

SUDDEN STRIKE 2

Zwei Jahre nach dem Riesenerfolg des ersten Teils dürfen sich Echtzeitstrategen auf die Fortsetzung freuen, die einiges an Gameplay-Feintuning vorzuweisen hat [S. 8]

NASCAR SEASON 2002

Auch Papyrus und Publisher Sierra schlafen nicht und schicken genauso wie die Konkurrenz einen Titel mit dem aktuellen Rooster und einigen Verbesserungen ins Rennen [S. 9]

SHADOWBANE

Mit fünf Millionen Euro Entwicklungskosten darf dieser Titel wohl getrost zu den absoluten Spielhoffnungen im MMORPG-Genre gezählt werden [S. 11]

DAOC - TAGEBUCH

Unsere Heldin Farina schließt sich dieses Mal drei Magiern an, die sie auf ihrem Weg durch Hibernia ein Stück begleitet - dabei geht es aber alles andere als friedlich zu [S. 13]

Tomb Raider - Event in London

Lara ist zurück und sieht besser aus, als je zuvor - jedenfalls wenn man den ersten von Core Design gezeigten Spielsequenzen in London Glauben schenken kann [S. 12]

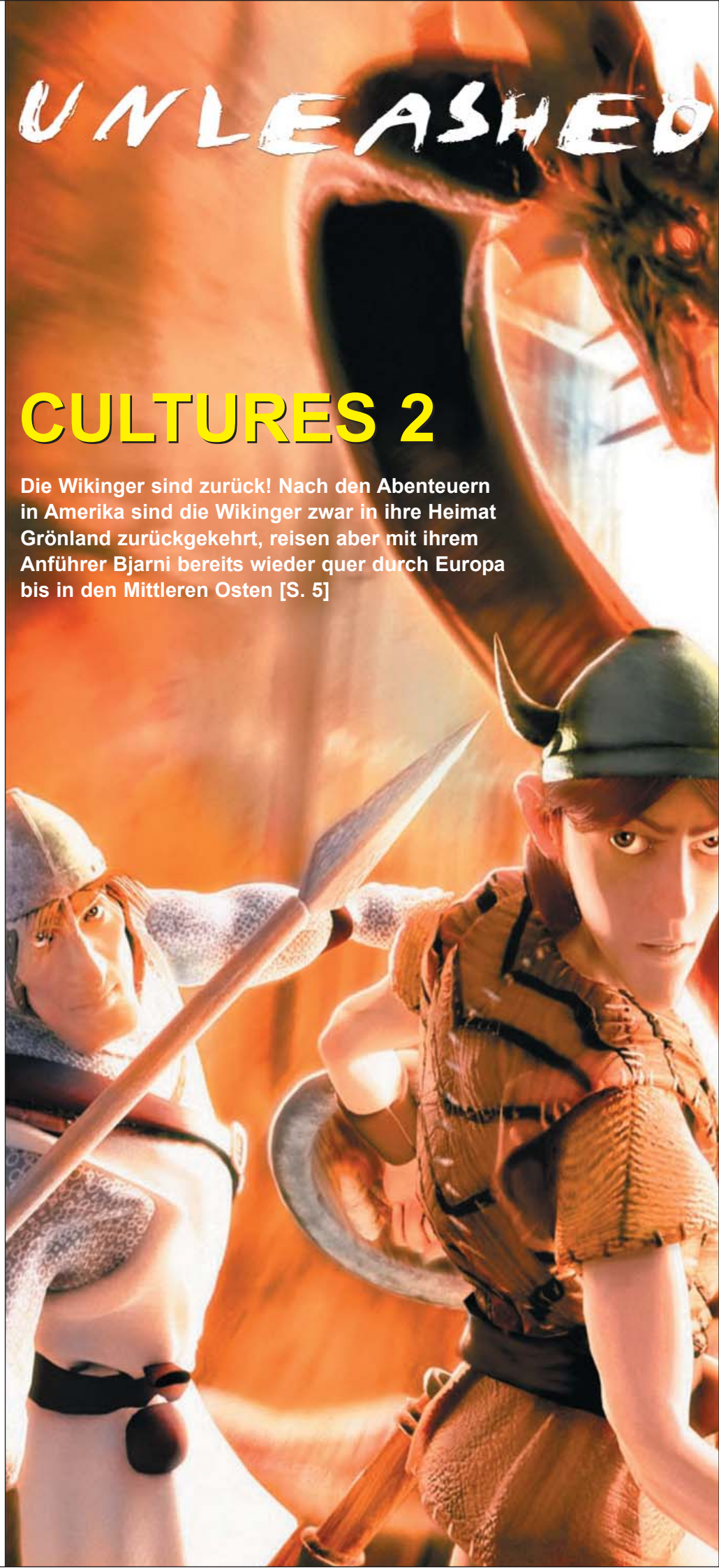
NEWS

Neues zur geplanten 'Counter-Strike'-Indizierung, der 'Unreal Tournament 2002'-Demo, 'GTA 3', zu den 'Black & White'-Nachfolgern und anderen Titeln [S. 2]

UNLEASHED

CULTURES 2

Die Wikinger sind zurück! Nach den Abenteuern in Amerika sind die Wikinger zwar in ihre Heimat Grönland zurückgekehrt, reisen aber mit ihrem Anführer Bjarni bereits wieder quer durch Europa bis in den Mittleren Osten [S. 5]



NEWS

Demo zu Unreal Tournament 2003 im Mai?

Seit der Ankündigung von 'Unreal Tournament 2003' scheiden sich die Geister am kommenden Multiplayer-Shooter und jedes neue Infohäppchen wird von den Fans und Kritikern gleichfalls wahrgenommen. Unter anderem befand sich darunter bis dato immer wieder der Hinweis auf eine spielbare Demo, die, wie schon bei 'Unreal Tournament', im Vorfeld veröffentlicht werden soll. Nun gibt es erstmals handfeste Informationen. So berichtet die Fansite Unreal2Power, dass Epic selbst bekannt gab, im Zeitraum rund um die Electronic Entertainment Expo (E3), der größten Spielemesse weltweit, die Demo zu 'Unreal Tournament 2003' veröffentlichen zu wollen.

Dies lässt auf einen Release im Mai vermuten, ein genaues Datum sowie eine offizielle Pressemitteilung von Epic Games selbst liegt aber derzeit noch nicht vor. Ebenso ungewiss ist, was die Demo beinhalten wird und wie die Downloadgröße ausfallen wird. Rekordzahlen in Sachen Anzahl der Downloads sollten aber bereits jetzt gesichert sein.

Im gleichen Atemzug wurde außerdem über den kürzlich angekündigten 'Unreal Benchmark' spekuliert. So berichten verschiedene Quellen über unterschiedliche Entwicklungsstände, es sieht aber wohl so aus, dass der 'Unreal Benchmark' etwa im Zeitraum von 'Unreal Tournament 2003' veröffentlicht wird.

GTA 3 jetzt offiziell

Auf der PlayStation2 hat sich 'GTA 3' von Rockstar Games im letzten Jahr ganz locker einen Platz im Spiele-Olymp gesichert und konnte einen Award nach dem anderen abräumen. Das actionreiche Gangster-Epos glänzte durch enorm abwechslungsreiches und motivierendes Gameplay. Die PC-Version, welche bereits mehrfach ihre Runde in den Schlagzeilen der letzten Wochen gemacht hat, wurde nun endlich auch offiziell angekündigt.

Das im Oktober 2001 erschiene 'GTA 3' für die PlayStation 2



GTA ist nun offiziell angekündigt worden.

verkaufte sich in nur fünf Monaten weltweit über 4 Millionen Mal. In Deutschland wurde der Titel bereits im Februar mit dem begehrten Platin-Award des VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland) für mehr als 200.000 verkaufte Einheiten ausgezeichnet. Das Spiel erreichte nicht nur Traumwertungen und mehrere Nominierungen zum 'Spiel des Jahres' in der Fachpresse, auch renommierte Tageszeitungen wie die New York Times, USA Today oder die Süddeutsche Zeitung lobten das Spiel für seine technischen Innovationen und das wegweisende Design.

Weitere Details zu Delta Force: Task Force Dagger

Novalogic gab heute weitere Details zu 'Delta Force: Task Force Dagger' bekannt, einem kürzlich angekündigten Standalone-Missionpack zum Taktik-Shooter 'Delta Force: Land Warrior'. Im Spiel werdet ihr in rund 25 Missionen spannende Einsätze in einer von zehn Spezialeinheiten er-

leben. Ort des Geschehens ist Afghanistan, wo 2/75th RANGER, SEAL Team 6, CIA Spec Ops, UK SAS 22 Regiment, SFOD-SF Viper Team (Green Berets), Australian SASR, Canadian JTF-2, Marine Force Recon, USAF CSAR (Air Force Pararescue) und SFOD-DELTA in den Einsatz geschickt werden.

In aus den Nachrichten hinlänglich bekannten Locations wie Kandahar, Mazar-i-Sharif und Tora Bora gilt es Rebellen-Hauptquartiere auszurauchern, Kontrolle über einen Flughafen zu erlangen oder feindliche Konvois aufzuhalten. Neben den Waffen aus dem Original-Spiel haben die Entwickler 17 nagelneue Waffen spendiert, so dass insgesamt eine satte Zahl von 30 Vernichtungsgeräten zusammenkommt.

