street wird es in 'Age of Mythology' zu jeder Strategie eine Gegenstrategie geben.

Age of Mythology wird intern harten Tests unterzogen.



Die Zukunft von Command & Conquer

Eine der bekanntesten, ältesten und erfolgreichsten Serien in der Spielegeschichte ist ohne Zweifel 'Command & Conquer' der Westwood Studios. Mit dem ersten Teil der Reihe wurde das Zeitalter der modernen Echtzeit-Strategie eingeläutet, und nun erscheint mit 'Command & Conquer: Renegade' auch ein waschechter 3D-Shooter. Doch damit nicht genug, denn Fans dürfen sich auf mindestens zwei, wenn nicht sogar drei weitere Titel freuen.

Wie Westwoods Louis Castle bestätigte, sind derzeit neben dem Online-Spiel 'Earth & Beyond' nicht nur ein, sondern gleich zwei weitere Echtzeit-Strategiespiele im 'Command & Conquer'-Universum in der Mache. Bis dato sind zu beiden Spielen kaum Details bekannt. Es ist lediglich durchgedrungen, dass die weiteren Echtzeit-Strategiespiele von Westwood allesamt auf einer 3D-Engine aufbauen, allerdings über ein 2D-Interface verfügen werden. In welcher Zeit die beiden Titel spielen werden, sowie Informationen zur Handlung sind nicht bekannt. Bleibt zu hoffen, dass Westwood sich endlich wieder alter Tage besinnt und wieder für Innovationen in den kommenden Titeln sorgt.

Der besagte mögliche dritte Titel im 'Command & Conquer'-Universum könnte ein Nachfolger zu 'Command & Conquer: Renegade' sein. Ob dieser aber wirklich entwickelt und erscheinen wird, hängt ganz allein davon ab, wie sich der erste Teil verkauft und wie die Fans diesen annehmen. Sollte 'Command & Conquer: Renegade'

gut ankommen, ist es durchaus möglich, dass ein zweiter Teil entwickelt wird - mit welchen Neuerungen dieser ausarten kann, wird dann bekannt gegeben.

Star Wars: Battlegrounds Erweiterung kommt

LucasArts gab bekannt, dass sich zum Echtzeit-Strategiespiel 'Star Wars: Galactic Battlegrounds' bereits ein Add-on in der Mache befindet, welches den Namen 'Star Wars: Galactic Battlegrounds - Clone Campaigns' tragen wird. Die Erweiterung wird eine Sammlung neuer Szenarien für den Titel beinhalten, die stark an den kommenden Kinofilm 'Episode II: Attack of the Clones' angelehnt sein werden. Außerdem wird es aber auch Szenarien im bisher bekannten Universum von 'Star Wars' geben.

Insgesamt soll es 14 neue Einzelspieler-Szenarien geben, dazu neue Zivilisationen, neue Umgebungen, Fahrzeuge und über 200 neue Einheiten. Die neuen Rassen werden dann auch im 'Skirmish'- und im Multiplayer-Modus eingesetzt werden dürfen. Beim 'Skirmish'-Modus handelt es sich um eine Spielart, in der ihr auf den Multiplayer-Maps alleine gegen Computer-Gegner spielen könnt.

Außerdem soll 'Clone Campaigns' auch einige visuelle und oberflächliche Verbesserungen erfahren, was die 2D-Engine betrifft. Bekanntlich basiert 'Star Wars: Galactic Battlegrounds' auf der Engine von 'Age of Empires II: The Age of Kings'. Um

Releaseliste

Woche 8: 18.02. - 24.02.2002

- Jerusalem - Die heilige Stadt
- Nascar Racing Season 2002
- Medal of Honor: Allied Assault

Woche 9: 25.02. - 03.03.2002

- End of Twilight
- Hot Wheels Racing - Williams F1 Team Driver
- Siege of Avalon: Collection Vol. 2
- Stealth Combat
- 3D-Achterbahn-Simulator
- Combat Jet Trainer
- Fallout: Radioactive
- Greatest Airliners: 737-400 Special Edition
- Sabre vs. MiG
- Ski Park Manager
- Civilization III
- Command & Conquer: Renegade
- Delta Force 2 + Rainbow Six: Rogue Spear Double Pack
- Die Gilde

in den Genuss des Add-ons zu kommen, wird die Vollversion des Originals vorausgesetzt. Veröffentlicht werden soll die Erweiterung voraussichtlich im Mai 2002.

Was bietet Anno 1503

Die voraussichtlich im April erscheinende Fortsetzung der erfolgreichen Aufbausimulation 'Anno 1602' aus dem Hause 'Sunflowers' soll euch fünf unterschiedliche Inseltypen bieten, auf denen verschiedene Produkte angebaut werden können. So könnt ihr schon in einer frühen Spielphase die nach Waren verlangende Bevölkerung befriedigen, indem ihr mit anderen Stämmen und Kulturen Handel betreibt. Darüber hinaus wird das Handels-Feature auch für bestimmte Spielziele in der Kampagne oder die Einzelspieler-Szena-

rien notwendig sein.

Die Inselwelten in 'Anno 1503' sind sehr groß, und ihr könnt verschiedene Städte und Kontore auf einer oder mehreren eurer Inseln bauen. Dadurch habt ihr die Wahl zwischen See- und Landhandel. Der Landhandel ist vor allem dann notwendig, wenn eure Stadt nicht mit dem Schiff zu erreichen ist. Auf dem Landweg werden Karawanen eingesetzt, die zwischen den Städten pendeln und für den Warenaustausch sorgen. Für den Seehandel stehen drei unterschiedliche Schiffstypen zur Verfügung, die zusätzlich noch mit drei verschiedenen Kriegsschiffstypen geschützt werden können.

Auch mit den vom Computer gesteuerten Kulturen wie Azteken, Afrikanern, Beduinen, Eskimos, Mauren, Mongolen, Indianern und Südseebewohnern könnt ihr Handel betreiben. Dazu ist nicht einmal ein Abschluss eines Handelsvertrags notwendig. Vom Bedarf der zu tauschenden Ware hängt es dann ab, ob dabei ein erfolgreicher Tauschhandel zustande kommt.

In 'Anno 1503 - Aufbruch in eine neue Welt' stellen vor allem die Venezianer ein besonderes Volk dar, da nur mit diesen Zeitgenossen Handel gegen Geld möglich ist. Dabei ist auch hier kein Handelsvertrag nötig. Die Venezianer sind freie Händler und sofern der Preis stimmt, kaufen sie alle Waren, die in eurer Inselwelt angeboten werden.

Eine Erweiterung zu Star Wars: Battlegrounds ist angekündigt worden.



DER INDUSTRIEGIGANT 2 - PREVIEW

Mitte des Jahres 1997 hat die kleine, bis dahin am Spielmarkt gänzlich unbekannte, österreichische Firma JoWood Productions ihr Erstlingswerk mit dem Namen 'Der Industriegigant' auf den Markt gebracht. Nicht einmal die Entwickler selbst hatten damals mit dem außergewöhnlichen Erfolg gerechnet. Heute, fast fünf Jahre später, gehen die Arbeiten am Nachfolger mit dem Titel 'Der Industriegigant 2' in die heiße Phase. Wir hatten schon vorab die Gelegenheit, einen Blick auf den aktuellen Stand der Entwicklungen zu werfen.

Geld regiert die Welt

Thematisch hat sich seit dem ersten Teil wenig geändert: Ihr tretet mit eurem Startkapital an, um ein Industrieimperium aufzubauen. Vorrangigstes Ziel ist es dabei, funktionierende Produktionsketten zu errichten und schlussendlich jede Menge Credits auf euer Konto zu schaffen. Läuft das Geschäft erst mal zufriedenstellend, so heißt es gleich das sauer verdiente Geld wieder zu investieren, um so für den beinhalten Konkurrenzkampf gerüstet zu sein. Zu Beginn findet ihr euch im Jahr 1900 wieder und arbeitet euch dann Jahr um Jahr bis zum Ende des zwanzigsten Jahrhunderts vor. Jeder Zeitabschnitt wird dabei durch seine typischen Erfindungen und Produkte charakterisiert. Ständig müsst ihr euch also neuen Gegebenheiten anpassen und neuen Herausforderungen stellen.

Jeder fängt mal klein an...

