

GHOST RECON: DESERT SIEGE

Im Add-on des Taktik-Shooters wartet eine neue Kampagne auf euch, in der ihr dieses Mal in Afrika für Ruhe und Ordnung sorgen müsst [S. 8]

DEFENDER OF THE CROWN

Spiele-Veteranen dürfen sich freuen: Cinema-ware präsentiert den Amiga-Klassiker in einer digital nachbearbeiteten Fassung nun auch für PC [S. 9]

DIE SIMS: URLAUB TOTAL

Im bereits vierten Add-on dürft ihr eure Schützlinge nach getaner Arbeit endlich auch in die wohlverdienten Ferien schicken [S. 10]

FANSITE-ARTIKEL: CULTURES 2

Was es mit dem Add-on auf sich hat, welche Mängel durch einen geplanten Patch behoben werden sollen und ob sich in Sachen KI etwas tut, erfahrt ihr hier [S. 11]

NEWS

Neues zu 'Commandos 3', 'Elite Force 2', zur 'Soldier of Fortune 2'-Demo, zu einem 'Return to Castle Wolfenstein'-Nachfolger und vielen anderen Themen [S. 1]

STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Kyle Katarn ist wieder unterwegs und ihr mit ihm in Lucas Arts' neuestem 3D-Shooter rund um die 'Star Wars'-Reihe 'Jedi Knight II: Jedi Outcast'. Auf Basis der 'Quake 3'-Engine ist ein Edelshooter entstanden, der sich vor keiner Konkurrenz zu fürchten braucht [S. 5]



NEWS

Commandos 3 kommt

Was sich eine Zeitlang als ein hartnäckiges Gerücht hielt, wurde nun auch von offizieller Seite bestätigt: 'Commandos 3' wird kommen. Wie vermutet und bereits in einem Interview mit gamesweb.com zum Release von 'Commandos 2: Men of Courage' angedeutet, wird es kein Add-on zum bereits erhältlichen Vorgänger geben. Stattdessen machen sich die Entwickler der Pyro Studios direkt an den Nachfolger 'Commandos 3'.

Dies bestätigten die Pyro Studios nun höchstpersönlich gegenüber den Kollegen der Online-Abteilung des deutschen Magazins GameStar. Weitere Informationen zu 'Commandos 3' sind derzeit allerdings nicht bekannt, ebenso wenig wie ein möglicher Releasetermin, so dass zunächst einmal Warten angesagt ist. Spätestens mit der offiziellen Ankündigung des Spiels durch Publisher Eidos Interactive via Pressemitteilung wird es wohl weitere Details geben. Wann dies geschehen wird, ist aber ebenso ungewiss.

Sims Online - Betatest im Sommer

'Die Sims' zählt immer noch zu einem der absoluten Top-Titel und hält sich vor allen Dingen in den USA seit Monaten immer noch ganz oben in den

Verkaufscharts. Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten sind in den Verkaufscharts demnach nicht nur das Hauptprogramm, sondern auch einige der Add-ons mit vorne dabei. Mit 'Sims Online' soll das Spielprinzip in eine große Online-Welt portiert werden. Einen ersten Test des Ganzen soll es im Sommer geben, dann nämlich soll nach Angaben von GameSpot.com, welche die Informationen von Publisher Electronic Arts selbst beziehen, der externe und damit öffentliche Betatest stattfinden.

Derzeit befindet sich 'Sims Online' im Pre-Alpha-Status und die Entwicklung geht relativ gut voran. Im fertigen Spiel wird dann eine riesige virtuelle Welt existieren, in der Tausende von Spielern ihre Figuren wie in 'Die Sims' von Maxis steuern. Weitere Informationen zum besagten öffentlichen Betatest gibt es derzeit noch nicht. Sollte sich etwas Neues ergeben, erfahrt ihr es natürlich bei gamesweb.com!

Blizzard geht gegen Cheater vor

Der unermüdliche Kampf von Blizzard Entertainment gegen die Cheater-Plage geht in die nächste Runde. In letzter Zeit machte in Sachen 'Diablo 2' vor allem der sogenannte 'Chest Hack' im Battle.net von sich reden, doch auch diesbezüglich hat Blizzard nun die richtige Antwort parat

und geht ohne zu zögern gegen die Cheater vor. Wie Blizzard nun bekannt gab, wurden die entsprechenden Accounts ausgemacht und gesperrt. Insgesamt hat es, der offiziellen Meldung von Blizzard entsprechend, über 7.000 Accounts erwischt, die ab sofort nicht mehr zugänglich sind und somit im Battle.net keinen Schaden mehr anrichten. Laut Geoff Frazier aka Shlonglor, dem Webmaster der Blizzard-Seiten und 'Warcraft'- sowie 'Diablo'-Veteran, werden auch die CD-Keys der entsprechenden Personen gesperrt und somit für den Online-Betrieb des Spiels untauglich.

Weiteres Command & Conquer

Kaum ist 'Command & Conquer: Generals' offiziell angekündigt, macht auch schon das Gerücht über einen weiteren Teil der Reihe, diesmal wieder auf der Echtzeit-Strategieschiene, die Runde. Aus einem Falblatt zur kommenden E3 in Los Angeles geht hervor, dass dort Louis Castle persönlich einen weiteren Titel ankündigen wird.

Da 'C&C: Generals' ja bereits dieses Jahr erscheinen soll, gehen unsere Kollegen von gamespydaily davon aus, dass es sich bei dieser Ankündigung um einen Nachfolger von 'Tiberian Sun' handelt, beziehungsweise um einen neuen Titel in eben diesem Universum.

Keine deutsche Version von Max Payne

Bereits vor geraumer Zeit wurde die englische Version des 3D-Shooters 'Max Payne' aufgrund der Gewaltdarstellung und vor allen Dingen wegen des moralisch zweifelhaften Rachefeldzuges des Protagonisten von der BPJS hierzulande indiziert, allerdings sollte unter bestimmten Auflagen eine deutsche Version erscheinen. Doch auch für diese sieht

Kolumne**Wiedergeburt eines Genres**

'Was ist dein Lieblingsgenre?' Aktuell würden viele Spieler wie aus der Pistole geschossen 'Rollenspiele' als Antwort geben. Natürlich, 'Diablo II' ist der Battle.net-Dauerbrenner, für Fans der alten Schule gibt es 'Wizards 8', und Chris Taylors 'Dungeon Siege' erfreut sich schon jetzt großer Beliebtheit. Doch das war nicht immer so. Anno 1997 wollte keiner etwas mit diesem Genre zu tun haben. Keine brauchbaren Games fanden sich im Händlerregal, ehe ein Jahr später Interplay mit 'Baldur's Gate' ein Top-Spiel veröffentlichte, das den Grundstein für eine Wiedergeburt des Genres legte. Fortan ging es wieder bergauf. Kennen wir diese Situation nicht irgendwoher? Ja, ge-nau, Adventures sind tot. Seit 'Monkey Island IV' gab es nichts Neues für Rätsler, und 'Simon 3D', das bald erscheinen wird, ist wohl nur etwas für hartgesottene Fans. Erhoffen wir uns doch einfach eine Entwicklung wie bei den Rollenspielen, die Rolle von Interplay könnte Lucas Arts gut ausfüllen. Und wer weiß, vielleicht schreibt ein anderer Redakteur in fünf Jahren an dieser Stelle: 'Noch im Jahre 2002 wurde das Adventure-Genre für tot erklärt ...'