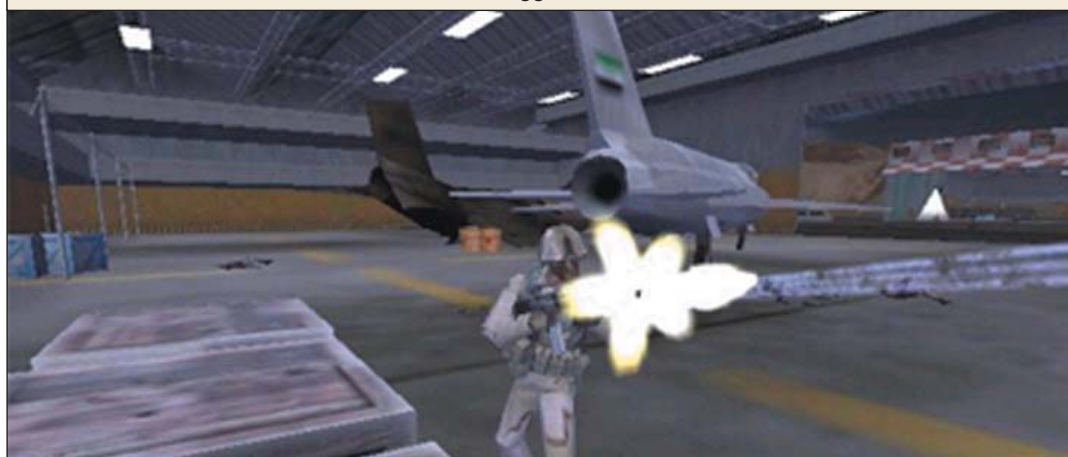
Dank einer überarbeiteten 'Land Warrior'-Engine soll das Missionpack, für welches das Originalspiel NICHT benötigt wird, auch optisch in neuem Glanz erstrahlen. In Anbetracht der Thematik des Spieles ist das Ganze vielleicht etwas zweifelhaft, wird in

Kolumne**Einheitsbrei Shooter-Szenarien**

2002 wird DAS Shooter-Jahr, da sind sich Game-Designer und Action-Fans einig. Bereits zu Beginn des Jahres wurden wir mit 'Medal of Honor: Allied Assault' der Entwickler 2015 verwöhnt, ein Ego-Shooter bester Sorte. Doch trotz allen guten Aussichten für dieses Genre lässt sich eines nicht bestreiten: die mangelnden Innovationen in Sachen Szenarien. Da mag die Grafik mit den neusten Engines von Epic und LithTech noch so gut sein, die Multiplayer-Möglichkeiten noch so vielfältig und aufregend, und die Künstliche Intelligenz noch so realistisch: Die Hintergrundgeschichten wurden schon oft durchgekauft. Zugegeben, ein Ego-Shooter lebt nicht von einer Story wie ein Rollenspiel, aber darf es nicht auch einmal etwas anderes als Zweiter Weltkrieg und Blubberlutschi-Aliens sein? Gerade in letzter Zeit wurde das erste Szenario mit 'Return to Castle Wolfenstein' und 'Medal of Honor' ausreichend oft benutzt, und in Zukunft werden Spiele wie 'Halo' und 'Kreed' das schon fast totgespielte Alien-Szenario wieder aufwärmen. Ich warte auf einen Shooter, der mich nicht nur in den üblichen Belangen wie Grafik und Gameplay, sondern auch mit einer packenden Story begeistern kann.

Toby Knoke

den USA aber sicherlich allein dadurch schon zum Erfolg. Erscheinen soll 'Delta Force: Task Force Dagger' im Juni.

Ab Juni im Handel: Delta Force: Task Force Dagger.



Am 16. Mai wird über den Indizierungsantrag von Counter-Strike entschieden.

Counter-Strike - BPJS hört Spieler an

Wie die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) nun bekannt gab, sollen zwei Spieler ausgewählt werden, die 'Counter-Strike' vor dem Gremium präsentieren sollen und so Gründe gegen eine Indizierung darlegen sollen. Die Auswahl soll dabei offensichtlich nach demokratischen Prinzipien erfolgen. So wurden die größten Szene-Seiten und Clans kontaktiert und aufgefordert, bis zum Montag, den 1. April, jeweils drei Namen einzuschicken. Ab dem 1. April 2002 wird dann eine Wahl stattfinden, bei der die am häufigsten genannten Namen zur Auswahl stehen.

Am 16. Mai 2002 soll dann über den Indizierungsantrag von 'Counter-Strike' entschieden werden. Dabei wird dann zunächst ein Mitarbeiter der BPJS die wichtigsten Elemente von 'Counter-Strike' vorstellen, ehe die zwei ausgewählten Spieler einen zwanzig Minuten dauernden Vortrag halten sollen, welchen Einfluss 'Counter-Strike' insbesondere auf den eSport hat.

Drei neue Spiele rund um 'Black & White'

Im Rahmen der derzeit laufenden Game Developers Conference hatten die Kollegen von GameSpy die Möglichkeit, ein Gespräch mit dem Kult-Designer Peter Molyneux von den Lionhead Studios, die sich für den Blockbuster 'Black & White' verantwortlich zeigen, zu führen. In diesem geht es natürlich um 'Black & White 2', ebenso wie dessen Nachfolger 'Black & White 3' und 'Black & White: Next Generation' für PlayStation 2 und Xbox.

In 'Black & White 2' wird es im Gegensatz zum Vorgänger dem-

nach zahlreiche große Änderungen geben. Dabei kommt der Kreatur eine viel größere Rolle zu als bisher, denn diese ist nun das Instrument des Spielers für Krieg oder Frieden. Im Nachfolger werden zudem die Dorfbewohner viel weiter entwickelt sein und ebenfalls mit in den Krieg ziehen. Dabei kann es beispielsweise passieren, dass sich Tausende von Dorfbewohnern im Stile von David gegen Goliath gegen eure Kreatur wenden und versuchen, diese beispielsweise an den Füßen anzugreifen.

Peter Molyneux wurde außerdem einen kurzen Kommentar zu 'Black & White 3' los. Zwar liegt das Hauptaugenmerk derzeit natürlich auf 'Black & White 2', welches bei den Black & White Studios entwickelt wird, in wenigen Monaten sollen aber bereits die Arbeiten an 'Black & White 3' beginnen. Nähere Details zu den Änderungen in diesem Titel sind allerdings noch nicht bekannt.

Last but not least wendet sich der Kult-Designer auch noch 'Black & White: Next Generation' zu, welches sich bereits seit satten 18 Monaten für die PlayStation 2 und Xbox in der Entwicklung befindet. Diese Konsolen-Version hat im Grunde kaum noch etwas mit der PC-Version von 'Black & White' zu tun und wird sich im

Gegensatz zu dieser weniger auf die Rolle als Gott, sondern vielmehr auf die Kreatur konzentrieren. Im Vordergrund stehen deshalb Rollenspiel-technische Aspekte.

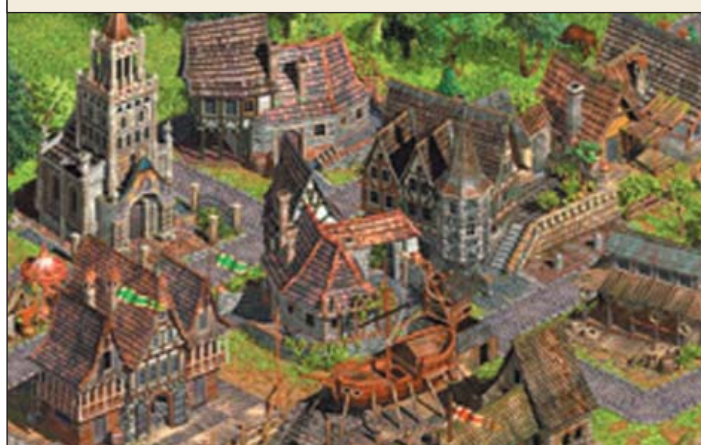
Sunflowers entschuldigt sich für Anno 1503-Verspätung

Vor kurzem haben wir über die Release-Verschiebung von Sunflowers kommenden Aufbauhit 'Anno 1503' berichtet. Die Fans waren bestürzt und Sunflowers wurde mit Mails überschüttet. Jetzt reagierten Jürgen Reußwig, Managing Director bei Sunflowers und Wilfried Reiter Geschäftsführer von Entwickler Max Design mit einem offenen Brief, der wie folgt lautet:

Aufgrund der zahlreichen Kommentare zur Releaseverschiebung von 'ANNO 1503' möchten SUNFLOWERS und Max Design offen auf die Reaktionen eingehen.

Anfang Februar wurde uns bewusst, dass wir den April als geplanten Erscheinungstermin nicht einhalten können. Uns war klar, dass wir 'ANNO 1503' schon zu oft verschoben hatten, und daher musste der neue Termin absolut sicher sein.

Anno 1503 - leider erst im Herbst in den Läden.



Jeder einzelne Mitarbeiter von uns ist mit ganzem Herzen bei der Sache und emotional sehr stark mit 'ANNO 1503' verbunden. Um eine objektive Einschätzung zu gewährleisten, haben wir daher einen unabhängigen Spezialisten hinzugezogen und gemeinsam das komplette Projekt durchleuchtet.