Am Anfang werdet ihr versuchen, eine kleine und funktionsfähige Produktionskette aufzubauen, um einen ersten stetigen Einkommensstrom zu schaffen. Zuerst müsst ihr die nötigen Rohstoffe für eure Produkte beschaffen. Dazu

baut ihr beispielsweise Holzfällercamps, Ölbohrtürme, Bergwerke oder verschiedene Arten von Farmen. Anders als beim Vorgänger sollte man bei der Auswahl eines geeigneten Standorts für seine Produktionsanlagen spezielles Augenmerk auf die vorherrschenden Klimaverhältnisse und die Bodenbeschaffenheit legen. So gedeihen beispielsweise saftige Äpfel denkbar schlecht in kalten Regionen oder es ist wenig klug, eine Krokodilfarm in einem trockenen Gebiet anzusiedeln, wo sich die Tiere naturgemäß nicht besonders wohl fühlen. Einige der so produzierten Rohstoffe wie beispielsweise Fleisch, Eier oder Milch könnt ihr auch direkt in euren Geschäften zum Verkauf anbieten. In den meisten Fällen müsst ihr aber erst ganze Industriezweige aufbauen, um die Rohstoffe zu hochwertigen Produkten weiterverarbeiten zu können, die dann teuer unter Volk gebracht werden dürfen. So werden eure Holzstämme in Sägewerken zu Brettern zersägt, welche ihrerseits zum Beispiel in Möbelfabriken zu Einrichtungsgegenständen oder in Spielwarenfabriken zu Holzzügen weiterverarbeitet werden.

Die Designer haben sich redlich Mühe gegeben, eine riesige



Vielfalt an Rohstoffen und Produkten ins Spiel aufzunehmen, wodurch euch möglichst viel Abwechslung und unterschiedliche Herausforderungen geboten werden. Die Palette der verfügbaren Rohstoffe reicht von Holz, Erdöl, verschiedensten Erzen und Mineralien über Fleisch, Milch und anderen tierischen Erzeugnissen bis hin zu verschiedenen Getreidesorten und Pflanzen. Die Produkte die ihr daraus fertigen könnt, reichen von Spielwaren, Lebensmitteln und Möbeln bis hin zu exklusiven Textilien und anderen Dingen, die sich teuer verkaufen lassen. Alles in allem haben die Entwickler von JoWood auf diese Weise an die 160 verschiedene Güter und Rohstoffe ins Spiel integriert.

Transportlogistik ist das halbe Leben

Wie schon im Vorgänger macht die Planung geeigneter Trans-

portwege einen wichtigen Teil eurer Arbeit aus. So gilt es die Rohstoffe zu den Fabriken und die Endprodukte schlussendlich zu den Kunden zu schaffen. Hier stehen euch vier verschiedene Transportsysteme zur Verfügung: Lastwagen, Züge, Schiffe und Flugzeuge. In jedem dieser vier Bereiche entwickeln sich die zur Verfügung stehenden Gerätschaften im Lauf der Jahre stetig weiter, was sich in erster Linie in höherer Geschwindigkeit, vergrößerter Kapazität und niedrigeren Fahrtkosten niederschlägt. LKWs bieten sich vor allem für kurze Strecken an, während Züge und vor allem Flugzeuge für den schnelleren Transport über größere Distanzen prädestiniert sind. Die im Vergleich zum Vorgänger neu hinzugekommenen Schiffe eignen sich darüber hinaus hervorragend, um größere Distanzen zwischen Inseln auf dem Seeweg zu überbrücken und bieten zudem Kapazitäten, die auf dem Landweg ihresgleichen suchen. Besonders Wert legen die Entwickler darauf, dass sich alle Fahrzeuge im Spiel an historischen Vorbildern orientieren. Insgesamt sollen an die 50 verschiedene Fahrzeuge ihren Weg in die endgültige Version finden. Auffällig im Vergleich zum ersten Teil ist, dass diesmal nach Ende des zwanzigsten Jahrhunderts keine neuen Fahrzeuge oder Produkte mehr hinzukommen. So wird man, zumindest im Basisspiel, etwa auf futuristische Monorails oder Magnetschwebbahnen und Ähnliches verzichten müssen.

Immer wieder werden neue Fahrzeuge und Produkte vorgestellt.

New vehicle available

White 3tons
Purchase price: 22,000
Operating costs: 8
Max.speed: 46 mph
Max.loading 1



Wirtschaftssimulationen sind immer trocken, oder doch nicht?

Vielfach haben Wirtschaftssimulationen auch heute noch den Ruf, den Spieler mit unzähligen kryptischen Einstellungen, verschachtelten und völlig überfrachteten Menüs und jeder Menge Statistiken zuzuschütten. Bei 'Der Industriegigant 2' versuchen die Designer recht erfolgreich, diese Vorurteile zu entkräften. Natürlich dürfen auch hier jede Menge Statistiken gewälzt werden, was oftmals auch ganz nützlich ist, weil man so schnell feststellen kann, wo es in einer Produktionskette noch etwas zu optimieren gibt oder mit welchen Produkten der höchste Profit erzielt werden kann. Wenn man will, kann man aber auch genauso erfolgreich sein Wirtschaftsimperium aufbauen, ohne während des gesamten Spielverlaufs auch nur ein einziges Statistikfenster zu öffnen. Unterstützt wird man dabei von recht pfiffigen Ideen, die es erlauben, auch anhand der Spielgrafik zu erkennen, wo es Probleme gibt. Über jeder Produktionsstätte werden Icons mit den derzeit hergestellten Produkten eingeblendet. Gehen die dafür nötigen Rohstoffe zur Neige oder sind nicht mehr genug Lagerkapazitäten verfügbar, so wird auch das mit zusätzlichen, einfach verständlichen Symbolen angezeigt.

Damit wären wir auch schon bei einer weiteren grundlegenden Neuerung im Vergleich



An der Küste wird Quarz abgebaut und in der Fabrik zu Flaschen weiterverarbeitet ...

zum Vorgänger. Im zweiten Teil des Industriegiganten spielt nämlich die Lagerhaltung eine entscheidende Rolle. Jede Fabrik, jedes Geschäft und jeder Güterterminal muss nämlich in der Nähe eines Lagerplatzes sein. Hier werden die lokal verfügbaren Rohstoffe so gelagert, dass anhand der Spielgrafik eindeutig ersichtlich ist, welche Dinge und in welcher Stückzahl sie vorhanden sind. Diese Lagerplätze, die in verschiedenen Größen verfügbar sind, erlauben außerdem ein exaktes Feintuning, bei dem ihr festlegen könnt, wie viel Platz beispielsweise für ein ganz bestimmtes Produkt freigehalten werden soll. Ganz besondere Bedeutung kommt den Lagerhäusern in Bezug auf die neu eingeführten Produktzyklen zu.

So verkaufen sich nicht mehr alle Produkte über das gesamte Jahr hinweg gleich gut, sondern unterliegen saisonalen Schwankungen. So sind Spielwaren natürlich um die Weihnachtszeit weit mehr gefragt als im übrigen Jahr. Nur wer rechtzeitig Waren einlagert, kann auch solche Absatzspitzen erfolgreich abdecken.

Ganz besonders streichen die Macher von 'Der Industriegigant 2' die neue, besonders innovative Menüführung heraus. Und die ist in der Tat ein wenig ungewöhnlich. Anderes als bei Konkurrenzprodukten üblich gibt es außer einer kleinen Leiste am unteren Bildschirmrand keine dauernd sichtbaren Menüs oder Buttons. Alle Aktionen werden

durch Kontext-Menüs aufgerufen. Ein Klick mitten in die Landschaft genügt, um das Baumenü auf den Schirm zu bringen. Hier wählt ihr dann das gewünschte Gebäude aus und platziert es in der Landschaft. Das funktioniert ziemlich reibungslos, allerdings ärgert man sich häufig darüber, dass das Menü beim Platzieren des Objekts im Weg ist. Da heißt es dann entweder das Menü aus dem Weg schieben oder den Bildausschnitt ein wenig scrollen.

Konkurrenz belebt das Geschäft

Waren die Computergegner im ersten Teil noch eine nette Dreingabe, aber auf keinen Fall eine ernsthafte Konkurrenz, so soll dies nun deutlich anders werden. Darüber hinaus besteht auch die Möglichkeit, mit den Konkurrenten zu kooperieren. Das ist besonders am Anfang praktisch, weil ihr nicht sofort ganze Produktionsketten aufbauen müsst. Ihr könnt euch erst mal auf den Abbau von Rohstoffen beschränken und diese an eure Gegner verkaufen. Im Gegenzug könnt ihr in Notlagen auch Rohstoffe und Waren bei der Konkurrenz kaufen und so Engpässe überbrücken. Auch wird diesmal die Möglichkeit bestehen, nicht nur gegen den Computer anzutreten, sondern über LAN oder Internet mit realen Mitspielern auf der selben Karte gegeneinander oder auch miteinander zu spielen.