Toby Knoke

es nun ganz schlecht aus. So bestätigte Take 2 Interactive, dass der BPJS mittlerweile eine entschärfte deutsche Fassung vorgelegt wurde, offensichtlich waren nach Ansicht der Behörde die weitreichenden Änderungen und Kürzungen des Spiels nicht ausreichend.

Würde Take 2 die deutsche Version von 'Max Payne' nun veröffentlichen, wäre die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, dass auch diese über kurz oder lang auf dem Index der BPJS landen würde. Da noch weitergehende Änderungen äußerst kostspielig wären und zudem das Spielgefühl und den Spielverlauf stark einschränken würden, hat Take 2 beschlossen, dass eine deutsche Version von 'Max Payne' definitiv nicht erscheinen wird.

Die Sims gehen bald online.





Weiter Warten auf GP 4.

GP 4 wird nicht verschoben

Kürzlich sorgte eine Fehlermeldung im Internet für Verwirrung, was den kommenden potentiellen Top-Hit 'Grand Prix 4' von Geoff Crammond für PC und Xbox betrifft. Dieser Meldung entsprechend bliebe auch die F1-Simulation nicht von Release-Verschiebungen verschont und würde erst zu einem wesentlich späteren Zeitpunkt in den Läden stehen. Die Rede war in diesem Fall von Winter 2002, doch Fans können beruhigt durchatmen. Gegenüber den Kollegen von PC Games bestätigte die deutsche Niederlassung von Publisher Infogrames, dass es sich dabei definitiv um eine Fehlermeldung handle.

Der Nachfolger des mehrfach ausgezeichneten 'Grand Prix 3' befindet sich demnach weiter auf Kurs und soll pünktlich veröffentlicht werden. Fans und Anhänger des Rennsports, insbesondere natürlich der Formel 1, dürfen sich zunächst also weiterhin auf einen Release im Juni diesen Jahres freuen.

Blizzard zieht vor Gericht

Einer der erfolgreichsten und sicherlich auch bekanntesten Entwickler ist Blizzard Entertainment, der vor allen Dingen mit Titeln wie 'Diablo', 'Warcraft II' oder 'StarCraft' für Aufsehen sorgte. Mittlerweile ist auch 'Diablo 2' erhältlich und das hoch gelobte 'Warcraft III: Reign of Chaos' steht in den Startlöchern, und auch weiterhin spielen Tausende von Spielern online über das Battle.net gegeneinander. Doch es ist nicht alles Gold was glänzt, denn schon seit geraumer Zeit treibt eine Software namens 'BNetd' ihr Unwesen, wobei es sich um einen Emulator handelt,

der Blizzards Battle.net emuliert.

Dadurch wird ermöglicht, dass auch Besitzer von Raubkopien ohne größere Probleme online spielen können und auch eine illegal im Internet verfügbare Beta-Version von 'Warcraft III' kann über 'BNetd' gespielt werden. Ursprünglich entstand die Software allerdings aufgrund der Überlastung und Unvollständigkeit des Battle.net! Blizzard leitete bereits vor einiger Zeit Schritte gegen den Emulator ein, begründet in der Verletzung des Urheberrechts und von Copyright- und Trademark-Rechten.

Nun geht das Ganze aber in die nächste Runde. So gab Blizzard und Publisher Vivendi nun bekannt, dass man nun Klage gegen einen kleinen Internet-Provider eingereicht hat, über den die Software vertrieben wurde.

Fortsetzung zu RtCW so gut wie sicher

'Return to Castle Wolfenstein' konnte nicht nur im Singleplayer-Modus überzeugen, auch der Multiplayer-Modus konnte sich im Online-Bereich recht schnell

neben 'Counter-Strike' und all den anderen Titeln etablieren und erfreut sich weiterhin größter Beliebtheit. Logischerweise liegt es da nahe, auch Gedanken an einen Nachfolger zu verschwenden, zu dem sich Kevin Cloud von id Software nun erstmals geäußert hat. Demnach plane man fest ein, ein 'Return to Castle Wolfenstein 2' zu entwickeln, die Arbeiten daran sind zum jetzigen Zeitpunkt aber noch nicht im Gange.

Wann die Arbeiten starten sollen, ist derzeit noch nicht bekannt, der Mitarbeiter von id Software bestätigte allerdings, dass man wieder in Verhandlungen mit den Gray Matter Studios stehe, die bereits für 'Return to Castle Wolfenstein' verantwortlich waren. Die Verhandlungen bezüglich der Entwicklung eines zweiten Teils sollen im Laufe des Jahres abgeschlossen werden, so dass die Entwicklung an sich möglichst schnell beginnen kann.

Warnung vor angeblichem Anno 1503-Download

'Anno 1503' ist wohl eines der meisterwarteten Spiele in

Deutschland. Dies machen sich nun dreiste Geschäftemacher zu Nutze und bieten das Spiel als Raubkopie bei diversen Tauschbörsen (Edonkey, Morpheus etc.) an. Doch Achtung! Der Download könnte euch sehr teuer kommen. Insgesamt können wir euch vor Raubkopien jeder Art nur warnen, denn diese enthalten häufig Viren oder Trojaner welche euren Rechner ausspionieren oder eben jene Dialer, welche sich unbemerkt auf euren Rechnern installieren. Von der Telekom braucht ihr dabei übrigens mit wenig Hilfe rechnen, denn diese verdient dabei kräftig mit.

Dragon's Lair 3D lebt noch

Anscheinend wird immer noch an 'Dragon's Lair 3D' gearbeitet, denn uns erreichte ein Lebenszeichen in Form einer Pressemeldung von Digital Leisure. Diese hat zwar nur indirekt mit dem Spiel zu tun, gibt aber doch einige interessante Informationen preis.

So scheint der Release des Spiels, dessen 2D-Vorgänger zu einem der meistverkauften Videospiele überhaupt gehörte, nun für den August diesen Jahres angesetzt zu sein. Lange Zeit war es ruhig geworden um den ehemaligen Blue Byte-Titel. Wie wir erfahren konnten, wird das Spiel in Deutschland nicht von Ubi Soft vertrieben werden, wohl aber in den USA. Ob damit 'Dragon's Lair 3D' überhaupt in unseren Gefilden zu haben sein wird, bleibt mehr als unklar.

Klar ist jedenfalls, dass Digital Leisure Merchandising in Form von Action-Figuren zum Spielrelease betreiben wird. Mit dabei sind alle Figuren, die auch im Spiel vorkommen. Bereits auf der Toy Fair seien die Figuren begeistert angenommen worden, so der Hersteller.

Dragon's Lair 3D ist immer noch in Entwicklung.





Bald gibt's die Demo zu SoF 2.