Die vor kurzem abgeschlossene Analyse ergab Oktober als finalen Termin. Diese Verzögerung hat auch uns sehr getroffen. Doch aufgrund unseres Qualitätsanspruches können wir 'ANNO 1503' nicht jetzt schon auf den Markt bringen.

Es war ein Fehler, den Stand der Dinge von Anfang Februar - ohne Nennung eines definitiven Termins - nicht gleich an die 'ANNO'-Fans weiterzuleiten.

Das tut uns aufrichtig leid, und wir möchten uns dafür in aller Form entschuldigen.

MoH: Team Assault - Aktuelle Informationen

In der Mai-Ausgabe des englischsprachigen Print-Magazins GamePro dreht sich in einer Titelstory alles rund um den PlayStation 2-Titel 'Medal of Honor: Frontline', allerdings kommt dort auch das Add-on zu 'Medal of Honor: Allied Assault' namens 'Team Assault' für den PC zur Sprache. Dieses soll demnach neben neun neuen Multiplayer-Maps auch eine Singleplayer-Kampagne enthalten. Diese wird ebenfalls neun weitere Levels beinhalten, darunter unter anderem der finale Angriff der Sowjets im Zweiten Weltkrieg auf die deutsche Hauptstadt Berlin. Das Hauptaugenmerk wird dabei im Singleplayer-Modus hauptsächlich auch auf den KI-gesteuerten Team-Kameraden liegen.

Außerdem enthüllt der Artikel, dass eine Xbox-Version von 'Medal of Honor' weiterhin in Planung ist, allerdings ist immer noch unklar, ob es sich dabei um eine Portierung von 'Medal of Honor: Allied Assault' oder 'Medal of Honor: Frontline' handeln soll. Schenkt man dem Artikel glauben, so wird es sich um 'Medal of Honor: Allied Assault' handeln, wenn Microsoft das Online-Netzwerk der Xbox bis Herbst zum Laufen bringt, falls nicht wird 'Medal of Honor: Frontline' für die grüne Wunderkonsole umgesetzt.

Details zu Tomb Raider: Angel of Darkness

Nun ist es amtlich: Lara Croft kommt zurück! Die neue Lara wird hübscher, gefährlicher und attraktiver als je zuvor daherkommen. Allein das Playermodel wird aus über 3.500 Polygonen bestehen und auch die 3D-Engine, in der sich die Kultfigur in ihre Abenteuer stürzen wird, ist brandneu und soll 'Tomb Raider: Angel of Darkness' zu einem echten Nachfolger werden lassen.

Und diese Abenteuer haben es in sich: Wie der Name schon vermuten lässt, geht es diesmal in eine düstere und gefährliche Welt, die nicht nur grafisch sondern auch spielerisch völlig neue Akzente setzen möchte. So wird ein neuer Charakter in Erscheinung treten und erstmals werden Rollenspielelemente in Laras Welt Einzug halten.

Entwickler Core Design hat sich die Kritik am vorherigen Teil, welchen viele Fans als Abklatsch der Vorgänger empfanden, sehr zu Herzen genommen und wollen nicht nur ein schöneres 'Tomb Raider' schaffen, sondern vor allem auch ein anderes, welches sich deutlich von seinen Vorgängern unterscheidet. Wer nun denkt, das ginge alles nicht, denn Lara sei ja in 'The Last Revelation' gestorben, der irrt. Die hübsche Brünette ist lebendiger denn je zuvor. Wie sie dem am Ende des letzten Teils sicher geglaubten Tod entkommen ist, wurde derzeit allerdings noch nicht verraten. Vielleicht hat sie in guter alter 'Dallas'-Manier alles nur geträumt und findet sich zu Anfang des Spiels unter der Dusche wieder? Letzteres würden Fans der gut ausgestatteten Schönheit sicher begrüßen.

Das Spiel selbst wird sich in drei unterschiedliche Teile gliedern, welche jeder für sich eine eigene

Spielerfahrung bieten soll. Im Mittelteil des Spiels, welcher den Vorgängern wohl am nächsten kommt, wird Lara auch dem bereits angesprochenen neuen Charakter namens Kurtis begegnen, welcher noch um einiges aggressiver als die gute Lara agiert und lieber erst schießt und dann fragt und somit prädestiniert für den Action-orientierten dritten Teil innerhalb von 'Angel of Darkness' ist. Ihr dürft Kurtis übrigens selbst lenken und so einiges der Action im Spiel hautnah erfahren.

'Tomb Raider: Angel of Darkness' wird sowohl für PC als auch PlayStation 2 erscheinen, wobei beide Versionen praktisch identisch daherkommen sollen. Das Spiel befindet sich derzeit knapp einhalb Jahre in Entwicklung. Core Design rechnet mit einem Release im vierten Quartal dieses Jahres.

Zukunft von Baldur's Gate gesichert

Wie Interplay bekannt gab, wurde mit Publisher Infogrames ein Vertrag erfolgreich abgeschlossen, der die Zukunft von 'Baldur's Gate' und 'Icewind Dale' sichern sollte. So war Infogrames der letzte Publisher, der über die Lizenzrechte zur Veröffentlichung und Entwicklung von Spielen auf Basis der D&D-Regeln verfügte, nun allerdings eine mehrere Jahre und mehrere Titel umfassende Unter-Lizenz an Interplay verkaufte. Nähere Informationen bezüglich des Deals sind allerdings nicht bekannt.

Wie Interplay in Verbindung mit dem Vertragsabschluss bekannt gab, ist dadurch der Release des bereits angekündigten 'Icewind Dale II' gesichert, ebenso wie der der Xbox-Portierung von 'Baldur's Gate: Dark Alliance'. Außerdem wurde im Rahmen der Pressemitteilung bekannt gegeben, dass

Releaseliste

Woche 14: 01.04. - 07.04.2002

- eGames: Dare Devil
- Europa Universalis II
- Grandia II
- Legacy of Kain: Blood Omen 2
- Die Sims: Urlaub total
- Warlords Battlecry II

Woche 15: 08.04. - 14.04.2002

- Virtua Tennis - Sega Professional Tennis
- The Italian Job



In Italien will die Polizei, dass Mafia nicht erscheint.

damit wohl auch einer Fortsetzung der äußerst erfolgreichen 'Baldur's Gate'-Reihe nichts mehr im Wege stehen sollte. Fans können sich also durchaus schon einmal auf ein 'Baldur's Gate 3' freuen, auch wenn zu dessen Existenz derzeit keinerlei Details bekannt sind.

UFO: Freedom Ridge umbenannt

Als eines der vielversprechendsten Taktik-Spiele galt seinerzeit 'Dreamland Chronicles: Freedom Ridge', das sich stark am Klassiker 'UFO: Enemy Unknown' orientieren sollte. Aufgrund von finanziellen Problemen wurde das Projekt aber zwischenzeitlich auf Eis gelegt, ehe Altar Interactive die Arbeiten unter dem neuen Namen 'UFO: Freedom Ridge' wieder aufnahmen. Nun wurde allerdings der Name wiederum geändert. Demnach heißt der potentielle Top-Hit, der durch den Übergang der Entwicklungsarbeiten zu Altar Interactive noch einmal komplett überarbeitet wird, nun 'UFO: Aftermath'.

Wie schon in 'UFO: Enemy Unknown' müsst ihr im Spiel Stützpunkte auf der Erde kontrollieren, von denen aus ihr Aktionen gegen eine außerirdische Invasion startet. Das Hauptaugenmerk des Spiels liegt demnach auf dem immer weiteren Aufbau eurer Organisation, Forschungsarbeiten, dem Bau von Abfangjägern

und natürlich den taktischen Missionen auf Squad-Basis. In diesen steuert ihr eure Soldaten durch ein detailliertes Gelände, wobei ihr zum Beispiel Absturzstellen von heruntergeschossenen UFOs säubert.

Mafia - Probleme in Italien

Mit 'Mafia: The City of Lost Heaven' hat Publisher Take 2 Interactive nach 'Max Payne' den nächsten Actionkracher im Gepäck, der bereits im Vorfeld für einiges an Furore sorgte und einen sehr guten Eindruck hinterließ. Nach mehreren Release-Verschiebungen soll es nun bezüglich der Veröffentlichung bald soweit sein, allerdings könnten dabei zumindest in Italien Probleme auftreten. So versucht die italienische Polizei mit allen Mitteln zu verhindern, dass 'Mafia' dort auf den Markt kommt. Grund dafür ist, dass das Spiel als ein Handbuch für Möchtegern-Mafiosis anzusehen ist.

Während sich Entwickler Illusion Softworks durch die Aktionen der Polizei über die kostenlose Öffentlichkeitsarbeit freut, sagte der italienische Publisher des Spiels, Cidiverte, dass sich das Spiel nur an Erwachsene richte, die durchaus zwischen Spiel und Realität unterscheiden können. Weitere Entwicklungen bleiben abzuwarten.

Lara Croft in ihrem neuen Abenteuer.





CULTURES 2: DIE TORE ASGARDS



In 'Cultures 2' befindet ihr euch im Zeitalter der Wikinger. Ruhig und beschaulich verläuft das Leben des Helden Bjarni und seines Volkes, bis eines Tages eine dunkle Prophezeiung die Idylle stört, in der der Protagonist gegen die Schlange von Midgard und gegen das Ende der Welt kämpft.