... welche dann in der Brauerei mit Bier gefüllt werden. Der Hopfen stammt von den nahe gelegenen Feldern.



Wer sich auf seinen Lorbeeren ausruht hat schon verloren

Nun würde man vielleicht glauben, dass wenn man eine Produktionskette aufgebaut hat, dass man sich in Ruhe neuen Aufgaben zuwenden kann. Aber weit gefehlt. Ständig müsst ihr eure bestehenden Anlagen im Auge behalten. Mal gehen die Rohstoffe zur Neige und ihr müsst von anderswo Ersatz herankarren. Ein anderes Mal zeigt eine eurer Lokomotiven gröbere Abnutzungserscheinung und muss schnellstens gewartet oder besser gleich gegen ein moderneres Modell ausgetauscht werden, bevor es noch zu größeren Unfällen kommt. Aber auch Einflüsse von außen halten euch auf Trab. So gilt es auf Ölkrisen oder schwache Wirtschaftslagen zu reagieren. Kopfzerbrechen bereiten darüber hinaus Umwelteinflüsse wie verregneter Sommer, welche zu gewaltigen Ernteeinbußen führen können und euch einen ordentlichen Strich durch eure Bilanzen machen. Selbst wenn sonst alles nach Plan läuft, werdet ihr nicht umhin kommen, immer wieder eure Produktionsketten abzuändern. Die Bevölkerung ändert im Lauf der Jahre ständig ihre Ansprüche, neue Produkte schaffen neue Bedürfnisse und neue Technologien eröffnen neue Möglichkeiten in der Produktion. Es ist neben dem Aufbau eine der großen Herausforderungen, sich auf all das einzustellen.

Technisch nichts Neues?

Technisch hat JoWoOD einiges verändert - aber auch der aktuelle Industriegigant präsentiert sich nach wie vor in 2D-

Iso-Grafik. Die Ansicht ist nun aber stufenlos zoombar, wobei bei höheren Zoomstufen keine groben Pixel erkennbar werden. Allerdings wird hier offenbar eine Art Interpolationstechnik verwendet, weswegen die Grafik ein wenig verwaschen aussieht. Zu hoffen bleibt, dass in der endgültigen Version auch das Rotieren der Karten möglich sein wird, was der allgemeinen Übersicht sehr zugute kommen würden. Wohl aus Gründen der Vereinfachung des Spielflusses wurde das verformbare Terrain aus dem ersten Teil ersatzlos gestrichen. Ihr seid nun nicht mehr in der Lage, störende Berge abzutragen oder Gewässer zuzuschütten. Für Einsteiger mag das zwar positiv sein, fortgeschrittenere Spieler wird das aber wohl weniger freuen. Als recht nützlich erweist sich die Zeitraffer-Funktion, mit der ihr den Spielablauf nach Belieben beschleunigen könnt. Zugelegt haben die Entwickler auch bei der Spielauflösung: In der Endversion sollen Auflösungen von 1024x768 bis zumindest 1600x1200 Pixel unterstützt werden.

Was gibt es für die Entwickler noch zu tun?

In der Tat haben die Designer, Musiker und Programmierer bis zum Sommer noch einiges an Arbeit vor sich. So wirken die zwar schön gestalteten Landschaften noch ein wenig leblos, viele der Transportmittel, insbesondere die Schiffe, bewegen sich aber noch recht eckig und unnatürlich. Auch die akustische Untermalung, die vermutlich noch einiges zur Atmosphäre beitragen wird, fehlt noch zur Gänze. Aber auch elementare Funktionen wie das Speichern und Laden sind noch



Die Ansicht ist stufenlos zoombar.

nicht integriert. Auch totale Programmhänger mit fortschreitender Spieldauer sind noch an der Tagesordnung. Weiter ist noch jede Menge Feinschliff bei der Abstimmung des Handelssystems zu leisten. All diese kleinen und größeren Mängel sind aber für eine so frühe Version durchaus nicht unüblich, im Gegenteil - das Programm macht schon jetzt einen überwiegend positiven Gesamteindruck. Gespannt sein darf man außerdem, ob es gelingen wird, die versprochenen 40 Karten mit

den jeweils angepeilten 20 Stunden Spielzeit tatsächlich so abwechslungsreich zu gestalten, dass man auch nach der vierten Karte noch Lust auf mehr hat. Die uns zum Test vorliegende Karte zeigt, dass die Designer auf dem richtigen Weg sind. Viele dringend benötigte Ressourcen liegen weit ab von den größeren Städten, so dass einiges an Aufwand betrieben werden muss, um die Waren möglichst effizient, und damit günstig, zu den Kunden zu bringen.

Fazit

Was JoWoOD da auf die Beine stellt, gibt Anlass zur Hoffnung. Konsequenter hat man die Stärken des Vorgängers weiter ausgebaut und mit einigen neuen Ideen angereichert. Besonders die enorme Vielfalt an Produkten und Rohstoffen und die breite Palette an Transportmitteln sorgen für lange anhaltenden Spielspass. Ständig hält man Ausschau nach neuen Produkten, die man gewinnbringend unters Volk bringen kann, oder versucht bestehende Produktionsketten zu optimieren und den letzten Cent herauszuquetschen. Besonders gut gelungen ist diesmal das optische Feedback - stets sieht man der Spielgrafik unmittelbar an, wie viele Waren und Rohstoffe zur Verfügung stehen oder wo irgendetwas schief geht. Als besonders hilfreich und einsteigerfreundlich erweist sich dabei das neue Lagerhaltungssystem. Das von den Machern als besonders innovativ bezeichnete Menüsystem kann derzeit aber noch nicht uneingeschränkt überzeugen. Warum außerdem das verformbare Gelände gestrichen wurde, bleibt unklar.

Fans von Wirtschaftssimulationen und passionierte Modelleisenbahner sollten sich jedenfalls für den kommenden Sommer schon mal ordentlich Zeit frei halten. Mit 'Der Industriegigant 2' hat JoWoOD ein sehr viel versprechendes Spiel in der Pipeline.

Thomas Winkler

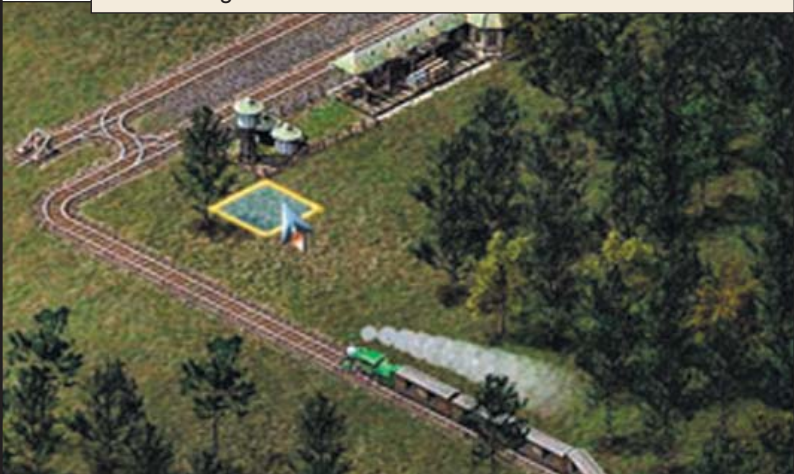
Bewertung

Erster Eindruck: Gut

Spielfacts

Entwickler:	JoWoOD	Publisher:	JoWoOD
Genre:	Wirtschaftssim.	Spieleranzahl:	n/a
USK:	Ab 6 Jahren	Release:	2. Q. 02

Mit dem Zug kommen frische Waren in die Stadt.



SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER - REVIEW



Ich mag mein Monster gut durchgebraten.

Jeans, T-Shirt, rote Turnschuhe und ein ernster Gesichtsausdruck: Das kann nur einer sein. In 'Serious Sam: The Second Encounter' feiern Action-Fans ein Wiedersehen mit dem im letzten Jahr entstandenen Helden, der dank niedrigem Preis, geballter Action und schöner Grafik Scharen von Fans anlocken konnte.

Nachdem sich Sam im ersten Teil erfolgreich im alten Ägypten gegen die Schergen des fiesen Obermonsters Mental durchgesetzt hat, wäre eigentlich die Heimreise in seine eigene Zeit und Welt im Raumschiff der Sirianer angesagt gewesen. Doch ein Ausflugsschiff mit Alien-Touristen kracht in Sams Gefährt, woraufhin prompt der schmerzhafteste Absturz in den Bergen Südamerikas folgt. Also macht er sich auf die Suche nach einer sirianischen Maschinerie, die Sam letztendlich nach Hause bringt. Dummerweise hetzt Mental Sam erneut seine Monsterscharen auf den Hals ...