Soldier of Fortune 2 - Termin für Demo

Bereits seit einiger Zeit ist bekannt, dass in absehbarer Zeit ein Multiplayer-Test zum kommenden Shooter 'Soldier of Fortune 2' veröffentlicht werden soll, konkrete Details waren bis dato aber noch Mangelware, beziehungsweise nicht vorhanden. Nun wurde endlich ein konkretes Datum genannt. Demnach soll die Multiplayer-Demo am Donnerstag, dem 18. April 2002, über Fileplanet veröffentlicht werden. Die Demo wird eine Map beinhalten, die in vier verschiedenen Modi, nämlich 'Deathmatch', 'Team Deathmatch', 'Elimination' und 'Infiltration', spielbar sein wird.

Des Weiteren werden alle Waffen enthalten sein, die im Multiplayer-Modus des fertigen Spiels ebenfalls verfügbar sein werden. Für Abwechslung sollen weiterhin insgesamt 20 verschiedene Skins sorgen. Feedback und Verbesserungsvorschläge sollten nach dem Release dann an die E-Mail-Adresse sof2mptest@ravensoft.com geschickt werden. Bezüglich der Größe der Demo sind allerdings noch keine Details bekannt.

Releasetermin zu GTA 3 bekannt

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, hat nun einen konkreten Releasetermin.

Es ist der 31. Mai 2002, an dem alle Fans des Titels zuschlagen sollten.

Infos zu Elite Force 2

Zunächst hielten sich im Internet-Gerüchte, dann wurde es offiziell bestätigt und nun gibt es neue Informationen zum kommenden 3D-Shooter 'Star Trek: Elite Force 2'. Jon Galloway plaudert in einem Interview aus dem Nähkästchen und gibt weitere Informationen, unter anderem bezüglich des Releasetermins, bekannt. So soll 'Star Trek: Elite Force 2', in dem 'Star Trek:

Voyager' und 'Star Trek: Next Generation' aufeinandertreffen sollen, im ersten Quartal 2003 den Weg in die hiesigen Läden finden.

Was die Synchronisation betrifft, soll auch 'Elite Force 2' wieder Maßstäbe setzen. So wurden zahlreiche Synchronsprecher des Hazard-Teams im ersten Teil auch für 'Elite Force 2' wieder engagiert und selbst Patrick Stewart wird seine Rolle aus 'Star Trek: Next Generation', nämlich Captain Jean-Luc Picard, übernehmen.

Einer der Hauptkritikpunkte vieler 3D-Shooter der letzten Tage war sicherlich immer wieder die zu kurze Spieldauer und auch hier will 'Elite Force 2' dem Spieler endlich wieder mehr bieten. Wie Galloway bestätigt, soll 'Elite Force 2' mindestens eineinhalb mal, wenn nicht doppelt so lang wie der Vorgänger 'Star Trek Voyager: Elite Force' sein.

Die Entwicklung auf Basis der Engine von 'Quake 3: Team Arena' läuft mittlerweile seit

August 2001. Daran beteiligt sind unter anderem auch viele Mitglieder der Entwicklungsteams von 'Heavy Metal F.A.K.K. 2' und 'SiN'.

Spätestens auf der diesjährigen E3 wird es dann wieder massenhaft neue Informationen geben, denn dort sollen einige Levels aus dem Spiel demonstriert werden.

Arx Fatalis kommt später

Rollenspieler können voller Freude auf die noch verbleibenden Wochen und Monate des Jahres 2002 blicken, sollen doch mit Titeln wie 'Neverwinter Nights', 'Dungeon Siege' oder 'Icewind Dale 2' zahlreiche Top-Hits erscheinen. Ein weiterer ambitionierter Titel in diesem Genre ist 'Arx Fatalis' von Fishtank Interactive, das allerdings etwas später in die Läden kommt, als bisher geplant. Entsprechend den Informationen unserer Kollegen von PC Games gilt nun der 23. Mai 2002 als Veröffentlichungstermin.

Auch Arx Fatalis verspätet sich.



Releaseliste

Woche 16: 15.04. - 21.04.2002

- Fußball Champion Quiz
- Nightstone
- Mall Tycoon
- Stirb Langsam - Nakatomi Plaza
- Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge

Woche 17: 22.04. - 28.04.2002

- Captain Speaking 2002
- Combat Jet Trainer
- Earth 2150: Collector's Edition
- Harrier Jump Jet
- Totally Tycoon Collection
- FS Hawaii
- Gianluca Vialli's European Manager
- Star Wars - Episode I: Collector's Pack
- C-130 Hercules
- FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2002
- Fußballmanager Fun
- Jane's Attack Squadron
- Legacy Of Kain: Blood Omen 2
- Zanzarah - Das verborgene Portal
- Zidane Football Generation
- Mythical Warriors

GTA 3 kommt am 31. Mai.





STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Kyle Katarn ist wieder unterwegs und ihr mit ihm in Lucas Arts' neuestem 3D-Shooter rund um die 'Star Wars'-Reihe 'Jedi Knight II: Jedi Outcast'. Auf Basis der 'Quake 3'-Engine ist ein Edelshooter entstanden, der sich vor keiner Konkurrenz zu fürchten braucht.

Während Cineasten darüber streiten, ob Episode 1 und 2 mit dem Charme der älteren 'Star Wars'-Filme mithalten können, haben es Spielefans leichter: Dass 'Jedi Knight II' das technisch ausgereifteste Ego-Shooter- bzw. Third-Person-Game aus der 'Star Wars'-Reihe ist, steht außer Frage. Nie waren die Bewegungen der bösen Jungs mit der weißen Weste feingliedriger und realistischer, nie gab es beeindruckendere Explosionen und Lichteffekte. Den gamesweb.com-Oskar für die besten Special Effects gewinnt 'Jedi Knight II' auf jeden Fall.

Aber nicht den Oskar für das originellste Drehbuch. In diesem Punkt ist 'Jedi Knight II' Egosooter-Durchschnitt. Guter Durchschnitt, immerhin. Die Handlung ist schnell erzählt: Rache. Kennt man. Im Kino aus Filmen wie 'The Crow', in Spielen zum Beispiel bei 'Max Payne'. Ist aber auch die beste Motivation, um den bösen impe-

rialen Soldaten in den gepanzerten A... zu treten. Das mit dem Durchschnitt gilt auch für die Grafik. Die ist zwar sehr schön anzusehen, aber eben auch nicht revolutionär. Entwickelt wurde das Spiel basierend auf der id-Arena-Engine. Beeindruckender als das Level-Design ist auf jeden Fall die Modellierung der Spielfiguren.