Die Story

Einige Jahre sind vergangen, seit die Wikinger aus der neuen Welt in ihre Heimat Grönland zurückgekehrt sind. Bjarni, der die Abenteuer in Vinland noch als kleiner Junge erlebte, ist inzwischen erwachsen geworden und als Dorfoberster in die Fußstapfen seines Vaters Leif getreten, als er eine dunkle Vision hat. Als gläubiger Wikinger kann er diese Prophezeiung natürlich nicht unbeachtet lassen, und so muss auch er zu einer abenteuerlichen Reise aufbrechen, um das Ende der Welt abzuwenden, wie es einst sein Vater tat.

Leveldesign & Spielablauf

Während die Wikinger im ersten Teil noch Amerika auf der Suche nach den Sonnensplittern besiedelten, folgen sie nun einer Vision quer durch ganz Europa bis in den Orient. Die Levels sind bis zu 16 Mal größer als im ersten Teil und recht aufwendig gestaltet. So werdet ihr beispielsweise

in England das berühmte Stonehenge entdecken oder könnt durch die belebten Gassen des mittelalterlichen Londons spazieren.

Beim Durchstreifen der Wälder werdet ihr auch öfters auf verschiedene Kisten stoßen, die einige Überraschungen beinhalten. So findet ihr darin nicht nur verschiedene Tränke, mit denen ihr eure Einheiten ausrüsten könnt, sondern auch Gebäudebriefe, mit denen ihr ein Gebäude sofort ohne Baukosten und Bauzeit an einem Ort eurer Wahl platzieren könnt. Doch Vorsicht! Die Entwickler haben sich auch einige Gemeinheiten einfallen lassen, so dass ihr diese Kisten lieber nur von einer bewaffneten Einheit öffnen lassen solltet.

Während bei vielen anderen Aufbaustrategiespielen die Missionsziele meist von Beginn an klar definiert sind, erfahrt ihr die Siegbedingungen bei 'Cultures 2' -



Unsere Armee ist haushoch überlegen.

ähnlich wie bei Rollenspielen - nur Schritt für Schritt, wenn ihr zum Beispiel beim Erkunden der Karte eine besondere Entdeckung macht.

Ebenso sind die Missionsziele alles andere als typisch für ein Aufbaustrategiespiel. So müsst ihr zu Beginn nicht eine bestimmte Menge an Waren produzieren, wie es manch einer von euch vielleicht erwartet. Statt dessen müsst ihr bei einem Bootsbauer ein Boot erwerben, um überhaupt erst einmal von Grönland in Richtung Süden in See stechen zu können. In Frankreich angekommen, erwartet euch wieder keine typische Aufbaumission. Hier müsst ihr einen Normannenprinzen namens Romeo heimlich mit seiner Julia verheiraten und anschließend den aufgebrachten Brautvater, der natürlich Wind von der Sache bekommen hat, besänftigen, indem ihr einen feindlichen Wikingerstamm aus seinem Königreich vertreibt. Teil-

weise finden einige dieser Untermissionen sogar auf neuen Karten statt, und erst nach erfolgreichem Gelingen gelangt ihr wieder auf die Hauptkarte zurück.

Andere Länder, andere Sitten

Im weiteren Verlauf der Kampagne werdet ihr auf die neuen Völker Franken, Byzantiner und Sarazenen stoßen, die euch je nach Mission freundlich, neutral oder gar feindlich gesinnt sind. Doch dank umfangreicher Diplomatieoptionen lässt sich der ein oder andere neutrale Stamm gegen einen Tribut zum Freund und damit auch wichtigen Handelspartner gewinnen, denn einige Rohstoffe sind von eurer Siedlung zu weit entfernt, als dass ihr sie selber abbauen könntet. Durch das überarbeitete Handelssystem könnt ihr Waren nun auch per Ochsenkarren oder Schiff mit anderen Völkern tauschen.

Unser Schiff legt an einer geheimnisvollen Insel an.



Doch nicht nur Waren könnt ihr bei euren Verbündeten tauschen, auch Söldner können gegen Ressourcen oder Gold angeheuert werden. Anschließend könnt ihr gut gerüstet euren Feinden, die jegliche diplomatischen Beziehungen mit euch ablehnen, einen Besuch abstatten und ihnen gehörig eins überziehen.

Das Militär

Das Militärsystem wurde in 'Cultures 2' von Grund auf überarbeitet. So lässt sich nun jeder Soldat individuell mit Nah- oder Fernkampfwaffen sowie verschiedenen Rüstungen ausstatten. Zusätzlich besitzt jede Einheit nun ein Inventar, in dem bis zu vier Bonusgegenstände aufbewahrt werden können. Dazu gehören diverse Amulette und Tränke, mit denen sich die Einheiten wach halten oder nach einer harten Schlacht ihre Lebensenergie wieder auffüllen können.

Durch die individuelle Ausstattung ergeben sich natürlich zahlreiche Taktikmöglichkeiten. So können gut gepanzerte und mit Heiltränken ausgestattete Nahkämpfer sowie leichtgerüstete und mit Trefferamuletten ausgestattete Fernkämpfer einem gegnerischen Heer viel mehr Schaden zufügen, als eine Truppe einfacher Rekruten. Und durch den Einsatz von Katapulten lassen sich gegnerische Siedlungen noch leichter zerstören. Natürlich kann auch euer Gegner zu sol-



Das mittelalterliche Paris.

chen Tricks greifen, also solltet ihr eure eigene Siedlung mit Palisaden und Wachtürmen schützen.

Verbessertes Bau- und Berufssystem

Nicht nur das Militär wurde überarbeitet, auch im klassischen Aufbausektor gibt es einige Neuerungen. Da wäre zum einen das neue Gebäudesystem mit bis zu fünf Ausbaustufen. Statt ständig neue Gebäude zu bauen, was zu einer großen und unübersichtlichen Siedlung führt, könnt ihr

nun vorhandene Gebäude mit Hilfe besserer Baumaterialien wie zum Beispiel Marmor oder Dachziegeln erweitern und anschließend neue Waren darin produzieren. Das Besondere daran ist, dass mehrere Arbeiter gleichzeitig in ein und dem selben Gebäude arbeiten und sogar unterschiedliche Waren herstellen können. So bleibt eure Siedlung überschaubar und durch die kürzeren Wege läuft auch die Produktion schneller.

Auch beim Berufssystem gibt es einige Änderungen. Für den Nachschub an Baumaterial benötigt ihr nun nicht mehr Holzfäller, Lehmsammler und Steinmetz, sondern nur noch einen Abbauer. Zudem wird auch kein Produktionsgebäude mehr benötigt, der Abbauer kann im gesamten Siedlungsgebiet eingesetzt werden und kann seine Waren dort abliefern, wo sie gerade benötigt werden.

Altbewährtes

Am Grundprinzip des Berufssystems wurde jedoch kaum etwas geändert. Nach wie vor müssen sich eure Wikinger in einen der Grundberufe erst einarbeiten und können anschließend, wenn sie zum Meister aufgestiegen sind, einen neuen Beruf erlernen. So muss ein Farmer erst einmal in der Mühle gearbeitet haben, bevor er zum Bäcker ernannt werden kann. Dieses System wirkt sich auch auf die Warenproduktion aus: Ein Meisterabbauer kann einen Baum mit einem Schlag fällen, während ein Lehrling ein paar Schläge mehr braucht, bis der Baum endlich fällt.

Sobald einer eurer Wikinger den Meisterbrief erhalten hat, können die anderen Arbeiter seinen Beruf in der Schule direkt erlernen und müssen somit nicht erst alle Berufe des jeweiligen Produktionszweiges durchlaufen.

Das Leben eurer Wikinger besteht jedoch nicht nur aus Arbeit. Jeder einzelne von ihnen hat seinen eigenen Namen und verschiedene Bedürfnisse. Sie benötigen Nahrung und ein Dach über dem Kopf. Doch auch Unterhaltung und Religion spielen im Leben der Wikinger eine wichtige Rolle. Sinkt einer dieser Werte auf Null, so vergeht ihnen die Lust an der Arbeit, was sich natürlich negativ auf die Produktion auswirkt.

Auch das optionale Wegesystem werdet ihr in 'Cultures 2' wiederfinden. So kommen eure Wikinger auf gepflasterten Wegen deutlich schneller voran, als im hohen Gras. Sobald ihr eure Wikinger dann auch noch mit Schuhen ausstattet, gelangen sie noch schneller zu ihrem Arbeitsplatz.

Weitere Neuerungen

Einer der wesentlichen Kritikpunkte des ersten Teils war der Multiplayer-Modus. Für den zweiten Teil hat sich 'Funatics' einiges einfallen lassen. So gibt es mit den neu hinzugekommenen Modi 'Capture the Flag' und 'Koooperation' deutlich mehr Abwechslung. Und dank der neuen Multiplayer-Lobby lassen sich Mitspieler oder Gegner für eine Internetpartie 'Cultures 2' noch leichter finden, nachdem sich beim ersten Teil in Sachen Online-Gaming nur wenig tat.

Die Onlinehilfe ist ziemlich ausführlich.

HILFE!

HILFE

HÄUSER

WAREN

VERSCHIEDENES

ALCHEMISTENHÜTTE 2

große Alchemistenhütte ist nötig, um die Wikinger mit Nahrungsmitteln, Heil- und Kampftränken auszustatten. Für die Herstellung dieser werden nicht nur Pilze und Öl gebraucht, sondern auch Wasser, Kräuter und Gold.

