

FIFA FUSSBALL WM 2002

Pünktlich zur diesjährigen Weltmeisterschaft erscheint nun auch das passende Spiel aus dem Hause Electronic Arts [S. 8]

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Der Kampf zwischen SWAT-Teams und Terroristen geht im jüngsten Teil der 'Rainbow Six'-Reihe in eine neue Runde [S. 9]

GAMESWEB.COM AUF TOUR IN KANADA

Als einziges deutschsprachiges Online-Magazin durften wir in Kanada an der Montreal Press Tour 2002 von Ubi Soft teilnehmen und folgten der Einladung von Bioware, den Entwicklern von 'Neverwinter Nights', nach Edmonton [S. 11]

NEWS

Neues zu 'GTA 3', zum Releasetermin von 'UT 2003' und 'Morrowind', zum Serverstart von 'Anarchy Online' und anderen Themen [S. 2]

NEVERWINTER NIGHTS

Rollenspiel-Fans dürfen sich dieses Jahr auf einen potentiellen Tophit freuen, der dem Spieler ungeahnte Möglichkeiten bieten soll [S. 5]



NEWS

Releasetermin von UT 2003 bekannt

Als die Mannen von Epic Games im Januar diesen Jahres den Nachfolger zum preisgekrönten Online-Shooter 'Unreal Tournament' bekannt gaben, war die Spielerzunft regelrecht aus dem Häuschen. Mittlerweile ist das Ballerspiel gar nicht mehr aus den täglichen Schlagzeilen wegzudenken. So auch heute, denn nun ist ein konkreter Releasetermin des heiß ersehnten Games bekannt.

Alle Fans von 'Unreal Tournament 2003' können sich schon einmal den 27. Juni 2002 im Kalender rot markieren, denn an diesem Donnerstag soll der First-Person-Shooter aus dem Hause Epic Games und Digital Extremes das Licht der Welt erblicken.

Neue Infos zu GTA3

Die Gangsterhatz 'GTA 3' aus dem Hause Take 2 besticht in der US-Version unter anderem durch ausgiebige Blut- und Splattereffekte. Diese werden für die deutsche Version, wie es bereits bei Lokalisierung der PlayStation 2-Version durchgeführt wurde, entschärft. Des Weiteren wird man am Boden liegende Passanten nicht mit Waffen verletzen können, allerdings dürfen sie noch überfahren werden.

Zur Lokalisation an sich bestätigte Take 2 nun, dass das Spiel mit englischer Sprachausgabe aber mit deutschen Untertiteln für den hiesigen Markt ausgestattet wer-



1,85 Meter große Orc-Figuren als Werbemittel für Warcraft 3.

de. Wer es lieber Englisch oder auf Französisch mag, kann auch diese Sprachen wählen.

Weiter gab Dan Houser, seines Zeichens Creative Director der Entwicklerfirma, in einem Interview bei den Kollegen von GameSpot bekannt, dass die PC-Version von 'GTA 3' über keinerlei Multiplayer-Modus verfügen wird. Die Jungs der Spieleschmiede haben sich zu diesem Schritt entschlossen, da der Mehrspieler-Modus mehr als nur eine simple Deathmatch-Variante bieten sollte.

Auf der PlayStation 2 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 glänzt durch enorm abwechslungsreiches und motivierendes Gameplay.



Zuwenig Zeit für einen Multiplayer-Modus in GTA 3?

Orc-Figuren als Werbemittel

Eine riesige Fangemeinde wartet auf die Veröffentlichung des Strategiehits 'WarCraft III', trotzdem benutzt der Hersteller des Spiels eine originelle Werbeaktion, um den Titel noch bekannter zu machen: Blizzard wird nämlich demnächst 800 Orc-Figuren als Werbemittel für 'WarCraft III' einsetzen. Die Orc-Figuren bestehen aus Fiberglas, sind 1,85 Meter groß und sollen weltweit für Aufmerksamkeit zum 'WarCraft III'-Release sorgen.