Böse Überraschung

War euch Luke Skywalker in den 'Star Wars'-Filmen ein wenig zu brav? Und ihr fandet Han Solo cooler? Die gute Nachricht: Kyle Katarn ist eine Mischung aus bei-

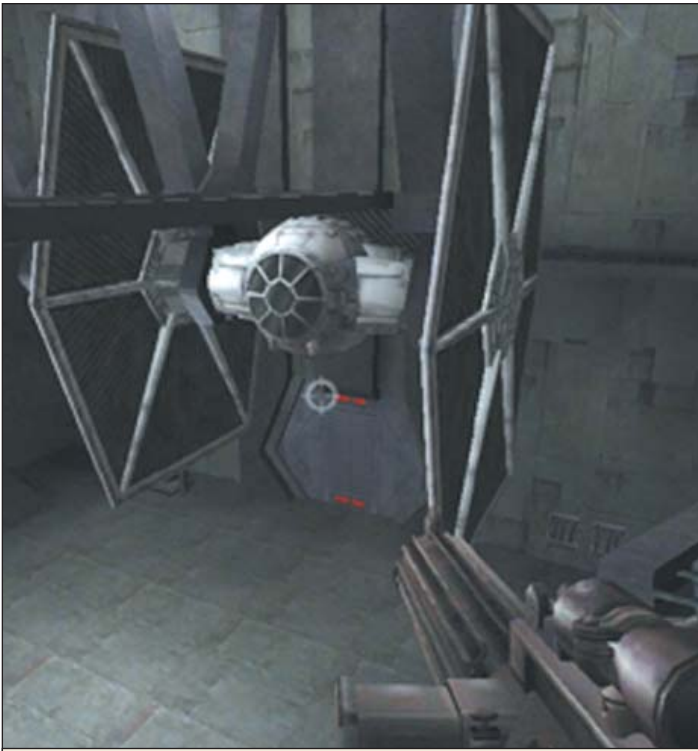
den. Einerseits der Söldner, der bei jedem Job fragt: 'Was habe ich davon?', andererseits der Typ, der das Beste aus sich herausholt, wenn es darauf ankommt. Raue Schale, weicher Kern, eben. In 'Jedi Knight II' entpuppt sich für ihn eine harmlose Aufklärungsmission als Feuerprobe. Ein Planet, von dem angenommen wurde, dass er unbelebt sei, stellt sich als imperialer Stützpunkt heraus. Als Kyles Freundin entführt wird, geht er zu Luke Skywalker, um sein Lichtschwert zurückzuholen und seine Jedi-Fähigkeiten aufzufrischen. Beides braucht er drin-

gend für seinen Rachefeldzug.

Die Überraschung liegt auch auf Seiten des Spielers, denn während die ersten Kontakte mit den Sturmtruppen des bösen Imperiums noch relativ leicht zu meistern sind, wird die Zahl der Gegner bald immer größer. Und jeder Treffer richtet im Vergleich zu denen in anderen Shootern relativ viel Schaden an. Schon im ersten Level sind es 94 Gegner, in späteren seid ihr eine Ein-Mann-Armee im Kampf gegen Hundertschaften von bösen Weißmännern.

Schon zu Beginn geht es heiß her.





Alter Bekannter für Star Wars-Fans: ein Tie-Fighter.

Fieserweise kommt hinzu, dass die Gegner auch immer treffsicherer, schussfreudiger und flinker werden. Die K.I. ist allerdings nicht überragend: Zwar gehen die weißen Soldaten in Deckung, wenn sie unter starken Beschuss kommen, aber andererseits glotzen sie einfach nur blöd, anstatt wegzulaufen, wenn man ihnen einen Thermal detonator vor die Füße rollt. Trotzdem sind sie harte Gegner, weil sie durch ihre schnellen Bewegungen schwer zu treffen sind. Es kommt deshalb vor, dass man in der Statistik nach dem erfolgreich absolvierten Level lesen muss: 'Treffsicherheit 37,9 Prozent'.

Diese Statistik berichtet auch von eurer Feuerrate, Lieblingswaffe, entdeckten Geheimnissen, etc.

Was man nicht unbedingt von Egoshootern gewohnt ist: In ihren flinken Bewegungen ähneln die Gegner - vor allem in den späteren Levels - denen von echten Gegenspielern im Deathmatch. Und wo wir gerade beim Thema sind: Der Mehrspielermodus ermöglicht den Krieg der Sterne gegen bis zu 16 andere reale Jedi-Ritter oder gegen mindestens genau so durchtriebene KI-Bots. Jeder der Bots hat individuelle Eigenschaften, seinen eigenen Kampfstil und eine indivi-

duelle Kampfstärke. Sieben zusätzliche Kräfte der Macht stehen den Online-Kämpfern zur Verfügung.

'Capture the Flag' kennt ihr, aber 'Capture the Ysalimari' gibt es nur bei 'Jedi Knight!' Ein netter Gag: Mit dem Salamander auf dem Arm seid ihr gegen die Kräfte der Macht geschützt, die gegen euch verwendet werden.

Außerdem gibt es die Mehrspieler-Modi 'Jedi-Meister', 'Holocrons', 'Deathmatch' und 'Duell'. Wie der Name schon sagt, könnt ihr euch im letzteren Fall mit einem Gegner Lichtschwert-Zweikämpfe liefern, so wie Darth Vader und Luke Skywalker vor langer Zeit, in einer weit entfernten Galaxie.

Zu den Waffen!

Alles in allem ist das Spiel schon in der Einstellung 'Jedi' (also der zweitschwierigsten von insgesamt vier möglichen) recht anspruchsvoll. Nicht nur wegen den Gegnern. Mit dem Einstellen des Schwierigkeitsgrades - 'Padawan', 'Jedi', 'Jedi-Ritter' und 'Jedi-Meister' sind möglich - beeinflusst man auch die Schwierigkeit der Logikrätsel. Manche Rätsel funktionieren zwar



nach dem einfachen Prinzip 'Wenn du eine Taste siehst, drück drauf', andere sind aber wesentlich kniffliger. Das und die Tatsache, dass man ab und zu relativ präzise Sprünge meistern muss, wird diejenigen unter euch abschrecken, die einfach nur ballern wollen.

Apropos Ballern: Zur Wahl stehen unter anderem ein Blastergewehr der imperialen Truppen, ein Bogenspanner, wie ihn der pelzige Chewbacca aus den 'Star Wars'-Filmen benutzt, sowie

Das Fernglas gehört zur Standardausrüstung.





Wunsch auch während des ganzen Spiels einstellen. Der Umgang mit dem Schwert ist eine Wissenschaft für sich. Es lässt sich zwar auch mit einem einfachen Mausklick benutzen, man kann aber auch einige Special Moves lernen.

Die Möglichkeiten sind im Vergleich zum ersten Teil vielfältiger. Im deutschsprachigen Raum hat man auf ein Element des Originalspiels verzichtet: Das Abtrennen von Gliedmaßen mit dem Lichtschwert ist der Zensur zum Opfer gefallen. Die Macht ist übrigens genauso wie das Laserschwert nicht von Anfang an bei euch: Jedi-Fähigkeiten wie Weitsprung, Telekinese, Heilung oder Geistesrick müsst ihr euch zuerst erkämpfen. Eher klassische

Utensilien wie ein Fernglas, Nachtsichtgerät und Handgranaten habt ihr von Anfang an. Ihr werdet jedes einzelne davon brauchen, so viel steht fest. In euren Weg stellen sich neben den Soldaten des Imperiums auch überdimensionale, hungrige Käfer, Laserfallen, Geschütztürme, AT- und ST-Panzer und viele andere Bösartigkeiten. Der Krieg der Sterne ist eben kein Spaziergang.