Kosten:

Pilze

Wasser

Gold

Gr. Nahrungstränke

Gr. Wachtranke

Gr. Heiltränke

Weiter:

2 Druiden, 1 Träger, 2 Abbauer

Produktionskapazitäten:

10 Pilze <<	25 Öl <>
10 Wasser <<	10 Kräuter <<
10 Gold <<	25 Kl. Nahrungstränke <>
25 Gr. Nahrungstränke <>	25 Kl. Wachtranke <>
25 Gr. Wachtranke <>	25 Kl. Heiltränke <>
25 Gr. Heiltränke <>	

VORHERIGES

LISTE

NÄCHSTES

© 2002 by gamesweb.com AG, Bern - Schweiz | Internet: www.gamesweb.com



Ebenso kritisiert wurde die umständliche Steuerung, was vor allem bei der Rekrutierung in einer Klickorgie endete. Dieses Problem wurde erkannt und dank der neu hinzugekommenen globalen Befehle könnt ihr nun alle eure Wikinger auf einmal mit einem bestimmten Gegenstand ausrüsten.

Grafik und Sound

Die Grafik-Engine wurde gegenüber dem Vorgänger nur leicht überarbeitet, die Gebäude, Ein-

heiten und Tiere sind jedoch viel detaillierter als im ersten Teil. Zusätzlich gibt es nun eine Zoom-Funktion, mit der ihr euch eine bessere Übersicht über eure Siedlung verschaffen könnt, wo-

bei jedoch beim altbewährten Heranzoomen die Darstellung genauso pixelig wie im ersten Teil ist.

Auch beim Sound gibt es einige Änderungen. Während bei 'Cultures' noch Audio-Tracks verwendet wurden, die einem nach einer gewissen Zeit auf die Nerven gingen, basiert die Hintergrundmusik bei 'Cultures 2' auf Microsofts Direct Music-Schnittstelle. Damit ist es möglich, die Musik interaktiv je nach Spielsituation einsetzen zu lassen. Baut ihr beispielsweise eure Siedlung auf, läuft friedliche Musik im Hintergrund, was sich aber schlagartig ändert, wenn ihr beispielsweise von einem Feind angegriffen werdet. Jedes Volk hat ein eigenes Sound-Theme, so dass ihr genau erkennen könnt, von welchem Feind ihr angegriffen werdet.

Bewertung

Grafik		85%
Sound		87%
Gameplay		86%
Multiplayer		85%
Anspruch		86%
Spielspass		89%

Entwickler:

Funatics

Publisher:

JoWooD

Genre:

Aufbaustrategie

Spieleranzahl:

1-6

USK:

Ab 6 Jahren

Release:

Erhältlich

Fazit:

Die Wikinger sind zurück und haben jede Menge neuer Features mitgebracht. Dank des neuen Gebäudesystems und der vielen neuen Waren macht es noch mehr Spaß, das eigene Dorf zu einer großen Stadt auszubauen. Und auch das neue Militärsystem dürfte viele Freunde finden, nachdem man im ersten Teil seine Konflikte mit anderen Völkern lieber diplomatisch gelöst hat. Alles in allem setzt sich 'Cultures 2' deutlich von der Konkurrenz ab und ist damit klar die neue Referenz im Aufbaustrategie-Genre.

Ronny Schabel

Werbung



Sudden Strike 2

Eines der erfolgreichsten Strategiespiele in Deutschland kehrt im ersten Halbjahr 2002 zurück. Mit 'Sudden Strike 2' wird voraussichtlich im Mai der Nachfolger des preisgekrönten 'Sudden Strike' erscheinen, der unter anderem mit den Japanern eine komplett neue Nation enthält.

Als im Jahr 2000 'Sudden Strike' auf den Markt kam, konnte wohl noch niemand den Erfolg dieses Titels abschätzen, doch verkaufte sich das Spiel weltweit über 500.000 Mal. Nach dem offiziellen Add-on 'Sudden Strike: Forever' wird nun die lange Wartezeit bald ein Ende haben und die heiß erwartete Fortsetzung in den Läden stehen.

Neuer Kriegsschauplatz, neue Einheiten

Die auffallendste und zugleich einzige wirklich grosse Neuerung betrifft die zur Auswahl stehenden Nationen, denn neu hinzugekommen ist Japan, so dass nun insgesamt fünf Kampagnen gespielt werden wollen. So stürzt ihr euch auf Seiten der Deutschen, Russen, Amerikaner, Engländer und jetzt auch Japaner ins Gefecht, wobei ihr auf der Seite der Asiaten im pazifischen Raum den Vormarsch der britischen Armee stoppen sollt. Insgesamt warten etwa 50 Missionen auf den passionierten Hobby-General.



Durch seichtes Wasser kann man auch laufen.

Des Weiteren sind etwa 50 neue Einheiten dabei, wobei neben den üblichen Landeinheiten jetzt auch verschiedene See- und Lufteinheiten zur Verfügung stehen, die sich direkt steuern lassen. Weiter wurden die Panzerungswerte überarbeitet, so dass beispielsweise Panzer von vorne viel schwieriger zu knacken sind, als von der Seite oder von hinten. Die Einheiten sollen zudem Er-

fahrung sammeln können, die dann auch Einfluss auf das Kampfverhalten haben soll. In der vorliegenden Preview-Version war davon aber noch nichts zu spüren.

Neue Möglichkeiten, alte Einschränkungen

Durch die neuen Einheiten ergeben sich natürlich neue taktische Möglichkeiten: Da es immer noch

keine schwimmenden Gefährte oder Soldaten gibt und sich Ponton-Brücken nicht an jeder beliebigen Stelle bauen lassen, könnt ihr eure Leute jetzt mit Schiffen an ihren Bestimmungsort bringen. Neu dabei sind Züge, an die sich verschiedene Waggons und besondere Schienengeschütze anhängen lassen. Damit diese Gerätschaften durch ständigen Beschuss nicht unbrauchbar werden, können Schiffe, Flugzeuge und Züge auch repariert werden, Landebahnen und Schienenstränge lassen sich ebenfalls wieder instand setzen.

Der Bahnhof gehört uns.



Wie bereits im Vorgänger verfügen die Einheiten über unterschiedliche Sichtweiten, wodurch Offizieren und Generälen eine besondere Funktion zuteil wird, da diese über Ferngläser verfügen, mit denen sie feindliche Truppen aus grösserer Distanz aufspüren können. Der General ist in dieser Hinsicht noch um einen Tick besser gestellt als die Offiziere. Ebenfalls im Vorteil ist ein Scharfschütze, der Gegner aus grösserer Entfernung sichten und erledigen kann.

Alternative Transportmittel

Die wohl wichtigsten Änderungen liegen aber im Detail: Endlich bewegen sich Truppen, die aus verschiedenen Einheiten bestehen auf Wunsch mit der gleichen Geschwindigkeit, so dass die Gruppe immer zusammen bleibt. Soldaten können jetzt sogar auf Panzer aufsitzen und sich chauffieren lassen. Diese Transportmöglichkeit ist allerdings nicht ganz ungefährlich: Geraten eure Panzer unter Beschuss, schießen die Mitfahrer nicht etwa auf die Gegner oder springen ab, sondern bleiben dort seelenruhig sitzen, bis sie tot sind. Den Gegenangriff müsst ihr euren Leuten schon explizit befehlen.

Neben dieser Transportart könnt ihr eure Leute neuerdings auch per Flugzeug an einen andern Ort befördern. Der Clou daran: Neben der Möglichkeit, eure Untergebenen nach der Landung auf einem anderen Flugplatz aussteigen zu lassen, könnt ihr diese auch überall und jederzeit als Fallschirmspringer abwerfen. Wichtig ist die Luftwaffe zudem im Kampf gegen herannahende Bomber, die von unseren Abfangjägern aufs Korn genommen werden können.

Der Multiplayer-Modus

Wer sein Können lieber gegen einen menschlichen Kontrahenten unter Beweis stellen will, kann dies im Multiplayer-Spiel tun. Was bereits beim ersten Start dieser Spielvariante auffällt, ist das deutlich mehr Karten als im Vorgänger zur Auswahl stehen, in dieser Version waren es ganze 37 Maps. Weiter lassen



Die Truppen sind gelandet, es kann losgehen.

sich jetzt die eigenen Einheiten auf Wunsch einfärben, so dass diese vom Arsenal des Gegners besser unterschieden werden können. Das Ganze fällt aber nicht übertrieben stark aus, denn es handelt sich hierbei doch eher um eine Tönung im gewählten Farbbereich - und wen es stört, der kann dieses Feature immer noch ausschalten.

Ob auch diese Version mit den gleichen Problemen im Multiplayer-Modus zu kämpfen hat wie im Vorgänger, bleibt abzuwarten. Um die berüchtigten Spielunterbrüche zu vermeiden, hat man sich nämlich etwas Neues einfallen lassen: Sobald es Probleme mit der Verbindung oder Ähnli-

chem gibt, soll das Spiel angehalten und die Daten überprüft werden. Erst wenn die Spieler wieder die selben Daten haben, soll das Spiel weiterlaufen. Ob sich dieses Prinzip bewährt, bzw. ob es in der Praxis funktioniert, wird die fertige Version zeigen.