Nachdem der Prototyp bei Stuido Oxmox in Köln Anfang März fertig gestellt worden war, fing die Produktion der Figuren unter der Leitung von Muckle Mannequins sofort an. Die aufwendigste und schönste Figur, die wir jemals geschaffen haben, kommentierten Marc und Gaby Klinnert, Modellierer des Prototypen, ihre Arbeit. Die Größe der Figur und die Unmenge an Details stellten auch das Produktionsteam vor eine große Herausforderung. Wir mussten bei dieser Figur neue Wege gehen und mit verschiedenen Materialien und Techniken experimentieren, aber mit dem Ergebnis sind wir mehr als zufrieden, ergänzt Matthias Muckle, Geschäftsführer von Muckle Mannequins.

Phenomedica - Wie geht es weiter?

Nach den aufkommenden Gerüchten über mögliche Bilanzverfälschungen und der Entlassung zweier Vorstandsmit-

Kolumne**Kurze Spiele billiger - Ubi Soft zeigt, wie es geht!**

'Das Spiel ist ja ganz gut, aber ich habe es schon nach einem Wochenende durchgespielt' - immer wieder stolpere ich in Foren über solche Sätze. Und dann geht eine wahre Gackerorgie los, bei der wohl auch der größte Hühnerstall nicht mehr mithalten kann: Man will sein Geld zurück, die Spielzeit sei viel zu kurz, schließlich hätten doch satte 45 Euro den Besitzer gewechselt. Ja, ich kann diese Leute verstehen, auch wenn sie sich bei gamesweb.com einfach über die Spiellänge hätten informieren können. Seid doch einmal ehrlich, jeder hat schon einmal einen Fehlkauf gemacht, und gerade, wenn ein Spiel durchgezockt wurde, bevor der erste Patch das Licht der Welt erblickt hat, wurmt es einen ungemein. Ubi Soft geht jetzt in dieser Angelegenheit mit gutem Beispiel voran: 'Duke Nukem: Manhattan Project' verfügt über einen geringen Umfang, wird dafür aber auch für knapp 30 Euro zu haben sein. Andere Publisher dürfen sich hier ruhig einmal eine Scheibe abschneiden, den Kunden würde es freuen. Einzige Ausnahme wäre für mich Remedys 'Max Payne' - dieser Titel bietet zwar auch nur eine kurze Spieldauer, hat dafür aber neue Maßstäbe im Genre gesetzt. Und dafür zahle ich auch gerne den Vollpreis.

Toby Knoke

glieder, darunter der 'Moorhuhn'-Erfinder selbst, hat die Phenomedica AG nun reagiert.

Die Phenomedica AG hat die Düsseldorf-Wirtschaftsprüfungsgesellschaft Warth und Klein mit der angekündigten Sonderprüfung möglicherweise unrichtiger Bilanzen beauftragt. Gleichzeitig wird intensiv daran gearbeitet, einen Überblick über die Situation des Unternehmens zu gewinnen. Dies ist naturgemäß nach dem Ausscheiden von zwei in zentralen Bereichen tätigen Vorstandsmitgliedern keine kurzfristige Angelegenheit. Unmittelbar nach Vorliegen eines Ergebnisses wird die Phenomedica dieses kommunizieren.



Action-RPG von Headfirst: Deadlands.

Erste Details zu Deadlands

Bereits vor einiger Zeit wurde bekannt, dass Headfirst Productions an einem neuen Action-RPG namens 'Deadlands' arbeitet. Nun gibt es einige erste Details zu dem Spiel, das zur Abwechslung in einem alternativen Wildwest-Szenario angesiedelt ist. Der Hintergrund des Spieles: Aus Rache an der Ausrottung seines Stammes begibt sich ein Schamane in die ewigen

ben der Singleplayer-Story einen Multiplayer-Modus bietet. Weitere Infos und erste Screenshots findet ihr auf der frisch eröffneten Produktseite zum Spiel.

Anarchy Online - Deutscher Serverstart

Der Countdown zur Eröffnung des deutschen Servers für 'Anarchy Online' unter dem klangvollen Namen 'Die Neue Welt' läuft: Am



Anarchy Online glänzt bald mit einem deutschen Server.