Großes Kino?

Die Musik und die Sounds tragen viel zu der Atmosphäre des Spiels bei und geben den Science Fiction-Schießereien die angemessene Dramatik. Manche musikalische Passagen greifen Elemente des Original Scores von John Williams auf, die man



Kyle in der Laserfalle.

von den 'Star Wars'-Filmen kennt. Auch der authentische Sound des Lichtschwerts und der Laserschusswaffen lässt die Herzen der Fangemeinde höher schlagen. Diese freut sich auch über das Wiedersehen mit Bekannten aus der alten Film-Trilogie.

Luke Skywalker zum Beispiel wird von der deutschen Synchronstimme gesprochen - auch wenn noch viele Jahre und viele PC-Generationen vergehen werden, bis ein Spiele-Skywalker auch so aussehen wird wie ein Kino-Skywalker. Kleine Ideen am Rande verraten die Liebe zum Detail: Zum Beispiel wenn ein kleiner Droide, der fröhlich piepsend über den Boden rollt, plötzlich erschrocken quiekt, wenn der Spieler aus Versehen auf ihn steigt. Oder wenn sich überdimensionale Krabbeltiere über den Körper eines gefallenen Soldaten hermachen. Oder auch Szene wie die, in der Kyle einen Droiden (aus dessen Sicht) durch kleine Röhren fernsteuern muss, weil er selbst nicht hineinpassen würde. Das sind zwar nur Kleinigkeiten, aber sie tragen enorm viel zum positiven Gesamteindruck bei und werden sicher nicht nur von den 'Star Wars'-Fans geschätzt.

Michael Eichhammer

Entwickler:

Lucas Arts

Publisher:

Activision

Genre:

Ego-Shooter

Spieleranzahl:

1-16

USK:

Ab 16 Jahren

Release:

Erhältlich

Auch wenn es abgedroschen klingt: Für 'Star Wars'-Fans ist das Spiel ein Muss. Die Musik, die Figuren und die Handlung lassen den Spieler tief in das Universum der Kino-Saga eintauchen. Aber auch wer einfach nur einen guten Shooter sucht, wird mit 'Jedi Knight II' auf seine Kosten kommen - vorausgesetzt, er lässt sich nicht durch die teils knackigen Rätsel frustrieren. Die Lichteffekte sind sehenswert, genauso wie die Bewegungen der Figuren und die Zeitlupenfunktion. Ein einziger, kleiner Schönheitsfehler ist, dass manche Sounds nicht realitätsnah dreidimensional sind. Zum Beispiel, wenn man von einem brummenden Generator weggeht und dieser nicht leiser wird, sondern abrupt still ist. Das beweist einmal mehr: Nichts ist perfekt. Nicht mal ein Jedi.

ein Raketenwerfer. Und natürlich das absolute Highlight: das Lichtschwert. Die Idee, bei manchen Szenen in Slow-Motion zu wechseln, kennen wir aus 'Max Payne' und ist immer wieder ein Augenschmaus. Beim Kampf mit dem Lichtschwert wechselt die Kamera in die Third-Person-Sicht. Diese 'Lara Croft'-Perspektive lässt sich aber auf

Nicht immer ist es die schlaueste Idee, Feinde zu erschießen.



Bewertung

Grafik		82%
Sound		91%
Gameplay		83%
Multiplayer		82%
Anspruch		74%
Spielspass		85%



GHOST RECON: DESERT SIEGE

Red Storm und Ubi Soft sorgten im vergangenen Jahr mit dem taktischen Shooter 'Ghost Recon' für Furore und konnten etliche Auszeichnungen einheimen. Kein Wunder also, dass die Entwickler mit 'Ghost Recon: Desert Siege' eine Mission-CD hinterher jagen.

Für all diejenigen, denen 'Ghost Recon' noch kein Begriff ist, hier zunächst eine kurze Zusammenfassung: Im Jahre 2008 versuchen russische Extremisten, erneut an die Macht zu kommen und das alte russische Imperium wieder auf die Beine zu stellen. 'The Ghosts', eine Spezialeinheit der Green Berets, wird in den Krisenherd geschickt, um die NATO-Einsätze hinter den feindlichen Linien zu unterstützen. Spielerisch handelt es sich dabei um einen Taktik-Shooter, in welchem ihr einen Trupp von maximal sechs Soldaten in den Einsatz führt, wobei ihr selbst die Rolle eines der Soldaten übernimmt, ein Umschalten zwischen den Kriegern ist dabei jederzeit möglich.

Von Georgien nach Afrika

Das Add-on setzt nun nach den Ereignissen des Hauptspieles an. Im Jahre 2009 führt eine Splittergruppe der äthiopischen Armee einen Putsch im benachbarten Eritrea durch und kann sich bis zur Küste des Roten Meeres durchkämpfen. Da Eritrea selbst dem Problem relativ hilflos gegenüber steht, greifen die UN ein und entsenden unter anderem das 'Ghost'-Team. Im Rahmen dieses Konfliktes wartet also eine neue Kampagne mit insgesamt acht Missionen auf den Einzelspieler.

Eure Aktivitäten in den acht Missionen sind abwechslungsreich. Gleich zu Beginn kämpft ihr gegen Küstenbefestigungen, um eine Landung der Hilfstruppen vorzubereiten. Ihr verhindert die

Sprengung einer Öl-Raffinerie, befreit gefangene Arbeiter, hebt ein Nachschub-Depot der Invasoren aus, begleitet einen Hilfsgüter-Konvoi, sprengt die Trümmer einer abgestürzten amerikanischen Militär-Maschine, nehmt einen feindlichen Anführer gefangen und stellt euch der verzweiferten Schluss-Offensive der äthiopischen Renegaten. Wie gehabt besteht jede Mission aus drei Primärzielen und einem optionalen Nebenziel.

Neues Setting mit neuen Möglichkeiten

Die neuen Missionen bieten durch das Setting erneut ein hohes Maß an taktischem Anspruch: Die afrikanischen Wüstenregionen bieten sehr viele freie Flächen und nur wenig Deckungsmöglichkeiten, was ein vorsichtiges Vorgehen unabdingbar macht. Gegner verstecken sich zwischen den Gebäuden verlassen Dörfer oder lauern im Hinterhalt auf Anhöhen neben Straßen. Neu ist, dass die Gegner auch mit Jeeps und LKWs durch die Gegend fahren und gnadenlos von den Fahrzeugen aus euer Team unter Beschuss nehmen.

Ein weiterer Grund für den hohen Anspruch ist die gewohnt gute KI der Gegner und der hohe Realismusgrad des Gameplays. Wer sich hier eine Kugel fängt, ist so gut wie tot. Zwar tauchen die Gegner in den Missionen immer an den selben Stellen auf, aber sobald sie euch zu Gesicht bekommen, gehen sie effektiv und clever in Deckung und scheuen nicht davor zurück, ihr ganzes

Arsenal von der Schusswaffe bis zu den Granaten zu nutzen, um euch den Garaus zu machen.