Grafik

Wer mit der Fortsetzung gleichzeitig mit einer optischen Frischzellenkur gerechnet hat, wird sicher enttäuscht sein: Immer noch schickt ihr eure Wuselkollegen über 2D-Maps, gespielt wird aus der Iso-Perspektive. Lediglich das Pazifik-Szenario bringt etwas Neues fürs Auge, dagegen sind die Wüsten-Szenarios weggefallen. Neu sind die Wettereffekte,

so dass es schon mal schneien und regnen kann, was sich dann negativ auf die Sichtweite eurer Leute auswirkt. Das Wetter hat aber keinen Einfluss auf das Spielgeschehen und ist zudem statisch - wenn's mal schneit, dann schneit es die ganze Zeit.

Ronny Mathieu

Entwickler:

Fireglow Studios

Publisher:

CDV Software

Genre:

Echtzeit-Strategie

Spieleranzahl:

Voraussichtlich 1-12

USK:

Ab 16 Jahren

Release:

Mai 2002

Fazit:

Der zweite Teil des Strategie-Krachers ist ein zweischneidiges Schwert: Zum einen kommt das Spiel praktisch im gleichen Look daher, wie bereits der Vorgänger, zum anderen wurden aber auch neue Einheiten integriert und am Gameplay gearbeitet. Vor allem die überarbeiteten Panzerungswerte und die neuen Möglichkeiten verleihen diesem Titel den Charakter eines Vollspiels, wohingegen andere Features bereits in Add-ons zu finden waren. Nichtsdestotrotz spielt sich 'Sudden Strike 2' etwas anders und auch die Aktionsmöglichkeiten haben etwas zugenommen, so dass Fans des ersten Teils auch an der Fortsetzung ihre Freude haben werden.

Erster Eindruck:

Gut

Auf dem Vormarsch.





NASCAR 2002 SEASON

Papyrus und Publisher Sierra scheinen es dem großen Kollegen Electronic Arts nachmachen zu wollen. Wo dieser jedes Jahr ein neues Sportspiel herausbringt, folgt nun Papyrus mit jährlichen Nachfolgern seiner bekannten 'Nascar'-Reihe.



Nur Fliegen ist schöner.

Aktueller Rooster gehört zum Standard

Wie es sich für eine Neuauflage gehört, spendieren die Entwickler 'Nascar Racing 2002 Season' natürlich den aktuellen Rooster, sprich die Namen aller Fahrer und Original-Wagen der diesjährigen Saison. Dieser Punkt dürfte vor allem für Rennspiel-Enthusiasten und amerikanische Gefolgsleute interessant sein, welchen solch klangvolle Namen wie Dale Earnhardt jr. und J. Andretti die Tränen in die Augen schießen lassen.

Was ist neu?

Die sonstigen Neuerungen im 'Nascar 4'-Nachfolger sind zwar klein, aber fein. So wurde die Grafik der Wagen und die Reflektionen sowie die Fahrbahntextur leicht renoviert. Etwas enttäuschend ist hingegen die sonstige Umgebungsgrafik, welche im Vergleich zum Vorgänger praktisch unverändert blieb. Auch die Zuschauer sind weiterhin ein hässlicher Textur-Einheitsbrei und der Himmel ist starr wie eh und je. Hier hätte sich Papyrus für einen echten Nachfolger doch etwas mehr Mühe geben müssen.

Offensichtlich haben sich die

Amerikaner mehr auf den Sound des Spiels respektive der Wagen gestürzt, denn dieser ist satter, donnernder und aufregender denn je zuvor und mit dem richtigen Sound-Equipment dürfte eure Bude beben, wenn ihr mit 32 Gefährten über die Strecke donnert.

Neu hinzugekommen und ein wirkliches Highlight in 'Nascar 2002 Season' sind die Fahrerlehrgänge. Man merkt den Entwickler im gesamten Spiel an, dass sie die 'Nascar'-Reihe vor allem einsteigerfreundlicher gestalten wollen. Für den deutschsprachigen Raum sicher ebenfalls eine zu begrüßende Neigung der Amerikaner. Die Lehrgänge selbst sind professionell gemacht, glänzen mit perfekten Sprachaufnahmen, leider nur in Englisch, und erklären zunächst die Besonderheiten des 'Nascar'-Rennsports sowie taktische Feinheiten wie das Drafting, wie man seinem Motor etwas mehr Kühlung verschafft und wie man seine Konkurrenten als Leader nicht vorbeilässt. Als krönenden Abschluss gibt es noch für jede Strecke einen Einführungskurs, welcher auch fortgeschrittenen Spielern das ein oder andere Licht

aufgehen lassen dürfte.

Auch bei den Strecken hat sich ein wenig getan, neben der Aktualisierung der Strecken passend zur 'Nascar'-Saison 2002 wurde auch eine 'Coca-Cola'-Fantasie-Strecke implementiert, welche es in sich hat und eine Menge Spass macht.

Alles beim Alten

Am Rennen selbst, der bekannt sensationell gut gelungenen Fahrphysik, sowie dem Schadensmodell, konnten die Entwickler wahrlich kaum etwas verbessern. Das Fahren im neuen 'Nascar'-Teil ist schlicht sensationell und wenn man sich einer düsteren Rauchwolke nähert und durch diese hindurchschießt, ist Adrenalin pur angesagt.

Auch das Tuning der Wagen, das Paint-Kit für eure Wagenskins, sowie der Namenseditor blieben im Großen und Ganzen unange-

Entwickler:

Papyrus Racing Games

Publisher:

Sierra

Genre:

Rennsimulation

Spieleranzahl:

1-43

USK:

Ab 6 Jahren

Release:

Erhältlich

Fazit:

'Nascar Racing 2002 Season' lässt bei mir zumindest gemischte Gefühle aufkommen. Die Neuerungen halten sich ziemlich in Grenzen, sind dafür aber perfekt umgesetzt. Dass man die alten Daten nicht übernehmen kann, halte ich für einen herben Kritikpunkt und auch dass die Designer bei der Grafik praktisch nichts Neues bieten, ist für einen Nachfolger, selbst wenn man den recht günstigen Preis von unter 30 Euro berücksichtigt, etwas wenig. Dennoch ist der neue Teil für alle Fans sicher ein Muss.

tastet. Völlig unverständlich daher, dass man seine Einstellungen aus dem Vorgänger nicht in 'Nascar: Season 2002' importieren kann. Da bleibt einem einzig das mühselige Übertragen von Hand übrig.

Vitus Hoffmann

Die Fahrzeugmodelle können wieder überzeugen.



Bewertung

Grafik		84%
Sound		89%
Gameplay		89%
Multiplayer		91%
Anspruch		81%
Spielspass		83%



SHADOWBANE

MMORPGs erfreuen sich derzeit größter Beliebtheit. Ein weiteres Spiel dieses Genres und zugleich eine neue Rollenspielhoffnung ist 'Shadowbane' aus dem Hause Swing! Entertainment, zu dem nun schon seit geraumer Zeit der offizielle Betatest läuft.

Satte fünf Millionen Euro Entwicklungskosten sind in 'Shadowbane' eingeflossen, zehn Euro soll der Spaß nach dem weltweiten Launch mit fünf lokalisierten Sprachversionen im Mai/Juni dieses Jahres den geeigneten Spielern kosten. Stellt sich die Frage, ob der Aufwand auch spielerisch zu einem interessanten Produkt führt.

Der Einstieg in eine düstere Welt

Angesiedelt ist 'Shadowbane' in einer düsteren, gottverlassenen Fantasy-Welt, in der weit und breit das Chaos herrscht. Zudem können die Bewohner der Welt nicht mehr sterben, sondern tauchen immer wieder irgendwo auf. In diese Welt taucht der Spieler als Charakter einer von zehn möglichen Rassen ein, vom Menschen über einen Elf bis hin zum Zentaur oder Vogelwesen liegt alles drin, wobei der Schwerpunkt des Spieles deutlich auf den Aspekt des gruppenorientierten Kampfes zwischen Spielern gelegt ist.

Bei der Charaktererstellung wählt ihr eine der besagten zehn Rassen, die über unterschiedliche Grund- und Maximalwerte hinsichtlich ihrer Fähigkeiten verfügen. Zunächst stehen vier Charakterklassen zur Verfügung, ab Charakter-Level 10 kommen 14 Spezialklassen hinzu wie Jäger, Kundschafter, Barbar oder Prediger.

Gemeinsam sind wir stark

Das Gildenleben stellt einen großen Schwerpunkt dar und wird durch zahlreiche Features unterstützt. Sowohl einzelne Spieler als auch ganze Gruppen können



Vorbereitung zum Gefecht.

die Aufnahme in eine Gilde beantragen, wobei es für jeden Spieler eine Art Lebenslauf gibt, der für den Leiter der Gilde sichtbar ist. Reine Player-Killer haben da schlechte Karten, denn es ist auch möglich, Gildenleitern auffällige Charaktere zu melden, die dann beim Betreten einer Stadt sofort von den Wachen angegriffen werden.