Jagdgründe und lässt die Manitus auf die Welt der Sterblichen los. Während eines durch diese erzeugten Erdbebens wird eine neue Energiequelle, genannt 'Ghost Rock' freigesetzt, welche der Menschheit zu einer industriellen Revolution mit dampfbetriebenen Waffen, Maschinen und Fahrzeugen verhilft. Gleichzeitig jedoch haben die Ereignisse auch andere Auswirkungen, so dass zum Beispiel seltsame Kreaturen auftauchen und die Toten aus ihren Gräbern steigen. Spielerisch erwartet euch ein Action-Rollenspiel, in welchem ihr verschiedene Charakterklassen übernehmen könnt und der ne-

19.4.2002 ging die offizielle deutsche Homepage für 'Anarchy Online' unter www.anarchy-online.de ins Netz. Dort findet sich neben Informationen zum Spiel ein Formular zur Registrierung für die kostenlose 16-tägige Betaphase des deutschen Servers, die am 8. Mai beginnt.

Am Betatest für 'Die Neue Welt' kann jeder teilnehmen. Benötigt wird lediglich die 'Anarchy Online' Software. Diese befindet sich auf den Datenträgern der aktuellen Ausgaben der Spiele-Fachpublikationen PC Games, PC Games Hardware und PC

Action. Des Weiteren gibt es auf www.anarchy-online.de die Möglichkeit, sich die Software schicken zu lassen oder diese downzuloaden. Die Anmeldung für den Betatest ist kostenlos, unverbindlich und auch ohne Besitz einer Kreditkarte möglich.

Am Ende der Betaphase werden alle Betatest-Informationen gelöscht. Für das Spielen auf dem Live-Server ist eine Neuanmeldung erforderlich. Details dazu werden rechtzeitig vor Ende der Betaphase am 24. Mai bekannt gegeben. Der Start des Live-Servers ist für den 24. Mai geplant.

Hotel Gigant kommt im Mai

JoWooD Productions Software AG erweitert mit der Veröffentlichung von 'Hotel Gigant' im Mai 2002 sein diesjähriges Produktportfolio um eine weitere Wirtschaftssimulation. In 'Hotel Gigant' werden all die bewährten Features von

Wirtschaftssimulationen in einem Spiel vereint und durch eine ansprechende und zeitgemäße 3D-Grafik ergänzt. Ihr baut Hotels in mehr als 20 Städten weltweit, in Metropolen wie London, Paris, New York oder Berlin. Dabei stehen euch um die 20 verschiedene Hoteltypen, vom einfachen Landhotel bis hin zum luxuriösen Grandhotel, zur Verfügung. Ihr plant und gestaltet eure Hotels selbständig und richtet diese mit über 600 Einrichtungsgegenständen nach Belieben ein. Ihr könnt das Treiben der Hotelbesucher beobachten und genießt die realistisch simulierten Abläufe eurer Gäste. Durch geschickte Marketingmaßnahmen und Organisationstalent wird euer Haus zur ersten Adresse der Stadt und ihr gelangt zu Ruhm und Wohlstand. Kein geringerer als der 'Capitalism'- und 'Seven Kingdoms'-Erfinder Trevor Chan höchstpersönlich arbeitet mit seiner Firma Enlight Software an der Fertigstellung von 'Hotel Gigant'.

Kermit, Miss Piggy & Co bei TDK Mediactive

Wer kennt sie nicht - die berühmten Puppen aus der Jim Henson Company wie Kermit der Frosch, Miss Piggy, Fozzie der Bär oder Gonzo. Nun sicherte sich TDK Mediactive die Rechte an den 'Muppets'. Damit verfügt TDK nun über die exklusiven Rechte, Spiele mit den berühmten Puppen zu entwickeln und zu vertreiben. Als Plattformen werden PC, PlayStation 2, PSone, Game Boy Advance, GameCube und Xbox genannt. An der E3 darf man mit neuen Informationen hierzu rechnen.



Zeitgemäße 3D-Grafik bietet der Hotel Gigant.

Neue Flug-Simulation von Lucas Arts

Lucas Arts und Totally Games gaben nun eine erneute Zusammenarbeit zur Entwicklung einer neuen Flug-Simulation bekannt. Das bisher unbetitelte Spiel soll im Herbst 2003 für PC und NextGen-Konsolen erscheinen und ist zur des Zweiten Weltkrieges angesiedelt. Neben heißen Luft-zu-Luft- und Luft-zu-Boden-Gefechten soll das Spiel auch eine Story beinhalten, in welcher ihr als Pilot einer geheimen Elite-Einheit gefährliche Einsätze in Europa und anderen Locations bestehen müsst. Weitere Details, etwas zur verwendeten Grafik-Engine sind noch nicht bekannt.