Zwölf Level in drei Gebieten

In 12 Levels arbeitet ihr euch nun mit purer Waffengewalt durch die Gegnerscharen. Die ersten führen euch durch südamerikanische Tempelanlagen, weiter geht die Reise dann ins alte Persien und schlussendlich in finstere osteuropäische Dörfer und Kirchen, sowie Eis- und Lavawelten. Die Level selbst sind linear gehalten, hier und da gibt es geheime Räume oder Stellen, an denen ein gezielter Schuss ein Power-Up freischaltet. Am Ende bestimm-

ter Abschnitte wartet ein heftiger Endgegner auf euch und um Ausgänge zum jeweils nächsten Level-Abschnitt zu öffnen, dürft ihr zahlreiche nicht sehr anspruchsvolle Schalterrätsel lösen und diverse Gegenstände einsammeln und platzieren.

Interessanter sind da vom Aufbau her schon einige der Abschnitte: Räume mit Trampolin-Boden, wo ihr und eure Gegner euch meist irgendwo in der Luft befindet, zahlreiche Fallen, die umgangen werden wollen, rotierende Tunnel und ähnliche Scherze sorgen für munteren Arcade-Spaß. Auch der Humor kommt nicht zu kurz, speziell die versteckten Locations sorgen für Lacher, wenn ihr einen im Schornstein steckengebliebenen Weihnachtsmann per Raketenwerfer befreit oder auf einem Friedhof Monster mit den übergroßen Köpfen der Entwickler aus dem Grab hopsen.

Waffen und Power-Ups

Gespielt wird wieder in bester Shooter-Manier, zur Massenvernichtung der gut 20 wenig cleveren Gegnerarten stehen Sam dafür 14 Waffen zur Verfügung. Das reicht vom Colt über die Schrotflinte und MP bis hin zu schwerem Gerät wie Raketenwerfer, Chaingun oder Laser - bis auf Flammenwerfer, Sniper und Kettensäge ist allerdings nichts Neues dabei. Wie im ganzen Spiel, wird bei den Waffen Realismus eher kleingeschrieben, so gibt es kein Verreißen, das Nachladen geht ratzfatz und auch die Sounds sind eher Mittelklasse.

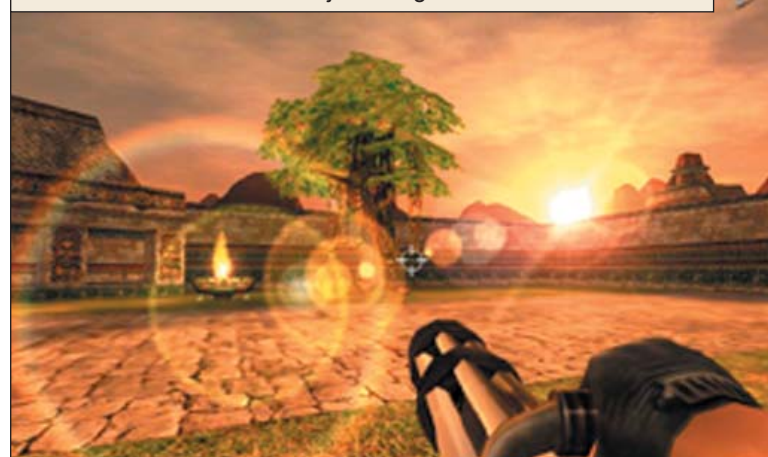
Da natürlich Sam auch des öfteren Treffer einstecken muss, gibt es Rüstung, Medipacks und Heiltränke als Power-Ups. Hinzu kommen geflügelte Schuhe für mehr Tempo, verbesserte Trefferstärke, Unverwundbarkeit und andere Goodies, die euch den Kampf gegen die Horden etwas erleichtern. Im übrigen sorgen fünf Schwierigkeitsgrade, von superleicht bis superschwer, dafür, dass sowohl Einsteiger als auch Profis auf ihre Kosten kommen.

Optischer Leckerbissen

Die 'Serious'-Engine aus dem ersten Teil wurde weiter optimiert und glänzt teilweise mit

wunderschönen Details. Besonderer Augenschmaus sind die reichlich verzierten Gebäude in den verschiedenen Tempeln, die mit Fresken, Bemalungen und vielem anderen glänzen - zumal diverse Lichteffekte die Angelegenheit noch weiter verschönern. Beeindruckend ist, dass bei aller Detailfülle die Performance auch nicht in die Knie geht, wenn zusätzlich Dutzende von Gegnern den Bildschirm füllen und nebenher die sehr gelungenen Effekte und Explosionen aufleuchten. Auch die Sichtweite in den Außenarealen lässt einen des öfteren mit offenem Mund staunen.

Sehenswerte Lichteffekte zu jeder Tageszeit.



Fazit

Auch der zweite Teil bietet schnörkellose Arcade-Action gegen wahre Monstermassen, deren Intelligenz sich darauf beschränkt, Sam möglichst gradlinig auszuknipsen. Zwar ist der Singleplayer-Teil arg kurz geraten, dafür locken fünf Schwierigkeitsgrade, zahlreiche Geheimräume und Boni, sowie der gute alte Highscore zum nochmaligen Spielen. Zwar wird nicht viel Neues geboten, da aber neben der geballten Action die Grafik ein echtes Highlight, das Spiel für unter 25 Euro zu haben ist und die Ballerorgie einfach Spaß macht, rutscht der Titel knapp über die 80er Marke.

Andreas Philipp

Bewertung

Grafik		86%
Sound		71%
Gameplay		83%
Multiplayer		84%
Anspruch		70%
Spielepass		81%

Spiefacts

Entwickler:	Croteam	Publisher:	Take 2
Genre:	Arcade-Shooter	Spieleranzahl:	1-16
USK:	Ab 16 Jahren	Release:	Erhältlich

DIE GILDE - PREVIEW

Neben 'Der Patrizier 2' und dessen Vorgänger wurde vor längerer Zeit die Handels-Simulation 'Die Fugger' mit einem Sequel veröffentlicht. Mit 'Die Gilde' steht nun der dritte Teil der 'Fugger'-Reihe kurz vor dem Release und soll mit neuen Features und moderner 3D-Grafik die Fans locken.

Das Thema von 'Die Gilde' ist der Handel und Aufstieg in einer mittelalterlichen Stadt, wobei neben Wirtschaft, Handel, Produktion und Karriere auch einige Rollenspielelemente ihren Weg ins Spiel gefunden haben. Fünf Städte stehen zu Beginn zur Auswahl, die sich sowohl von der Zahl der Bauplätze, der Stärke der Gegner als auch dem Schwierigkeitsgrad der Aufgaben unterscheiden. Wer sich nicht alleine an den PC hängen mag, kann 'Die Gilde' auch im Multiplayer-Modus im Netzwerk oder per Hotseat genießen und versuchen, sich gegen menschliche Kontrahenten durchzusetzen.

Habt ihr euch soweit entschieden, wählt ihr aus fünf Vätern und vier Müttern, deren Berufe und Fähigkeiten sich dann direkt auf eure eigenen Fähigkeiten auswirken, denn eure Spielcharaktere verfügen fast wie im Rollenspiel über Skills. Danach wählt ihr einen von zwölf Berufen und startet dann entsprechend in der Stadt eurer Wahl mit einem passenden Betrieb und einem bescheidenen Wohnhaus.

Abenteuer in 3D

Ein erster Blick auf die frisch besiedelte Stadt zeigt, dass 'Die Gilde', ungewöhnlich für eine Wirtschafts-Simulation, mit luppenreiner 3D-Grafik glänzt. Diese ist nett anzuschauen, zumal Wetter- und Tageszeiteffekte schön umgesetzt sind und überall animierte NPCs durch die Stadt wuseln, die auf einen Mausklick ihre Meinung zum alltäglichen Leben zum Besten geben. Die Kamera kann praktisch frei rotiert, gedreht und gezoomt werden, so dass ihr euch die gesamte Stadt aus nahezu allen Blickwinkeln zu Gemüte führen könnt.

Produktion und Handel

Der erste Schritt ins echte Leben führt euch natürlich in den Betrieb eurer Wahl, in dem zuerst Personal angeheuert werden will, welches eure Produkte herstellt. Habt ihr euren Arbeitern erst mal einzeln zugewiesen, was ihre Aufgaben sind, werkeln sie munter vor sich hin, zumindest bis ihr ihnen eine andere Aufgabe gebt oder die Rohstoffe ausgehen. Später lässt sich ein Meister einstellen, der sich fortan um alles kümmert.