Ausgebaut: Der Multiplayer-Modus

Neben der hervorragenden Einzelspieler-Kampagne wird auch der Multiplayer-Modus ausgebaut. Fünf komplett neue Multiplayer-Maps warten auf den geeigneten Spieler, zusätzlich können auch die Level aus dem Einzelspieler-Modus und natürlich die des Hauptspieles im LAN oder Internet gespielt werden. Neben den neuen Maps,

Entwickler:

Red Storm Entertainment

Publisher:

Ubi Soft

Genre:

Taktik-Shooter

Spieleranzahl:

1-36

USK:

Ab 16 Jahren

Release:

Erhältlich

Mit 'Desert Siege' ist den Mannen von Red Storm ein rundherum gelungenes Mission-Pack geglückt. Die neue Einzelspieler-Kampagne kann rundum überzeugen, das neue Setting bietet jede Menge Raum für das taktische Feingefühl des Spielers und die Missionen sind gewohnt spannend und abwechslungsreich. KI, Grafik und Sound sind erneut auf hohem Niveau und die neuen Maps und Modi im Multiplayer können ebenfalls überzeugen.

die durchweg einen sehr guten Eindruck machen, gibt es auch noch neue Spiel-Modi, beide für Teamplay ausgelegt.

Andreas Philipp

Unser Team geht in Stellung.



Bewertung

Grafik		86%
Sound		88%
Gameplay		84%
Multiplayer		85%
Anspruch		89%
Spielspass		87%



DEFENDER OF THE CROWN

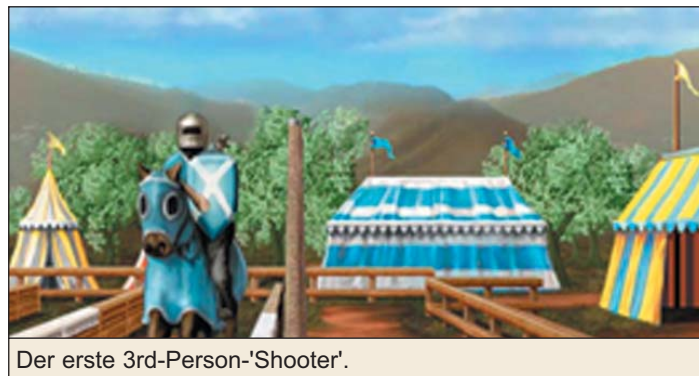
Nostalgiefans aufgehört: Cinemaware meldet sich zurück und präsentiert euch die digital nachbearbeitete Fassung ihres Klassikers 'Defender of the Crown'. Mit dabei sind wieder Ivanhoe, Robin Hood und natürlich liebreizende Burgdamen, die es zu befreien gilt.

Digitaly Remastered ...

... bezeichnet sich nun die Wiederauflage des Klassikers. Und genau das ist 'Defender of the Crown'. Nichts wurde am Spielprinzip verändert, nichts dazugedichtet oder ausgelassen. Einzig die Grafik und der Sound wurden an moderne Maßstäbe angepasst. So verwundert es nicht, dass sich das Spiel simpel installieren lässt und auch mit meiner modernen Optical Maus unverdrossen zurecht kommt.

Und so ist es auch die Grafik und der Sound, die einen als erstes an uralte Zeiten erinnern können, sicher das Ganze sieht nun hübsch aus und passt sich der Auflösung eures Desktops an, auf eine separate Einstellmöglichkeit haben die Entwickler gleich ganz verzichtet. Das Feuer lodert und die Katapultbelagerungen enden gar in einem grafischen Orgasmus, wenn aus dem Burgfenster die Flammen züngeln, doch die heutige mit 'Quake'- und 'Unreal'-Grafik verwöhnte Generation wird das nur schwer hinter dem Ofen hervorlocken.

Das Ritterturnier, grafisch mit das beste.



Der erste 3rd-Person-'Shooter'.

Verteidiger der Krone

Für alle Jungspunde sei das Spielprinzip von 'Defender of the Crown' nochmals erläutert: Zu Beginn des Spiels könnt ihr aus vier verschiedenen Charakteren, Wilfried of Ivanhoe, Cedric of Rotherwood, Geoffry Longsword und schließlich Wolfric the Wild wählen. Jeder dieser Charaktere hat individuelle Eigenschaften und Vorzüge. So ist Geoffry Longsword, sein Name lässt es bereits vermuten, ein besonders guter Schwertkämpfer, Ivanhoe versteht sich als guter Lanzenreiter und Cedric ist ein brillanter Taktiker. Ist ein

Charakter in einem Feld besonders gut, liegt seine Schwäche dafür in einem anderen und umgekehrt. Die verschiedenen Vorzüge schlagen sich auch tatsächlich im Spiel nieder, so seid ihr mit Geoffry bei Überfällen auf fremde Burgen auf der sicheren Seite.

Nach einem kurzen Besuch bei eurem Freund Robin Hood im Sherwood Forest, ja dieser spielt natürlich auch mit, ist es schließlich an euch, die Welt von den bösen Normannen zu befreien, auf dass England wieder unter der Herrschaft eines Angel-Sachsen stehe. Hier haben die Entwickler damals ganz offensichtlich ihren 'Ivanhoe, der Schwarzen Ritter'-Fernsehfilm ganz genau studiert, denn die Geschichte ähnelt dieser doch verteuftelt.

Entwickler:

Cinemaware

Publisher:

Blackstar Interactive

Genre:

Runden-Strategie

Spieleranzahl:

1

USK:

Ohne Altersbeschränkung

Release:

Erhältlich

'Defender of the Crown' zu bewerten fällt mir äußerst schwer, denn wie will man ein Spiel beurteilen, was nach heutigen Maßstäben unterstes Mittelmaß darstellt, aber auf der anderen Seite genau das geworden ist, was die Entwickler gewollt haben, nämlich eine Eins-zu-eins-Kopie, welche auf modernen Rechnern läuft. So bleibt mir nur eine mittelmäßige Bewertung zu geben und hier im Fazit allen Nostalgiefans den Kauf des Spiels wärmstens zu empfehlen.

Im Film, pardon Spiel, angekommen könnt ihr nun auf einer schicken Landkarte eure Arme, und zwar tatsächlich nur eine einzige, verschieben, neue Einheiten dazukaufen, Überfälle auf andere Burgen durchführen, welche im Schwertkampf ausgetrieben werden, und euren Stadtsäckel bei Erfolg ordentlich füllen oder auch ein Turnier veranstalten. Bei diesen Turnieren, welche grafisch zusammen mit den Burgbelagerungen wohl der aufwändigsten Retouchen bedurften und durchaus zu gefallen wissen, steigt ihr schließlich aufs Ross und versucht in für die damalige Zeit revolutionärer 3rd-Person-Ansicht, euer Gegenüber von selbigem zu stoßen. Dass es dabei rund um euch wackelt und die Lanze kaum zu steuern ist, macht die Sache nicht gerade leichter und der Ausgang ist eher vom Zufall als von eurem Geschick abhängig.