Lawrence Holland und seine Firma Totally Games konnten sich in der Vergangenheit bereits einen guten Namen in dem Genre machen. Immerhin stammen von diesem Studio die Spiele 'Secret Weapons of the Luftwaffe' und 'Their Finest Hour: The Battle of Britain', sowie die bekannten 'X-Wing'- und 'Tie-Fighter'-Serien im 'Star Wars'-Universum. Damit könnte es erstmals wieder einen ernstzunehmenden Konkurrenten zum qualitativ hochwertigen 'IL-2 Sturmovik' von Ubi Soft geben. Weitere Details werden wir womöglich bereits an der diesjährigen E3 in Los Angeles erfahren.

Morrowind fertiggestellt!

Wie Bethesda Softworks stolz verkündet, hat das heiss erwartete 3D-Rollenspiel 'The Elder Scrolls 3: Morrowind' nun endlich den Gold-Status erreicht und soll in den USA in der ersten Mai-Woche ausgeliefert werden.



Morrowind ist Gold und bald zu haben.

den. Auch in Deutschland soll die US-Version im Mai verfügbar sein, während die Lokalisierung noch einige zusätzliche Monate (bis August) in Anspruch nehmen wird.

'Morrowind' ist der dritte Teil der Saga, welche mit 'Arena' und 'Daggerfall' bereits zwei bei Fans sehr beliebte Rollenspiele enthält. Geboten werden erstklassige 3D-Grafiken und riesige Umgebungen, innerhalb derer der Spieler enorme Handlungsfreiheiten hat. So kann er sowohl konzentriert die Hauptstory verfolgen oder aber nach eigenem Geschmack die zahlreichen Nebenquests absolvieren.

RollerCoaster Tycoon II angekündigt

Infogrames und Game Designer Chris Sawyer haben nun offiziell ein Sequel zum Erfolgstitel 'RollerCoaster Tycoon' angekündigt. Das ursprüngliche Spiel konnte vor allem in den USA einen großen Erfolg verzeichnen.

'RollerCoaster Tycoon II' soll nun alle Tugenden des ersten Teiles beinhalten und wird dazu noch kräftig erweitert. So gibt es neue Shops und Läden, mit denen ihr den Besuchern eurer Achterbahnparks das Geld aus der Tasche ziehen könnt, sowie komplett neue Parkthemen. Das System zum Bauen und Konstruieren von Achterbahnen wird überarbeitet und vereinfacht, so dass der Spieler mehr Kontrolle und Einfluss hat. Den Abschluss bildet ein Editor, mit dem ihr eigene Park-Szenarien erstellen könnt. Als Release-Datum wird zur Zeit der Herbst 2002 angepeilt.

Releaseliste

Woche 18: 29.04. - 05.05.2002

- Hugo: Das Geheimnis der Meere
- Dungeon Siege (dt.)
- Nascar Heat

Woche 19: 06.05. - 12.05.2002

- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Dragonfarm
- Mech Collection 1.0
- Tom & Jerry In Fists Of Furry
- Global Operations



Back to War mit Schweiz und Ungarn.

Weiteres Cossacks Add-on

Mit 'Cossacks: Back to War' kommt ein zweites Add-on für 'Cossacks'. Nach dem riesigen Erfolg des ersten offiziellen Add-ons zum RTS-Erfolgstitel 'Cossacks: European Wars' kehrt der Entwickler GSC Game World mit einem weiteren Add-on auf die Schlachtfelder Europas zurück.

Neben den Features des ersten offiziellen Add-ons 'Cossacks: The Art of War' liefert 'Cossacks: Back to War' jetzt 100 neue Einzelmissionen. Außerdem hält es zwei neue Nationen bereit: die Schweizer und die Ungarn, mit 20 neuen Gebäuden und vier neuen Einheiten pro Volk. Neue, kamelreitende Einheiten gibt es für die Türkei und für Algerien - die berühmten Beduinen.

Erscheinen soll der Titel bereits in der zweiten Hälfte dieses Jahres, zunächst in Deutschland und Frankreich.