Neben der Produktion könnt ihr eurem Betrieb zahlreiche Erweiterungen spendieren, welche sich positiv auf die Produktivität, Sicherheit gegen Einbrüche und ähnliches auswirken. Diese öffnen dann den

Weg zu weiteren Produkten und Rohstoffen, sowie teilweise auch weiteren Räumlichkeiten und Ausbauten. Zudem könnt ihr mehr Personal einstellen. Auch grafisch wird das umgesetzt, denn in der Außenansicht wird ein aufgewertetes Gebäude jeweils auch mit einer anderen Grafik dargestellt.

Privatleben und Karriere

Neben eurem Betrieb verfügt ihr auch über ein Wohnhaus, wo ihr euch in verschiedenen Sparten weiterbilden und gelegentlich Lehrgänge zur Verbesserung eures Meistertitels besuchen könnt. Auch euer Privathaus kann in mehreren Stufen ausgebaut werden, ebenso gibt es diverse Anbauten, die für Einbruchssicherheit sorgen und euer Ansehen in der Gesellschaft sowie eure Gesundheit verbessern. Höhere Gebäudestufen erlauben das Einrichten neuer Räume, in denen wieder neue Aktionen möglich sind, zudem verbessern sich eure Fortbildungsmöglichkeiten.

Da sich das Spiel nicht nur auf euren aktuellen Charakter beschränkt, sondern eine ganze Familiengeschichte, könnt ihr euch beizeiten einen Lebenspartner nebst Liebschaft zulegen, die Geschäfte nach eurem Ableben eurem Nachwuchs übergeben und damit munter weiterzocken.



Arbeiterhütten mit Heizung.

Aufstieg und Karriere

Neben euren privaten und beruflichen Aktivitäten könnt ihr euch auch in die Politik stürzen. Ab und an bietet sich immer mal wieder die Gelegenheit, euch für eines der vielen Ämter zu bewerben, die in verschiedenen Sparten zur Verfügung stehen. Ämter verhelfen euch zu zusätzlichem Einkommen, Ansehen und der Möglichkeit, direkten Einfluss auf das Wohl und Wehe der Stadt, später auch des ganzen Landes, zu nehmen.

Fazit

In 'Die Gilde' wurde das altbewährte Spielprinzip der 'Fugger'-Reihe kräftig aufpoliert und erweitert. Die ansehnliche 3D-Grafik kann gefallen und zeigt, dass auch in Wirtschafts-Simulationen keine 2D-Iso-Grafik mehr nötig ist. Inwieweit das Spiel letztendlich überzeugen kann, bleibt abzuwarten, speziell 'Patrizier'-Fans sollten den Titel aber im Auge behalten. Mir persönlich war der Einstieg etwas zu langatmig, bis der Rubel rollte und man sich mit allen fairen und unfairen Mitteln in die Politik stürzen konnte. Ist man aber erst mal soweit gekommen, entfaltet das Spiel seinen echten Reiz, zumal der Titel durch die Rollenspiel-Elemente deutlich mehr bietet, als reines Handeln und Produzieren.

Andreas Philipp

Bewertung

Erster Eindruck: Gut

Spiefacts

Entwickler:	4Head Studios	Publisher:	JoWood
Genre:	Wirtschafts-Sim.	Spieleranzahl:	1-8
USK:	n/a	Release:	März 02

Die Wahl der Eltern bestimmt die Kenntnisse.



TOTAL WAR II - REVIEW

Nach dem überraschenden Erfolg des ersten Teils des 'Sudden Strike'-Add-ons aus dem Hause INTex Publishing können sich Echtzeit-Strategen ein weiteres Mal auf ordentlich Nachschub freuen, um in neuen Soloeinsätzen und neuerdings auch auf einigen Multiplayer-Karten in den Krieg zu ziehen.

Wie bereits im Vorgänger hat sich am eigentlichen Spielprinzip nichts geändert und so dürft ihr wiederum als erfahrener Heerführer eure Truppen in die Schlacht führen. Wie im ersten Teil von 'Total War' - und somit im Gegensatz zum offiziellen Add-on - haben hier auch Anfänger eine Chance, da der Schwierigkeitsgrad sehr moderat ausgefallen ist. Auch die Steuerung ist gleich geblieben, wobei Besitzer von 'Sudden Strike Forever' die Verbesserungen des Add-ons ebenfalls nutzen können. In 'Total War II' ist der Besitz des offiziellen Add-ons übrigens nicht mehr Voraussetzung, um in den Genuss der neuen Missionen und Aufträge zu kommen.

Die Neuerungen

Wie nicht anders zu erwarten, liegen die Innovationen zum einen im Leveldesign, zum anderen aber auch in der Art der Missionen selbst. Obwohl das offizielle Add-on nicht mehr gebraucht wird, sind jetzt auch Wüstenszenarien spielbar, darüber hinaus sind zudem kleine optische Neuerungen zu finden, die von Stromschnellen über Schrebergärten, einem Autobahnkreuz oder einem Friedhof, bis hin zu Baustellen

und DDR-Grenzanlagen reichen.

Am wichtigsten sind aber natürlich die 30 neuen Missionen, die sich an historischen Vorgaben orientieren und vom Ersten und Zweiten Weltkrieg über den Kalten Krieg bis hin zum Kosovo-Konflikt reichen. Ein weiteres Novum sind außerdem die vier Multiplayer-Karten, die Einzug in diese Spielereihe genommen haben, und auf denen 'Mann gegen Mann' gespielt werden kann.

Sieg oder Niederlage

Die neuen Gefechte stehen sicher im Mittelpunkt des Käuferinteresses und sind wiederum gelungen: Sowohl die einzelnen Karten, als auch die Szenarien werden das Herz jedes 'Sudden Strike'-Fans höher schlagen lassen, vor allem, da wieder auf Authentizität geachtet wurde. Im Gegensatz zum Vorgänger spielt diesmal fast jede der 26 Einzelspieler-Szenarios auf einer eigenen Karte.

Besonders interessant sind drei Missionen, und zwar 'Albert Speer', 'Ruhrgebiet' und 'Etappe', in denen erstmals auch neue Features des Titels erkennbar sind. So schlüpft ihr zu Beginn des erstgenannten Szenarios in die Rolle von Reichsminister Speer und müsst euer Kriegsgerät erst einmal einkaufen, beziehungsweise produzieren. Dabei bleibt es euch überlassen, wie ihr euer Budget investieren wollt: Sollen es eher teure Panzer sein oder wollt ihr für den gleichen Preis nicht doch besser viele Soldaten kaufen?



Auf dem Weg nach Baku.

In der zweiten oben angesprochenen Mission lässt sich zu Beginn des Einsatzes zum Beispiel wählen, auf welcher Seite ihr kämpfen wollt und in 'Etappe' werdet ihr im Verlauf des Geschehens nicht nur stur ein einzelnes Missionsziel verfolgen, sondern weitere Aufträge zu erledigen haben. Die 'Ruhrgebiet'-Mission könnt ihr zudem in drei verschiedenen Varianten durchzocken, in denen sich jeweils die Ausgangslage ändert.

Weitere Aufgaben

Daneben wurden auch die restlichen Missionen abwechslungsreich und unterschiedlich gestaltet: Mal sollt ihr Mussolini aus seiner Internierung auf dem Gran Sasso befreien, ein anderes Mal die Luftherrschaft über

England erringen, ein anderes Mal noch vor der Vollendung der Mauer aus der DDR flüchten oder im Kosovo eure albanischen Brüder befreien. Aber auch der Russland-Feldzug und die Invasion in der Normandie dürfen natürlich nicht fehlen.

Als besonderes Schmankerl für alle Spieler, die sich auch einmal als Mod-Bastler austoben wollen, liegt dem Titel eine umfangreiche Anleitung in Form eines bebilderten html-Files bei. Hier wird euch dann bis ins Detail erklärt, wie ihr beispielsweise die Geschwindigkeit eurer Einheiten ändert, den Munitionsvorrat von Panzern und Geschützen anpasst, Lebenspunkte neu festlegt und vieles mehr.

Fazit

Auch mit dem zweiten Teil liefern die Entwickler gut gemachten Nachschub: Die Szenarien sind historisch fundiert, die Karten liebevoll gestaltet und kleine Neuerungen, wie zum Beispiel Aufbaukomponenten oder Auswahlmöglichkeiten, bringen etwas neuen Wind ins Spielgeschehen. Daneben haben mir vor allem die abwechslungsreichen Kommandounternehmen gefallen und Hobby-Bastler werden an der beiliegenden Anleitung, in der alle Einstellungsmöglichkeiten von 'Sudden Strike' erklärt werden, sicher ihre Freude haben.