Vitus Hoffmann

Bewertung

Grafik		69%
Sound		64%
Gameplay		55%
Anspruch		52%
Spielspass		63%



DIE SIMS: URLAUB TOTAL

Im vierten Add-on zu den 'Sims' schlägt es euch an idyllische Schauplätze wie die italienische Riviera oder die verschneiten Alpen, wo eure Sims allen möglichen Tätigkeiten nachgehen können, ganz egal ob Snowboarding, Beach Volleyball oder Angeln.



Der Toilettengang im Süden.

Im neuesten Erweiterungspack der etwas angestaubten, jedoch noch keineswegs uninteressanten virtuellen Menschen, den Sims, könnt ihr nun nach stressigen Arbeitstagen oder in den Ferien der Kinder auch in die Ferne reisen. Für das Add-on wurde eine komplett neue 3D-Welt mit dem Namen 'Vacation Island' erstellt, auf der eure Sims ihren Urlaub verbringen können.

Aller Anfang ist schwer

Doch um in den Urlaub fahren zu können, benötigen auch die Sims eine Menge Geld. So müsst ihr euch zuerst um den Hausbau für eure Spielfiguren kümmern, der durch das Startkapital zu finanzieren ist. Jedoch sollte auch zu Beginn nicht zuviel Geld in Luxusmöbel gesteckt werden, da jeder Sim-Dollar benötigt wird, um später auf Vacation Island fahren zu können und einen traumhaften Urlaub in vollen Zügen genießen zu dürfen.

Geld fällt bekanntlich nicht einfach so vom Himmel, daher müsst ihr für eure Sims zuerst nach Arbeit Ausschau halten. Neben dem

täglichen Jobangebot in der Zeitung erweist sich besonders die Anschaffung eines Computers als sehr nützlich, wenn es um das Thema Arbeit-Suche geht.

Nach der Arbeit folgt der Spaß

Haben eure Schützlinge genug geackert, steht dem Urlaub nichts mehr im Wege. Nur noch ein Telefonanruf und wenige Minuten später erwartet euch ein Taxi, das eure Sims auf Vacation Island bringt. Bis ihr jedoch die Trauminsel zu Augen bekommt, erwartet euch eine fast unmenschlich lange Wartezeit, die ihr leider im ganzen Spiel in Kauf nehmen müsst.

Auf der Insel angekommen, stehen euch die verschiedensten Reiseziele zur Auswahl: Egal ob ihr eure Sims eher in den Schnee oder in die wohlige warme Sonne schicken wollt, auf dieser Insel findet bestimmt jeder das Richtige. Des Weiteren dürft ihr den Aufenthaltsort eurer Sims selbst bestimmen: Wenn ihr kein Geld für teure Hotels ausgeben wollt oder könnt, bietet euch 'Die Sims: Urlaub Total' auch die

Möglichkeit, eure Sims im Freien übernachten zu lassen - natürlich im Zelt und Schlafsack, wie in den guten alten Camperzeiten.

Neue Objekte und Aktionen

In diesem neuen Add-on wurden mehr als 125 Objekte integriert. Zu ihnen zählen unter anderem eine Hotel-Rezeption und vieles mehr. Auch wurden den unzähligen Charakteren nun sechs neue Interessen verliehen: Sport, Essen, Partys, Mode, Hollywood, Technik und die Romantik. Erstmals ist es auch möglich, dass Sims Geschenke kaufen dürfen, um sie danach anderen Sims zu schenken - natürlich können auch die eigenen Sims Geschenke dankbar und freudig entgegennehmen. Diese müssen einfach nur in einem Souvenirladen gekauft werden. Auch Postkarten können an ei-

Entwickler:

Maxis

Publisher:

Electronic Arts

Genre:

Simulation

Spieleranzahl:

1

USK:

Ohne Altersbeschränkung

Release:

Erhältlich

Auch dieses Add-on wird sicher ein Verkaufsknüller werden, obwohl man doch etwas mehr erwartet hätte: Zwar wurden viele nette neue Objekte und Aktionen für die Sims eingebaut, jedoch wurde an der Grafik und der Steuerung rein gar nichts verändert. So ist das Scrollen im Spiel immer noch sehr mühselig und die Grafik wird auf älteren Systemen mit schwachen und veralteten Grafikkarten zu einem echten Problem.

nen Freund geschickt werden, indem ihr die Urlaubs-Briefkästen benutzt.

Weiter wurden den Charakteren 40 neue Möglichkeiten zur Interaktion mit ihren Mitmenschen verliehen. So dürfen nun vornehme Herren den umworbenen Damen beim ersten Date einen Kuss auf die Hand geben oder einen alten Freund stürmisch umarmen. Eltern kann es natürlich aber auch passieren, dass sie mit ihren Kindern schimpfen müssen, wenn sie im Urlaub oder auch im eigenen Heim nicht den Regeln und Vorschriften der Eltern folgen wollen.

Thomas Derflinger

Auch Beachvolleyball darf gespielt werden.



Bewertung

Grafik		70%
Sound		77%
Gameplay		78%
Anspruch		73%
Spielspass		82%

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.

FANSITE - ARTIKEL

CULTURES 2

Add-on in Arbeit

Schon kurz nach dem Release wurde bekannt, dass Entwickler Funatics bereits an einem Add-on zu 'Cultures 2 – Die Tore Asgards' arbeitet. Neben zahlreichen Single- und Multiplayerkarten wird es wohl auch eine neue Kampagne geben. Ob der Spieler nun endlich auch selber mit den anderen drei Völkern, den Byzantinern, Franken und Sarazenen, spielen kann, ist bis jetzt jedoch noch nicht bekannt. Auch der genaue Erscheinungstermin des Add-ons ist bis jetzt noch nicht bekannt, jedoch soll das Add-on noch in diesem Jahr veröffentlicht werden.

Ein weiteres interessantes Feature des Add-ons dürfte der Karteneditor werden. Hiermit gibt Funatics den Fans nun endlich die Möglichkeit, eigene Karten für ihr Lieblingsspiel zu entwerfen. Dabei möchten die Entwickler den Editor so benutzerfreundlich wie möglich machen und auch die Wünsche der Fans nicht außer Acht lassen. Im offiziellen 'Cultures 2'-Forum können daher Vorschläge und Ideen zum Karteneditor direkt an die Entwickler abgegeben werden. Das bisherige Feedback lässt darauf schließen, dass sich viele Fans einen

Editor wünschen, mit dem man auch eigene Kampagnen ähnlich der 'Cultures 2'-Kampagne erstellen kann. Dank des mittelalterlichen Baustils der verschiedenen Völker in 'Cultures 2' lassen sich auch viele historisch angelehnte Szenarien umsetzen. Für den Multiplayermodus dürften besonders selbstgestellte 'Coop'-Maps oder 'Capture the Flag'-Karten interessant sein.