Stadtbau und Wirtschaft

Habt ihr genügend Geld geschneidert, könnt ihr einen Baum des Lebens pflanzen, den Grundstein zur Gründung einer eigenen Stadt. Vom Gasthaus über Händler und Handwerker bis hin zu Trainern, bei denen ihr neue Fähigkeiten lernen könnt, ist nahezu alles vertreten, aber auch Mauern und Türme für die Befestigung der Stadt sind verfügbar. Zwar kann ein Spieler nicht selber ein Handwerk erlernen, dafür aber kann er Betriebe bauen und entsprechendes NPC-Personal anheuern, das übrigens nach Lohn verlangt. Auch können Truppen und Wachen zum Schutz der eigenen Stadt engagiert werden.

Aus den Städten und Gilden soll sich mit der Zeit ein politisches Gefüge entwickeln, was dem Spieler enorme Möglichkeiten der Gestaltung der Spielwelt verspricht. Natürlich sind auch Angriffe auf die Städte anderer Spieler möglich, dazu ist allerdings einiges an Aufwand nötig, denn ihr benötigt entsprechende Mitspieler, geeignete Belagerungsgeräte und jede Menge Zeit.

Auf ins große Abenteuer

Daneben gibt es in der Spielwelt natürlich auch einiges zu erleben. So gibt es zahlreiche Adventure-

Entwickler:

Wolfpack Studios

Publisher:

Swing! Entertainment

Genre:

MMORPG

Spieleranzahl:

n/a

USK:

n/a

Release:

Mai/Juni 2002

Fazit:

Die Stärke von 'Shadowbane' liegt auf jeden Fall in den umfangreichen Möglichkeiten engagierter Spieler, ihre Welt zu verändern und zu beeinflussen, die in dieser Form und mit diesem Umfang bisher kein MMORPG bieten kann. Durchwachsen zeigt sich hingegen die Präsentation: auf der einen Seite detaillierte Charaktere, auf der anderen Seite triste und eintönige Umgebungen und Städte.

Erster Eindruck:

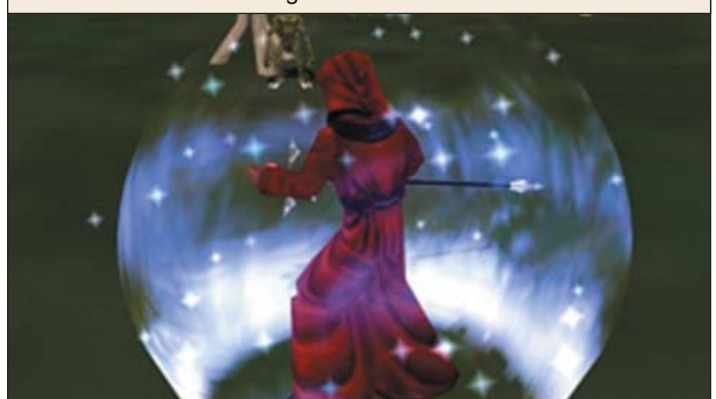
Gut

Zonen, in denen sich die Spieler ganz dem Kampf gegen Monster und anderes Viehzeugs widmen können. Neben den Adventure-Zonen wird es Events geben, die dynamisch und ohne große Ankündigung abgehalten werden, wobei die Ergebnisse auch entsprechende Auswirkungen auf die gesamte Spielwelt haben sollen.

Natürlich geht im Kampf nichts ohne reichlich Ausrüstung und Zaubersprüche. Von beidem gibt es reichlich, wobei auch klassen- und rassenspezifische Gegenstände vertreten sind.

Andreas Philipp

Kleiner Einblick in die Magie-Effekte.





TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

London, 21. März 2002. An die 200 Redakteure tummeln sich in dem eigens für dieses Event angemietetem Club und stürzen sich gierig auf die Freigetränke. Mit leichter Verspätung startet dann gegen 21:00 Uhr die Ankündigung des nächsten Titels der 'Tomb Raider'-Reihe.

Eine etwas andere Lara

Alles soll anders werden, düsterer, ernsthafter und erwachsener. 'Lara Croft - Tomb Raider: The Angel of Darkness' soll Mitte November exklusiv für PlayStation 2 und PC erscheinen. Xbox-Besitzer schauen in die Röhre und man kann nur erahnen, wie viel Sony für die Exklusiv-Lizenz bezahlt hat. Wie gewohnt soll Lara wieder durch Intelligenz und Fitness überzeugen, doch will man der Heroine auch neue Aspekte gönnen. Nach den Ereignissen im fünften Teil ist sie härter geworden und eine dunkle Seite soll sich an ihr zeigen, sich aber auch im Spiel widerspiegeln.

Adrian Smith, Direktor von Core Design hierzu: *Unsere Vision ist es, den Spieler in eine dunkle*

Welt zu entführen, die er wahrscheinlich gar nicht betreten möchte. Er muss es aber, um Lara wieder zurückzubringen. Es gibt keine klaren Grenzen zwischen Gut und Böse - es handelt sich vielmehr um eine Geschichte, die vom Spieler die Beantwortung sehr komplexer Fragen verlangt. Es wird eine neue Erfahrung für Gamer sein, die in der Vergangenheit 'Tomb Raider' gespielt haben.

Neue Aufgaben

Auch das Gameplay selbst soll einige Veränderungen mit sich bringen: Die Aufgaben sollen komplexer werden, der Spieler muss mehr Entscheidungen treffen, Interaktion mit anderen Charakteren ist möglich und es gibt mehrere Wege zur Lösung der

Aufgaben. Taktische Elemente sollen ebenso vorhanden sein wie Adventure- und Rollenspiel-Aspekte, aber natürlich kommt auch die Action nicht zu kurz.

Die Story: Ein verzweifelter Anruf ihres früheren Mentors Von Croy führt Lara nach Paris. Von Croy wurde von einem ominösen Klienten, Eckhardt, beauftragt, eines der fünf berühmten Obscura-Gemälde aus dem 14. Jahrhundert zu finden. In Paris angelangt, findet Lara eine belagerte Stadt vor. Von Croy ist Opfer eines schrecklichen Mordes und Lara, unter Mordverdacht stehend, bleibt nur die Flucht.

Während ihres Abenteuers begegnet Lara dem gleichgesinnten Abenteurer Kurtis Trent, der sich auf der Jagd nach Eckhardt befindet. Bei dem Versuch die Spur, die Von Croy hinterlassen hat, zu enträtseln, wird Lara in Geschäfte der Unterwelt, hässliche Morde, eine dunkle Form der Alchemie und in eine Jahrhunderte umspannende Geschichte um Blut, Verrat und Rache verwickelt.

Verbesserte Technik

Neben den Änderungen des Charakters und der Erweiterung des Gameplays wurde dem Spiel auch eine neue Grafik-Engine spendiert, die speziell darauf ausgerichtet wurde, die Möglichkeiten der PlayStation 2 und der neuesten PC-Grafikkarten voll auszuschöpfen. Lara besteht nun aus mehr als 5.000 Polygonen, im Gegensatz zu den 500 der vorherigen 'Tomb Raider'-Spiele.

Sie bewegt sich in einer äußerst detaillierten Welt, die sie durch die Gassen von Paris bis hin zur Unterwelt von Prag führt.

Um das Ganze auch zu belegen, wurde den Anwesenden dann auch gleich ein Trailer gezeigt, der nach Angaben von Eidos zu 85 Prozent aus Ingame-Szenen besteht. Was dort zu sehen war, sah auch gar nicht mal so schlecht aus. Die Grafik machte einen weitaus besseren Eindruck als im letzten Spiel der Reihe, wesentlich mehr Details sind enthalten und die Animationen sahen sehr gut aus.

Weitere Teile?

Ein Ende der Reihe selbst ist allerdings nicht in Sicht, nach dem Urlaub der Videospiel-Ikone haben sich die Entwickler offenbar mit einigen Ideen ins stille Kämmerlein zurückgezogen, und augenscheinlich hat man mit 'Tomb Raider' noch einiges für die Zukunft vor.

Was soll man also sagen? Lara ist wieder da, aber es wird nach den bisherigen Spielen, die trotz aller Verkaufsrekorde ein ums andere Mal für Verdruss bei den Fans gesorgt haben, sicher nicht einfach, Lara wieder an die Spitze des Genres zu führen. Die Erwartungshaltung ist hoch, und viele belächeln die Frischzellenkur bereits. Core Design wird im Herbst zu beweisen haben, dass Lara Croft auch weiterhin ihre Existenzberechtigung in der Spielwelt hat.

Andreas Philipp

Jill de Jong - Die neue Lara Croft kommt aus den Niederlanden.



DARK AGE OF CAMELOT- TAGEBUCH

Das Tagebuch Farinas von Connla, Dienerin des Pfades der Essenz

Begonnen in Zeiten des Krieges im Reiche Hibernia

20. März

Mag Mell - Meine neuen Fertigkeiten sind im Kampf unerlässlich geworden. Zum einen ist mir aufgefallen, dass ich den meisten Schergen Hibernias ohne kampfstarke Begleitung nahezu hilflos gegenüberstehe, zum anderen, dass ich seit dem Erlernen der neuen Zauberkünste sehr oft gefragt werde - sei es von Gildenmitgliedern oder von Fremden - ob ich an deren Abenteuern teilnehmen möchte. Da es innerhalb Hibernias keinerlei Fehden zwischen den Einwohnern, noch in irgendeiner Form Neid, Streit oder ähnliche Untugenden gibt, schließe ich mich jeder Gruppe

an, von deren Anhänger ich denke, noch etwas lernen zu können. So bin ich in den letzten Wochen sehr viel in Hibernia umhergereist, sowohl zu Fuß als auch zu Pferd. Von einem sehr weisen Barden in Howth, südlich der Silberminen-Berge, lernte ich mein erstes Flötenspiel. Mit diesem Instrument bin ich zwar weniger vertraut, doch ich übe jeden Abend fleißig. Die Klänge der Flöte scheinen in den Hörern spirituelle Kräfte zu wecken und sowohl meine, als auch die Zauberkraft meiner Verbündeten zu steigern. In Ardee, nord-östlich von Tir na Nog, erstand ich eine neue Flöte und ließ sie sogleich mit ei-

nem Bannzauber belegen, der mich vor bösen Geistern schützen soll.