Ronny Mathieu

Bewertung

Grafik		78%
Sound		77%
Gameplay		80%
Multiplayer		79%
Anspruch		81%
Spieldass		83%

Spielfacts

Entwickler:	INTex Publishing	Publisher:	Bigben
Genre:	Echtzeit-Strategie	Spieleranzahl:	1-12
USK:	Ab 16 Jahren	Release:	Erhältlich

Kampf im Ruhrgebiet.



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.

DUNGEON SIEGE

Zur Orientierung

'Dungeon Siege' wird von der in dieser Form noch jungen Spieleschmiede Gas Powered Games entwickelt und ist hauptsächlich als klassisches Action-Rollenspiel im Stile eines 'Diablo' anzusehen. Doch wird man es in diesem Spiel nicht nur mit einer nicht enden wollenden Flut von Monstern zu tun bekommen, sondern darf sich auch an einer detaillierten Storyline erfreuen. Der aufwendig gestaltete Hintergrund reicht von einer komplett neu erschaffenen Welt, über eine passende Geschichte mit Legenden und Mythen bis hin zu zahlreichen Charakteren und zeigt, dass in 'Dungeon Siege' auch viele Rollenspiel-Elemente stecken. Natürlich steht der Action-Anteil jedoch im Vordergrund.

Zur Story: Der Spieler wacht des Morgens auf und sieht sich einer kleinen Schar von Monstern gegenüber, die gerade dabei ist, den heimischen Hof zu zerrümmern. Schwer angegriffen schnappt ihr euch die

Mistgabel und nehmt es mit den Brüdern auf. Natürlich wird der Kampf gewonnen und da der Hof in Schutt und Asche liegt, macht ihr euch auf zu ergründen, woher diese Biester kommen und was der Grund dafür ist.

Massenschlacht

Im Laufe des Spieles werdet ihr auch auf Menschen treffen, die einem nicht böse gesonnen sind. Viele sind sogar bereit, sich der Mission des Spielers anzuschließen und mit diesem Seite an Seite zu kämpfen. Hier offenbaren sich auch gleich Ähnlichkeiten mit anderen Rollenspielen: Es wird nicht wie in 'Diablo' alleine gekämpft, sondern mit mehreren als Party. Im Kampf steuert der Spieler allerdings nur seinen eigenen Charakter direkt; dem Rest der Truppe werden nur Befehle gegeben, wie man es zum Beispiel auch in der 'Baldur's Gate'-Reihe macht. Wie dort kann in 'Dungeon Siege' das Spiel der besseren Übersicht halber pausiert werden, so dass man seiner Party in Ruhe Befehle geben kann. Hektisches Klicken der Maustaste

ist damit nicht die Regel. Man sieht also, dass uns Chris Taylor und 'Gas Powered Games' mehr präsentieren wollen als nur 'Monsterbashing' in 3D.

Natürlich bleibt es jedem selbst überlassen, ob er alleine oder mit mehreren Charakteren kämpft. Jedoch dürfte das Spiel mit einer Party deutlich mehr Laune machen, kann man doch allerhand Magier oder Bogenschützen dazu holen, die den Spieler effektiv unterstützen.

Effektiv, aber übersichtlich

Das Spielsystem von 'Dungeon Siege' wird den Spieler mit einigen sinnvollen Neuerungen überraschen: Ein mitreisender Packesel - der inzwischen zum Maskottchen der Community geworden ist - fungiert als riesiges Inventar, so dass man nicht mehr alle fünf Minuten in die Stadt stiefeln muss, um überflüssige Dinge loszuwerden. Zu Beginn könnt ihr außerdem als Charaktereinstellungen nur das Geschlecht, den Namen und das Aussehen festlegen. Die Klasse - Magier, Kämpfer oder anderes - entscheidet sich durch die Spielweise erst während des Spiels. Was auf den ersten Blick sehr starr wirkt, offenbart sich doch als interessanter Aspekt: Ihr seid nie auf eine Klasse festgelegt und könnt somit tun, wonach euch der Sinn steht.

Und solcherlei Freiheiten wird man auch gerne nutzen: Sagenhafte 150 Zaubersprüche stehen unter anderem zur Auswahl. Außerdem haben die Entwickler einige Verrücktheiten eingebaut, denn für das Fantasy-

Genre untypische und sehr fortschrittliche Waffen wie zum Beispiel eine Minigun muten doch wunderbar an.

Multiplayer und Community

Die Multiplayer-Modi sind im RPG-Bereich so zahlreich, wie auch teilweise neu: So könnt ihr in 'Dungeon Siege' zum Beispiel im Deathmatch gegen andere antreten, in zwei Parteien gegeneinander 'Capture the Flag' spielen oder ganz normal kooperativ spielen; dazu gesellen sich noch einige andere Modi. Ein geschlossenes Netzwerk wie das Battle.net von Blizzard, wo alle Spiele auf offiziellen Servern ablaufen, ist bei Microsoft leider noch nicht geplant. Ob und wie damit Cheating verhindert werden kann, wird man wohl erst beim Release erfahren.

Die Community ist momentan auch noch eher als klein, aber fein zu bezeichnen. Das Spiel wird jedoch sehnlichst erwartet und es gibt auch schon eine kleine Zahl von Gilden, in denen sich einige zukünftige Spieler und Fans des Titels zusammengefunden haben. Da dieses auch direkt Veränderungen - MODs genannt - unterstützt, sind sogar schon ein paar private Entwicklergruppen entstanden, die nach dem Release mit der Programmierung beginnen wollen. 'Gas Powered Games' stellt dazu gmax, einen freien 3D-Modelling-Editor, bereit, mit einer im Spiel eingebauten Skriptsprache wird der Ablauf gesteuert.

Fazit

Es dürfte uns hier ein echter Knaller ins Haus stehen. Alle Elemente wie Grafik, Sound, Storyline, Steuerung und Spielsystem, scheinen auf höchstem Niveau zu sein. Was nun bleibt, ist die spannende Erwartung der Veröffentlichung, die ungefähr im April dieses Jahres angesiedelt ist. Empfehlung: Unbedingt im Auge behalten!

Markus Pöstinger

Ein Blick auf das übersichtliche Inventar.



Weitere Infos zu DS:

siegetower.gamesweb.com

COMMAND & CONQUER: RENEGADE - INTERVIEW MIT LOUIS CASTLE

Am 1. März wird mit 'C&C: Renegade' Westwoods erster Ausflug ins Shooter-Genre veröffentlicht. Als Nick 'Havoc' Parker könnt ihr euch wahlweise aus der First- oder Third-Person-Perspektive direkt in den Kampf GDI gegen NOD stürzen und dabei viele bekannte Elemente der Strategiespiel-Reihe quasi aus nächster Nähe kennen lernen. Im Rahmen der Releaseparty am 13. Februar in Düsseldorf hatten wir Gelegenheit, Westwoods CEO Louis Castle einige Fragen zum Spiel und zum 'C&C'-Universum zu stellen.



Im Interview mit Louis Castle.

gamesweb.com: Ich denke mal, viele werden Dich vom Namen her kennen, aber stell Dich bitte trotzdem kurz vor.

Louis Castle: Also, mein Name ist Louis Castle, ich bin Mitgründer und General Manager der Westwood Studios.

gwc: 'C&C: Renegade' ist euer erster Ausflug ins Shooter-Genre. Was war der Grundstein für diese Idee?

LC: Die Idee hat sich im Laufe der Zeit entwickelt. Wir begannen mit der sechsten Mission des ursprünglichen 'Command & Conquer' 1995 und wir wollten ein Spiel machen, das sich konkret um den Charakter dreht, da er eine der unterhaltsamsten Figuren aus dem Spiel ist. Nachdem wir die Sache mehrmals zurückgestellt hatten, wurde sie 1997 oder 98 zur Realität. Ziel des Ganzen war es halt, damit direkt in die Spielwelt von 'C&C' einzusteigen.

gwc: Ihr habt ja eine eigene Engine für das Spiel entwickelt, warum nicht eine Lizenzierung einer bekannten Engine?