KI - Künstliche Intelligenz

In den letzten Wochen gab es in der Community heftige Diskussionen bezüglich der KI in 'Cultures 2'. Nachdem die KI-Gegner im ersten Teil in Multiplayer-Spielen einfach nur tatenlos herumstanden und keine Gebäude bauten, hatten sich viele Fans eine richtige KI gewünscht, wie sie auch bei anderen Spielen wie zum Beispiel 'Siedler IV' existiert. Doch beim Spielen einer Multiplayerkarte mit KI-Gegnern wird man feststellen, dass die KI gegenüber 'Cultures' nur leicht überarbeitet wurde. Zwar baut sie diesmal selbständig Gebäude und Straßen, jedoch nur im Schneckentempo. Auch die Entwickler haben das Problem erkannt, dass freie Spiele oder Multiplayer-Matches ohne eine richtige KI kaum Spaß machen. Inwieweit die KI für das Add-on überarbeitet wird, wird



bei Funatics noch diskutiert - vor allem da eine richtige KI bei 'Cultures 2' nur in Multiplayer- oder Singleplayer-Karten Sinn macht. In der Kampagne würde jedoch alles durcheinander geworfen werden, wenn die KI-Gegner hier selbstständig handeln würden, so dass sich die gesciptete KI hier ganz gut bewährt hat. Genau wie beim Karteneditor

können die Fans im offiziellen Forum auch ihre Ideen zur KI einbringen.

Patch im Anmarsch

Auch 'Cultures 2' blieb von diversen Bugs nicht verschont, so dass die Entwickler momentan an einem Patch arbeiten, der zu Redaktionsschluss jedoch noch nicht veröffentlicht war. Neben einigen grafischen Fehlern behebt der Patch auch Fehler bei den Missionszielen in der Kampagne, wodurch manche Missionen an einer gewissen Stelle plötzlich ohne ersichtlichen Grund als verloren galten. Auch ein Problem bei der Internet-Lobby, durch das es nicht möglich war, an Multiplayer-Partien teilzunehmen, wird behoben.

Demo veröffentlicht

Erst kürzlich wurde die 'Cultures 2'-Demo veröffentlicht. In der 69.2 Megabyte großen Demo können die unentschlossenen Aufbaustrategiefans unter euch zwei Missionen spielen. Im ersten Szenario gilt es, eine florierende Wirtschaft aufzubauen, während ihr im zweiten Level

Dank dem Editor kann bald jeder sein eigenes Stonehenge erstellen.



eure Fähigkeiten als Feldherr beweisen müsst. Downloaden könnt ihr euch die Demo natürlich auf unserer Netzwerkseite CulturesWeb.

Onlinespielen leicht gemacht

Nachdem sich im ersten Teil in Sachen Online-Gaming relativ wenig tat, hat man 'Cultures 2' einen eigenen Lobby-Server spendiert, wo sich die Fans mit Gleichgesinnten treffen und zu einer Partie 'Cultures 2' verabreden können. Vor allem die verschiedenen Spielmodi wie zum Beispiel 'Capture the Cow', der 'Coop-Modus' oder die altbekannten Wirtschafts- oder Militär-Modi sorgen für Kurzweil. Um noch etwas mehr Aktivität in die Onlineszene zu bekommen, werden in nächster Zeit einige Chat-

Abende in der Lobby veranstaltet, so dass Multiplayer-Fans noch leichter an Mitspieler oder Gegner gelangen. Die jeweils aktuellen Termine könnt ihr auf unserer Netzwerkseite CulturesWeb abrufen.

Erste Cheats aufgetaucht

Mittlerweile sind auch die ersten Cheats zu 'Cultures 2' aufgetaucht, bei denen es sich um Spaß-Cheats handelt. Nach Eingabe von 'funlarry' verändert sich der Sound und eure Wikinger hören sich wie Schlümpfe an. Wer stattdessen während dem Spiel 'funouttake' eingibt, kann sich die Outtakes.mp3-Datei anhören, die sich im Hauptverzeichnis der CD befindet.

Ronny Schabel



Manche Arbeiter in Cultures 2 sind echte Workaholics.

Cultures 2: Gameplay-/Technik - FAQ

Wieso kann ich keine Gebäude bauen?

Zu Beginn einer Mission könnt ihr noch keine Gebäude bauen. Ihr müsst erst drei eurer Wikinger zu Abbauern ernennen: Der erste sammelt Lehm, der zweite fällt Bäume und der dritte sichert den Nachschub an Bruchsteinen. Schon kurz nachdem die drei Jungs mit ihrer Arbeit beginnen, werden die ersten Gebäude verfügbar.

'XYZ findet keine Nahrung' obwohl genug Nahrung da ist.

Häufig kommt es vor, dass besonders die Frauen keine Nahrung finden, obwohl genug Nahrung vorhanden ist. Dies kann mehrere Ursachen haben: Entweder habt ihr keine oder zuwenig Wegweiser gebaut und eure Leute finden daher keine Nahrung. Oder einer eurer Wikinger möchte Nahrung aufheben, die einfach in der Gegend herumliegt, aber ein anderer Dorfbewohner schnappt sie ihm weg.

Wie weise ich einem Schiff einen Träger zu, um es zu beladen?

Schickt den Träger als Passagier auf das Schiff und wählt anschließend im Schiffs-Inventar die gewünschte Warenmenge. Der Träger wird sich dann auf den Weg machen und die Waren besorgen.

Lobby: Ich kann keinem Spiel beitreten.

Leider hat sich ein Fehler in den Online-Modus eingeschlichen, der bewirkt, daß man über die Lobby nicht Internet-Spielen beitreten kann. In Kürze soll ein Patch zur Verfügung gestellt werden, bis dahin könnt ihr das Problem schon mal 'per Hand' lösen.

Und zwar muss man im Verzeichnis, in das man 'Cultures 2' installiert hat, im Unterverzeichnis /lobby die Datei **internet.ini** modifizieren. Eventuell muss noch der Schreibschutz dieser Datei aufgehoben werden.

In dieser Datei muss folgendes stehen:

[SERVER]

host = lobby.cultures2.de

ip1 = 62

ip2 = 72

ip3 = 65

ip4 = 234

Das Spiel ruckelt.

Sollte das Spiel bei euch ruckeln, dann schaltet in den Musik-Optionen die Musik von 'Direct Music' auf 'Audio CD' um.

Welche Ports werden bei Multiplayergames über die Lobby genutzt ?

Standard-Portbelegung DirectPlay:

Port 47624 für das Finden von Sessions.

Ports 2300-2400 für die eigentliche Kommunikation.

Anmerkung: Es wird mit Port 2300 begonnen und bei Bedarf werden weitere Ports hinzugefügt. Im allgemeinen sollte es also reichen, nur den Bereich von 2300-2310 freizugeben.

Weitere Tipps & Tricks findet ihr auf www.cultures.gamesweb.com.
Die Komplettlösung zu Cultures 2 findet ihr auf www.gamesweb.com.

Weitere Infos zu Cultures 2: cultures.gamesweb.com

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

T. Derflinger - td@gamesweb.com

T. Simon - ts@gamesweb.com

R. Schabel - rs@gamesweb.com

T. Knoke - tkone@gamesweb.com

M. Eichhammer - me@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