Breed erreicht Alpha-Status

Es tut sich offenbar einiges bei den Machern von Brat Designs. Ihr im Vorfeld bereits mehrfach lobend erwähnter Action-Titel 'Breed', der auch schon im letzten Herbst auf der ECTS beeindruckend drucken konnte, hat nunmehr seinen ersten großen Meilenstein

erreicht. So ist auf der offiziellen deutschen Website zum Spiel zu lesen, dass der Titel mittlerweile Alpha-Status erreicht hat.

Der SciFi-Shooter, der wahlweise aus der First- oder Third-Person-Perspektive gespielt wird, macht bereits jetzt zumindest optisch einen hervorragenden Eindruck und könnte sich für PC und Xbox zu einer echten Konkurrenz zu Bungies 'Halo' entwickeln.

Elsa - Das Ende

Dass es mit dem bekannten Grafikkarten-Hersteller Elsa nicht mehr weit her ist, wusste man seit dem Bekanntwerden der Insolvenz ja bereits. Nun hat sich der Insolvenzverwalter zu Wort gemeldet.

Die Elsa AG ist demnach nicht nur zahlungsunfähig, sondern auch überschuldet, womit eine Rettung angesichts eines fehlenden Sanierungsplans praktisch ausgeschlossen ist. Ab dem 1. Mai scheint daher endgültig Schluss zu sein, so das Branchenmagazin Gamesmarkt.

Wie es mit Produktsupport und Updates der Vielzahl der verkauften technischen Einheiten aussieht, darunter ja auch die bekannten ISDN-Karten, Anlagen und Router, steht noch in den Sternen.



NEVERWINTER NIGHTS

Da sitzt man nichtsahnend in Montreal im Hotelzimmer, als das Telefon klingelt und man daraufhin in Edmonton zwei Tage lang den potentiellen Rollenspiel-Hit 'Neverwinter Nights' als einziges deutschsprachiges Online-Magazin unter die Lupe nehmen darf.

Singleplayer-Modus und allgemeine Infos

Wie sich das für ein vernünftiges Rollenspiel gehört, geht es in 'Neverwinter Nights' recht strukturiert zur Sache. Den Einstieg ins Spiel bildet ein schönes Render-Intro, in welchem sich ein wackerer Held tapfer gegen ein fieses gehörntes Monster wehrt. In der Menü-Auswahl stellt ihr dann fest, dass das Spiel aus einer Einführung und vier Kapiteln besteht. Augenscheinlich wird es nach einmaligem Durchspielen möglich sein, jedes einzelne Kapitel direkt zu spielen. Beim Starten der Prelude erwartet euch zunächst die Vorgeschichte, erzählt in Bilderbuchform mit schönen Artworks und gesprochen von einem Erzähler.

'Neverwinter Nights' verwendet nebenbei die Regeln der dritten Edition von 'Dungeons & Dragons'. Entsprechend ist auch die Story wieder einmal in den

'Forgotten Realms' angesiedelt, genauer gesagt im nördlichen Teil an der Küste der 'Sea of Swords'. Im Editor stehen euch alle erdenklichen Tilesets zur Verfügung, um unterschiedliche Regionen selbst zu kreieren.

Die Prelude selbst ist eigentlich ein spielbares Tutorial. Eingebettet in die Geschichte, die das Spiel erzählt, habt ihr zunächst reichlich Gelegenheit, euch mit Bedienung, Steuerung, Interface und Kameraführung vertraut zu machen. Gespielt wird wie gehabt in der Iso-Perspektive, wobei drei Kamera-Optionen zur Verfügung stehen. Nummer eins ist eine frei drehbare Kamera, Nummer zwei ist eine Verfolger-Kamera, die automatisch den optimalen Blickwinkel wählt und Nummer drei ähnelt am ehesten der Third-Person-Perspektive eines Action-Adventures, wobei der Charakter in letzterer mit der Tastatur (WASD) bewegt und

mit der Maus die Kamera rotiert wird. Gezoomt werden kann hingegen in allen drei Einstellungen per Cursor-Taste oder Mausek. Ansonsten wird per Point&Click gesteuert, sprich ihr klickt die Stelle an, wo der Charakter hinfahren soll, wobei wahlweise mit der Tastatur (Cursortasten) oder mit Berühren des Bildschirmrands mit der Maus und dem Mausek gedreht wird. Damit sollte eigentlich so ziemlich allen Ansprüchen an die Steuerung Genüge getan werden und für jeden das Passende dabei sein.