LC: Wir hatten seinerzeit mit der 'Surrender'-Engine angefangen, aber nach und nach den kompletten Code ersetzt. Hätte es zu der Zeit, als wir mit 'Renegade' begannen, eine Engine gegeben, die uns all das ermöglicht hätte, was wir vorhatten, hätten wir diese sicherlich lizenziert. Letztendlich hätte uns das mehr Zeit für den eigentlichen Inhalt des Spieles gegeben. Wir haben uns immer wieder die jeweils aktuellen Engines angeschaut, aber es war keine dabei, die alles bot, was wir brauchten. Ich hoffe jedenfalls, dass es in naher Zukunft eine Engine geben wird, die das alles bietet, was wir wollen, wie zum Beispiel die umfangreichen Außenlevel und die Fahrzeuge. Hätte ich damals allerdings gewusst, welche unglaubliche Arbeit und Zeit in der Entwicklung der Technologie und der Tools steckt, hätten wir vermutlich eine Engine lizenziert und darauf aufgesetzt.

gwc: Wo wir beim Thema sind: Plant ihr, eure Tools und Editoren für die Mod-Community zu veröffentlichen?

LC: Auf jeden Fall. Einen Skin-Editor haben wir bereits veröffentlicht. Des weiteren treffen wir uns nächste Woche in Las Vegas mit zehn oder zwanzig der bekanntesten Mod-Entwickler, um ihnen unsere Tools und Möglichkeiten vorzustellen. Wir werden alle unsere professionellen Tools veröffentlichen, ebenso wie einen möglichst benutzerfreundlichen Editor. Wir nehmen diesen Teil sehr ernst, wir möchten den Fans die Möglichkeit geben, eigene Level und Stories zu entwickeln und zu veröffentlichen. Ich weiß natürlich nicht, ob jeder diese Möglichkeiten nutzen wird, aber

unser Kern-Publikum wird sicher seine Freude daran haben.

gwc: In der finalen Version wird ja lediglich der 'Command & Conquer'-Modus im Multiplayer enthalten sein. Habt ihr im Vorfeld auch schon andere Modi in Betracht gezogen?

LC: Wir hatten ungefähr acht oder neun Modi auf der Liste, aber wir haben nach einer Weile die ganze Arbeit in diesen Modus gesteckt. Spiele wie 'Quake' oder 'UT' haben großartige Deathmatch-Modi, aber wir wollten einen einzigartigen Teamplay-Modus haben. Wir merkten, dass alle anderen Modi, wie 'CTF' oder 'Catch Dr. Moebius' nichts Neues bringen würden, also haben wir uns auf den 'Command & Conquer'-Modus konzentriert, um ihn so gut wie möglich zu machen. Er ist etwas Neues, etwas Frisches.

gwc: Denkt ihr bereits über mögliche Add-ons oder ein Sequel nach?

LC: Wir wollen auf jeden Fall etwas machen, sehr wahrscheinlich ein Sequel. Ich denke nicht, dass wir ein Add-on oder Mission-Pack veröffentlichen werden. Statt dessen ermutigen wir lieber die Mod-

Teams, etwas zu entwickeln. Wenn da allerdings etwas wirklich Aufregendes dabei sein sollte, werden wir die Veröffentlichung davon sicher in Erwägung ziehen. Wir stecken unsere Energie lieber in ein vollwertiges Produkt, um die Spielerfahrung zu erweitern.

gwc: War der ursprüngliche Fokus von 'Renegade' eher auf den 'Singleplayer'- oder den 'Multiplayer'-Modus ausgelegt?

LC: In einer perfekten Welt würde man sicher den 'Multiplayer'-Modus zuerst entwickeln, sich damit in Bezug auf die Spielmechanik ausgiebig beschäftigen und diese Erkenntnisse für einen 'Singleplayer'-Modus nutzen, so dass die Missionen all die Elemente enthalten, die im Multiplayer am meisten Spaß machen. Bei 'Renegade' lief das allerdings genau anders herum, hier war der Singleplayer-Teil so gut wie fertig, bevor wir mit dem Multiplayer begonnen haben. Der Singleplayer-Modus stand zunächst im Vordergrund, um den Fans der Reihe eine gute Umsetzung der 'C&C'-Welt zu bieten. Danach entstand der Multiplayer-Modus als Anreiz für Shooter-Fans, sich mit 'Command & Conquer' zu beschäftigen.

Der Singleplayer-Modus stand im Vordergrund.



gwc: Wie geht es mit der Echtzeit-Strategie-Reihe weiter? Habt ihr diesbezüglich schon Pläne?

LC: Zur Zeit befinden sich bereits zwei Spiele in der Entwicklung. Es macht Spaß, wieder daran zu arbeiten. Wir haben einige Ideen mit denen wir hoffen, das Echtzeit-Genre weiterzubringen.

gwc: Im Shooter-Genre ist die Konkurrenz sehr hart, man denke an 'Return to Castle Wolfenstein' und das kommende 'Medal of Honor: Allied Assault'. Was ist deiner Meinung nach der Aspekt von 'Renegade', der es zu einer echten Konkurrenz macht?

LC: Es ist einfach eine andere Art Spiel und eine sehr unterhaltsame Erfahrung, speziell auch für den 'Command & Conquer'-Spieler, das allein ist schon ein Punkt. Für die Hardcore-Fans ist es sicher der Multiplayer-Modus, der einiges Neues zu bieten hat. Beides ('RtCW' und 'MoH:AA') sind fantastische Spiele, die aber aufgrund des Gameplays und der Engine in ein bestimmtes Segment gezwängt sind, aus dem sie nicht herauskommen. 'Renegade' wird diesen Aspekt etwas ändern und in der Zukunft soll das noch mehr der Fall sein. Ich denke auch in einem etablierten Genre wie Ego-Shootern ist Innovation wichtig.

gwc: Ich habe mich bereits mit einer Preview- und jetzt auch der Review-Version beschäftigt und festgestellt, dass die Gegner mitunter nicht besonders clever reagieren.

Fahrzeuge selbst steuern.



LC: Nun ja, die KI ist anders als bei anderen Shootern. In den meisten Spielen gibt es eine Grenze - wenn du diese überschreitest, werden bestimmte Ereignisse ausgelöst, die Gegner wissen, dass du diese Grenze überschritten hast und reagieren entsprechend. Diese Art KI wirkt clever, weil der Designer den Spieler zwingt, das zu tun, was der Designer will. Die erste Mission von 'Renegade' ist ähnlich aufgebaut. Im weiteren Spiel wirst du merken, dass die KI sich recht clever verhält, denn egal was du tust, die KI wird darauf reagieren. Wir haben die Sache mit der Verstärkung, geben das Gefühl, dass der Spieler von Gegnern überrannt wird. Das ist halt etwas anderes, als stark gescriptetes und kontrolliertes Gameplay. Der Nachteil ist, dass die KI zwar auf so ziemlich jede Situation reagiert, aber es immer wieder Situationen gibt, wo die Gegner anscheinend dumm reagieren. Von der rein technischen Seite her ist unsere KI um einiges besser als die vieler anderer First-Person-Shooter, da sie dynamisch auf alles reagiert, was der Spieler unternimmt.

gwc: In diesem Spiel ist nun Havoc die Hauptfigur, denkt ihr darüber nach, später auch andere Charaktere ins Spiel zu bringen?

LC: Natürlich, wir haben einige schillernde Charaktere in unserer 'Command & Conquer'-Reihe und wenn sich die Möglichkeit bietet, werden sie auch in anderen Spielen eine tragende Rolle spielen. 'Renegade' hat uns vier Jahre Entwicklungszeit gekostet, da war einfach nicht die Möglichkeit, noch mehr einzubauen, wie zum Beispiel auf der Seite der NOD im Singleplayer zu spielen.

gwc: Was auch bereits auffiel ist, dass die Außenlevel um einiges besser aussehen, als die Innenlevel ...

LC: Richtig, wir haben eine Menge Aufwand mit dem Erscheinungsbild der riesigen Außenlevel betrieben, sei es bei den Texturen oder auch dem Lighting. Wir wollten, dass das Spiel jederzeit ohne Ladezeiten zur Verfügung steht,



Grosser Aufwand wurde für die Aussenlevels betrieben.

dass ihr aus einem Fenster schaut und es draußen noch genauso aussieht wie vorher, als ihr selbst dort draußen wart. Wir wollten nicht, wie in vielen anderen Spielen, dass ihr ein Gebäude betretet und zunächst erst mal neue Texturen geladen werden. Ähnliches gilt auch für die bereits erwähnte KI. Einheiten folgen euch ohne einen Schnittpunkt durch verschiedene Sektionen des Levels. Das Spiel ist damit weniger statisch und viel lebendiger als andere Spiele.

gwc: In 'Renegade' kann der Spieler auch Fahrzeuge übernehmen und steuern. Wie kam es dazu, wie kompliziert war das für euch?