24. März

Tir Urpost, Moher-Klippen - Ich machte vor drei Tagen Bekanntschaft mit den sehr mächtigen Magiern Serife, Meron und Galadriel. Mit ihnen zu kämpfen ist für mich das bisher abenteuerlichste, spannendste aber auch gefährlichste Erlebnis. Ich möchte euch davon berichten: Am Nordtor von Tir na Nog begegnete ich Galadriel, der mich sogleich ansprach: 'Seid gegrüßt, Bardin. Hoch oben im Norden, in den Moher-Klippen, warten noch zwei weitere Vertreter der Magiekunst auf mich. Wenn Ihr möchtet, könnt Ihr mich dorthin begleiten und uns mit einem Eurer Lieder unterstützen.' Das ließ ich mir nicht zweimal sagen und heftete mich an

die Fersen des anmutigen Magiers. Mir war klar, dass er durch das Flötenspiel auf mich aufmerksam wurde, dass ich wenige Minuten zuvor begonnen hatte, um einen freundlichen Grasgeist zu erheitern. Es ist die unwiderstehliche Melodie, die die Magier anzieht, durch deren Klang sie weitaus größere Energiereserven aufbringen können, um noch mächtiger und ausdauernder zu zaubern. Durch mein Wanderlied erschien uns der einstündige Marsch zu einem Turm kurz vor den Moher-Klippen nur halb so anstrengend. Dort angekommen stellte Galadriel mich seinen Begleitern Serife und Meron vor. Ich spürte förmlich die Energie, von der die drei Zauberkundigen umgeben waren. Sogleich begann ich meinerseits Zauber auf sie zu legen, naturgebundene Auren, die sie schützen und stärken sollten.

Werbung



BLOOD OMEN 2
THE LEGACY OF KAIN SERIES

EIDOS INTERACTIVE

PlayStation 2 PC CD-ROM XBOX

© 2002 by gamesweb.com AG, Bern - Schweiz | Internet: www.gamesweb.com

Zu meinem Erstaunen beschwören sie zwei Wesen, wie ich sie nie zuvor gesehen hatte. Man erklärte mir, es seien Anderwelt-Mitstreiter, die uns im Kampf unterstützen würden und so verzauberte ich auch sie, sofern es meine Konzentration noch zuließ.

Als wir mit den Vorbereitungen soweit fertig waren und uns näher kennen gelernt hatten, zogen wir in Richtung Osten los, wo sich mysteriöse Wesen aufhalten, die in Hibernia 'Stürme' genannt werden. Das sind mächtige, durchscheinende Wesen, die sowohl kräftig zuschlagen, als auch zaubern können. Meron erblickte den ersten 'Sturm' und schickte zugleich die Anderwelt-Mitstreiter zum Angriff los. Mir wurde aufgetragen, die kleinen Wesen zu heilen und mein Lied zu singen. Und tatsächlich, eine solche Übermacht an Magie habe ich in meinem bisherigen Leben noch nicht gesehen. Die drei Magiebegabten besiegten den Dämon in Windeseile. Serife führte uns dann auf ein freies Feld, das von diesen Dämonen wimmelte und in dessen Mitte sich ein kleiner Hügel befand: 'Dort hätten wir einen guten Überblick, wären aber auch von allen Seiten verwundbar!' - 'Solange Farina uns mit ihren Heilkünsten beehrt, mache ich mir darüber keine Gedanken', war die mit einem Augenzwinkern verbundene Antwort von Meron. Also rannten wir über die kleine Ebene auf den Hügel zu, von wo aus wir einen 'Sturm' nach dem anderen bezwangen. Dabei bewiesen die drei Magier einmal mehr, wie mächtig sie sind und beeindruckten mich mit immer neuen, bunten und vernichtenden Zaubern, die sie den Gegnern entgegenschleuderten. Ein waches Auge bewies Galadriel, als sich gleich drei 'Stürme' auf mich zu stürzen drohten und der Ma-

gier mich unsanft zur Seite schubste. Etwas benommen vom Sturz konnte ich verfolgen, wie die Dämonen nacheinander gelähmt, geschüttelt, geröstet und vernichtet wurden. Galadriel half mir wieder auf die Beine und ich drückte ihm als Zeichen meines Danks einen Kuss auf die Wange, was ihn eher verwirrte, als erfreute.

Nach fast einer vollen Stunde war die Schlacht vorbei und die Ebene frei von Monstern. Meron, Galadriel, Serife und ich verließen die Ebene und machten uns auf nach Tir Urpost, einem kleinen Vorposten östlich der Ebene. Dort verkauften wir unsere Beute, die größtenteils aus Edelsteinen oder magischem Pulver bestand, reparierten beim Schmied unsere Ausrüstung und ruhten uns eine Nacht aus. Von einem Händler erfuhren wir am nächsten Morgen von einer Höhle, einem Dungeon, der ganz in der Nähe sein solle und in dessen Innerem unsagbare Schätze verborgen sein sollen. Serife fasste den Entschluss, die Höhle zu suchen und zu erforschen. Unsere Wanderung dauerte weniger als 20 Minuten, schon standen wir vor dem Höhleneingang. Im Inneren war es dunkel, so dass uns nur unsere Fackeln die Umrisse der kalten Mauern erahnen ließen. In einem ersten großen Raum vor uns hechteten plötzlich zwei Mumien auf uns zu, doch Galadriel zögerte nicht lange und beförderte sie erneut, und diesmal hoffentlich endgültig, ins Jenseits. Ich blieb immer dicht hinter den drei Magiern und hatte Angst. Es war das erste Mal, dass ich in einem Dungeon war und der Gestank von Moder und feuchten Wänden hat sich fest in meine Nase gefressen. Ich rieche ihn noch jetzt. Als wir um eine weitere Ecke bogen, erblickten wir wei-



Die Curmudgeons schlagen zurück.

tere Krieger Hibernias, die ebenfalls von den Schätzen erfahren haben mussten. Einige Mumien später standen wir in einer großen Halle, in der sich große, steinerne Särge mit Skeletten befanden. Plötzlich stürmte ein in der Dunkelheit kaum erkennbares Wesen auf uns zu und hätte Meron fast erschlagen, wäre er nicht sofort zur Seite ausgewichen. Ein Waldläufer erwischte den Untoten dann mit einem Pfeil, der nur um Haaresbreite an meinem Ohr vorbeizischte.

Es war den Magiern klar, dass dies kein Ort für eine Bardin ist und sie führten mich wieder an die Oberfläche. Am Höhlenausgang versprachen sie mir, dass wir uns eines Tages wieder begegnen würden und verschwanden wieder im Höhleninneren, um weiter zu suchen. Ich machte mich wieder auf den Weg nach Tir Urpost, wo ich auch diese Zeilen schreibe und hoffe, dass ihnen dort unten nichts zustößt. Mein nächstes Lied werde ich 'Die drei Magier' nennen und ihnen widmen.

27. März

Bei einem Angriff auf ein Curmudgeon-Lager erlitten wir einen herben Rückschlag. Mit einer großen Gruppe machten wir uns auf, um ein Lager des bösen Volkes auszuradiieren. Neben uns waren noch viele andere Bewohner Hibernias dabei, die an diesem Unternehmen ebenfalls interessiert waren. Als wir dann auf das Lager losstürmten, das uns zuvor als fast leblos erschienen war, mussten wir feststellen, dass sich die Curmudgeons in ihren Zelten und im Heu verkrochen hatten und auf uns warteten. Um ein Haar wären wir alle umgekommen, wären wir nicht schnell

genug geflüchtet. Sicher werden wir uns erneut an dem Lager versuchen, bis dahin müssen wir aber erst wieder zu Kräften kommen.

Mario Bretfeld

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
A. Spies - as@gamesweb.com
T. Simon - ts@gamesweb.com
M. Bretfeld - wiski@gamesweb.com
T. Knocke - tkone@gamesweb.com
R. Schabel - rs@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
Marktgassee 37
3011 Bern, Schweiz
Fon: +41(31)313-5222
Fax: +41(31)313-5220
Urheberrecht:
Das Urheberrecht liegt vollumfänglich bei der gamesweb.com AG, Bern - Schweiz. Alle Artikel und Bilder unterliegen dem Urheberrecht. Diese Ausgabe darf unverändert und als Ganzes kopiert werden. Auszüge dürfen nur mit der schriftlichen Genehmigung der gamesweb.com AG gemacht oder verbreitet werden.
Haftung:
Weder die Redaktion noch die gamesweb.com AG können für die Richtigkeit von Veröffentlichungen, trotz Prüfung, haften.
Erfüllungsort, Gerichtsstand:
Bern, Schweiz

Der gefährliche Dungeon.