In der Einführung kann sich der Spieler auch bereits einen Eindruck über die Qualität der Grafik verschaffen. So wirken die Charaktere recht liebevoll animiert und sehen auch optisch sehr ansprechend aus. Gleiches gilt für die Umgebungen, in denen einiges an Details zu sehen ist. Drückt man seinem Charakter eine Fackel in die Hand, kommt man aus dem Staunen kaum noch heraus, denn die Lichteffekte, welche die Fackel im Raum erzeugt, sind schon ziemlich grandios, erst recht, wenn man des Nachts mit einer Fackel durch die Straßen der Stadt wandert. Ein absoluter Hingucker sind die wunderschönen Effekte für die zahlreichen Zaubersprüche. Im 'Dungeon Master'-Tool hatten wir die Möglichkeit, uns die mächtigsten Zaubersprüche anzuschauen und mehr als einmal fiel den

Beteiligten fast die Kinnlade auf den Tisch. Auch die Monster, auf die ihr im Spiel treffen werdet, sind mehr als sehenswert: Von standardmäßigen Orks und Tieren über Elementarwesen bis hin zu gigantischen und wunderschönen Drachen ist alles vertreten, was sich der Fantasy-Fan nur wünschen kann.

Nach der Einführung geht es dann munter ins erste Kapitel und hinein in die eigentlichen Ereignisse. Die ersten Aufgaben lassen nicht lange auf sich warten und schon nach kurzer Zeit könnt ihr euch in einer belebten Stadt vergnügen, wo ihr eure ers-



Zaubersprüche und Lichteffekte vom Feinsten.

ten Abenteuer und natürlich auch Kämpfe erlebt.

Auch Gefolgsleute könnt ihr anheuern, in der angespielten Version allerdings jeweils nur einen auf einmal. Diese können nicht direkt gesteuert werden, sondern agieren im Rahmen bestimmter Handlungsweisen und Befehle, die ihr über ein kleines Befehlsmenü vorgeben könnt, so zum Beispiel Heilen, Beschützen oder den nächsten besten Gegner attackieren. Die KI der Gefolgsleute wies noch ein paar Bugs auf, machte aber im Großen und Ganzen einen brauchbaren Eindruck. Drückt ihr den Jungs einen Heiltrank in die Hände, wird dieser auch zur gegebenen Zeit benutzt.

Bevor ihr euch aber überhaupt ins Abenteuer stürzt, erwartet euch die Charaktererstellung. Diese verläuft ähnlich wie in den bekannten Rollenspielen von Bioware, wobei euch sieben Rassen und elf Charakterklassen zur Verfügung stehen. Auch vorgefertigte Charaktere werden zur Auswahl stehen. Wer intensiver in die individuelle Charaktererstellung eintauchen will, hat auch dazu zahlreiche Möglichkeiten, unterstützt durch Skill-Packages, welche bereits die optimalen Skills für bestimmte Spielweisen enthalten. Natürlich könnt ihr die Eigenschaften eu-



Unser Held in der Lernphase.

ches komplett per Drag&Drop bedienbar ist, oder die Minimap, die wiederum über verschiedene Zoomstufen verfügt, eingeblendet. Etwas negativ fiel auf, dass die Menüfenster nicht individuell auf dem Bildschirm verschoben werden können.

Am unteren Rand befindet sich eine Hotkey-Leiste für die Funktionstasten. Die Belegung der Hotkeys ist denkbar einfach und so ziemlich jede erdenkliche Aktion vom Waffenwechsel bis zum Zauberspruch kann mit wenigen Mausklicks vorbelegt werden. Durch zusätzliche Tastenkombinationen stehen 3x12 Hotkeys zur Verfügung, was wohl allen Ansprüchen genügen sollte. Wichtigstes Element ist das

sprochen praktisch und schnell zu handhaben, lediglich bei Echtzeitkämpfen kann es etwas in Hektik ausarten, weswegen wichtige Aktionen wie zum Beispiel häufig benutzte Zaubersprüche auf die Funktionstasten gelegt werden sollten.