LC: Fahrzeuge machen einfach Spaß und erweitern das Gameplay ungemein. Wir haben sehr viel Arbeit da rein gesteckt. Es war sehr schwer und eine echte Herausforderung. Das Einbinden von Fahrzeugen in einen Shooter gehört auch heute noch zu den größten Herausforderungen bei einem Spiel dieser Art. Wir haben uns auch die neue 'Unreal'-Technologie angeschaut, dort gibt es Lösungen für Fahrzeuge, genaugenommen EIN Fahrzeug. Als wir sie fragten, wie es mit zwei Fahrzeugen aussieht, schauten sie etwas verlegen, und bei zwanzig schüttelten sie nur noch den Kopf. Der 'Command & Conquer'-Modus basiert nun mal sehr stark auf 16 oder mehr Spielern, die mit Fahrzeugen unterwegs sind.

gwc: Mal etwas anderes, auf welche Spiele, die dieses Jahr

kommen sollen, freust du dich persönlich am meisten?

LC: Ich hatte mich sehr auf 'Wolfenstein' gefreut, was mich zwar nicht wirklich enttäuscht hat, aber immerhin meinen Erwartungen nicht entsprochen hat. 'Medal of Honor: Allied Assault' ist großartig, ein absoluter Pflichtkauf. Ich bin sehr gespannt auf 'WarCraft III', was die Jungs aus der Sache herausholen. In Sachen Ego-Shootern bin ich wahnsinnig gespannt auf 'Unreal Warfare', aber das wird sicher nicht mehr vor Weihnachten kommen. Das sind nur einige, ich schaue mir auch viele Berichte in der Presse an. Aber ich kaufe mir generell alles, was in den Top 10 steht und wenn es außerdem eine gute Wertung in der Presse bekommen hat, beschäftige ich mich sehr intensiv damit. 'Age of Mythology' ist auch noch einer der Titel, von denen ich einiges erwarte.

gwc: Osteuropäische Entwickler werden derzeit immer stärker, man denke zum Beispiel an 'Kreed', einen Shooter mit einer sehr starken Engine.

LC: Ich habe mich noch nicht ernsthaft damit beschäftigt, in den USA hören wir wenig über die osteuropäischen Entwickler. Aber es gibt dort enorme Talente und eine gute Ausbildung, also werden wir in nächster Zeit sicher noch einiges aus Russland und anderen Ländern hören.

gwc: Vielen Dank für das Interview.

Andreas Philipp

Return to Castle Wolfenstein - Singleplayer-Tipps

Hier ein paar Tipps zum Singleplayer-Modus, die euch das Leben sicher erleichtern werden:

Achtet beim Zielen darauf, möglichst immer den Kopf des Gegners zu treffen. Müsst ihr im Gefecht nachladen, hilft ein 'Hin-und-Her'-Hüpfen. Beim Schießen auf die Gegner hilft oft das 'Strafen', also das Laufen von links nach rechts auf einer Linie. Gerade in niedrigen Schwierigkeitsgraden überfordert dies den Gegner. Vergesst dabei nicht, immer mit dem Fadenkreuz den Kopf zu fixieren.

Ganze Massen, die auf euch losstürmen, bekämpft ihr am effektivsten mit einer gut getimten Granate, die ihr genau vor deren Füße schleudert. Je länger ihr den Feuerknopf drückt, desto weniger Zeit wird die Granate brauchen, um zu explodieren.

Lasst euch in verwinkelten Räumen möglichst nur kurz zum Schießen blicken, da die Gegner eine nicht sehr lange Reaktionszeit haben. Am besten verschanzt ihr euch hinter einer Ecke, lasst euch kurz blicken und feuert auf den Gegner. Hat dieser den ersten Angriff überlebt, geht ihr zurück hinter die Ecke, ladet gegebenenfalls nach und schießt wieder. Euer Vorteil: Ihr habt bereits das Fadenkreuz auf der richtigen Höhe fixiert, so dass der Feind kein Problem mehr ist.

Gerade in höheren Schwierigkeitsgraden solltet ihr die Option, euch zu ducken, effektiv nutzen.

Feuert mit der schallgedämpften 'Sten' nur in kurzen, schnellen, dafür aber gezielten Stößen, da sie schnell überhitzt. Besonders bei Massengefechten seid ihr mit der MP40 oder der Thompson besser beraten. Beim Kämpfen gegen die weiblichen Elitekämpferinnen ist Schätzungsvermögen gefragt: Oft rollen sich die Soldatinnen zur Seite ab, um dann wieder aufzustehen und weiter zu kämpfen. Anstatt sie während der Einlage mit dem Zielkreuz zu verfolgen, solltet ihr abschätzen, wann die Frau sich wieder hinstellen und auf euch schießen wird. Diesen Punkt fixiert ihr bereits, wenn sie rollt, so dass die Gegnerin keine Chance hat, da sie während des Rollens nicht auf euch feuern kann.

Zoo Tycoon - Tipps

Wenn ihr die Möglichkeit, das Geld und den Platz habt, packt immer ein weibliches und ein männliches Exemplar in ein Gehege. Oft stellt sich schnell Nachwuchs ein, den ihr gewinnbringend verkaufen könnt.

Ein Tierwärter kann (je nach Anzahl der zu betreuenden Tiere) bis zu vier Gehege betreuen. Achtet darauf, dass die Tore zu den Gehegen möglichst dicht beieinander liegen, damit die Wege nicht zu lang werden, sonst klagen Tiere über Hunger oder zuviel Kot in den Gehegen. Zudem murren die Besucher über den üblen Geruch.

Wenn ihr knapp bei Kasse seid, schaut euch um, ob auf dem Grundstück eures Zoos Bäume wachsen. Diese könnt ihr mit dem Bulldozer beseitigen und erhaltet Geld dafür.

Versucht, mindestens ein nahezu perfektes Gehege zu bauen. Exzellente Gehege werden oftmals mit Auszeichnungen und Preisen bedacht, die meist einen finanziellen Bonus mit sich bringen, der eurer Kasse recht gut tut.

Ein möglichst zentrales Besucherzentrum erfreut den Besucher und lässt eure Kasse klingen. Baut einen Picknickplatz, dazu Imbiss, Getränkestand, Eisstand und Behindertentoilette, dazu auch einige Abfalleimer und eure Sorgen sind für's erste dahin. Ansonsten reichen einige gut verteilte Bänke, hier und da etwas Zierwerk und ihr könnt schnell eine finanziell dotierte Auszeichnung ergattern für Besucherfreundlichkeit.

Baut die Gehege nicht direkt an die Hauptwege, statt dessen erstellt ihr einen kleinen Bereich vor dem Gehege, wo sich die Besucher aufhalten können. Die Tiere fühlen sich sonst durch den Andrang gestört und werden unzufrieden. Eine weitere Idee bei Platzmangel ist, zwischen Hauptweg und Gehege eine hohe Hecke zu bauen.

Viele Tierarten können gemeinsam in einem Gehege gehalten werden, aufgrund der Bedürfnisse der Tiere kann allerdings kein sehr hoher Zufriedenheitswert erreicht werden. Zebras, Antilopen und Gnus oder Giraffen sind zum Beispiel eine gute Mischung.

Casino Tycoon - Cheat

Wenn ihr mit dem Geld in 'Casino Tycoon' nicht haushalten wollt, hilft ein kleiner Eingriff:

1. Öffnet im Ordner 'Casino Tycoon\Data\Objects\' die Datei 'Globals.ini'.
2. Scrollt im Text ein wenig herunter, bis ihr den Eintrag 'StartingCashEasy = 20000.0 // starting cash for novice level : 20000.0' findet.
3. Ändert die beiden Zahlwerte in '9990000.0' um. Nach dem Abspeichern der Datei habt ihr nun im einfachen Schwierigkeitsmodus genug Geld, um alles auf einmal zu bauen.

Wenn ihr für einen anderen Schwierigkeitsgrad das Startkapital erhöhen wollt, ändert einfach die Werte bei 'StartingCashMed' für Mittel, und 'StartingCashHard' für Schwer.



Saubere Zoo-Gehege.

Impressum

Leitung:

G. Wickihalter - 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

A. Spies - as@gamesweb.com

T. Simon - ts@gamesweb.com

M. Pöstinger - sinister@siegetower.de

T. Winkler - tiger@gamesweb.com

Geschäftsleitung:

J. Novakovic - jn@gamesweb.com

Anzeigen:

A. Philipp - ap@gamesweb.com

Dr.-Jasper-Str. 23

D-37603 Holzminden

+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