Multiplayer-Modus und Dungeon Master

Wer die Nase voll hat vom Singleplayer-Dasein, darf natürlich die Story des Spieles auch im Multiplayer-Modus erleben, der jedoch noch durch zusätzliche Spiel-Modi in Form von Modulen ergänzt wird, so dass sowohl kooperatives Rollenspiel als auch kurze knackige PvP-Gefechte möglich sind. Wie wir später auch beim Editor noch ausführen werden, sind die Möglichkeiten des Multiplayer-Modus in Verbindung mit dem Editor nahezu unbegrenzt. Zudem hat Bioware vor, auch nach dem Release noch weitere Module in Form kostenloser Downloads zu veröffentlichen, wobei auch spätere Retail-Add-ons nicht ausgeschlossen werden.

Bioware hat sich jedoch noch etwas mehr vorgenommen, als einfach nur eine Single- und Multiplayer-Kampagne und verschiedene Spiel-Modi zu bieten. Mit dem 'Dungeon Master'-Interface wollen die Entwickler das Flair der Pen&Paper-Rollenspiele integrieren. Mit diesem Tool haben ein oder mehrere Spieler die Möglichkeit, als Spielleiter zu agieren. Die Möglichkeiten dieses Interfaces sind enorm umfassend. Der Spielleiter kann den Verlauf der Handlung beeinflussen, Ereignisse anstoßen und quasi den gesamten Spielverlauf und dessen Inhalte kontrollieren. Monster und Gegenstände können mit wenigen Mausklicks generiert und ebenso Objekte platziert werden.

Ähnlich wie im P&P hat der Spielleiter auch die Möglichkeit,

Spieler für erledigte Quests mit Gold oder Erfahrungspunkten zu belohnen. Falls nötig, zum Beispiel um wichtige Dialoge nicht einem Script zu überlassen oder Abenteuer on-the-Fly zu generieren, kann er jederzeit in beliebige Charaktere oder Monster schlüpfen. Ebenso kann er in einem laufenden Modul Schlüsselquests, welche die Spieler aus irgendeinem Grunde nicht erledigt haben, neutralisieren. Interessant auch die Möglichkeiten, den Überblick zu behalten: Der Spielleiter bekommt nämlich einen Avatar-Charakter, der für die Spieler nicht sichtbar ist und mit dem er in höherer Geschwindigkeit durch die Level wetzen oder sich von Ort zu Ort teleportieren kann. Er ist somit quasi immer mittendrin im Geschehen und kann genau beobachten, was die Spieler gerade so treiben. Zudem kann er mit den anderen Spielern in Echtzeit kommunizieren, muss also nicht auf vorgefertigte Dialoge zurückgreifen, was natürlich einiges an Flexibilität bietet.

Weiter kann der Spielleiter viele Ereignisse, Dialoge oder sonstige Aktionen im Vorfeld bereits auf Hotkeys legen und somit per Tastendruck auslösen, ohne im Spiel unnötig in Hektik zu geraten oder unliebsame Wartezeiten für die Spieler zu erzeugen. Ähnliches wie das DM-Interface gab es bereits in 'Vampire: The Masquerade' als ersten Ansatz, hier wird es jedoch nahezu bis zur Perfektion vollendet.

Im Zusammenhang mit dem Editor und der Server-Architektur ist noch erwähnenswert, dass der Spielleiter nicht unbedingt der Host des Spieles sein muss. Was das Hosten von Spielen angeht, so zielt Bioware darauf hin, dass mehr oder weniger jeder Computer mit einer moderaten Internetverbindung in der Lage ist, ein Modul zu hosten, vom 56k-Modem mit maximal acht



Fiese Viecher in beeindruckender Größe.

res Charakters im Rahmen der Spielregeln auch selbst bestimmen, ebenso wie das Aussehen und das allseits beliebte Porträt.

Zur Steuerung im Spiel haben wir bereits etwas gesagt, kommen wir zum eigentlichen Interface: Am rechten Bildrand findet sich die Anzeige des eigenen Charakters sowie etwaiger Gefolgsleute. Per Hotkey werden das Inventar, wel-

Kontextmenü, welches mittels Rechtsklick auf einen Charakter, Gegner oder ein Objekt halbtransparent eingeblendet wird. Statt langweiliger Listenmenüs sind die möglichen Aktionen hier kreisförmig als Icon angeordnet, wobei beim Überfahren mit der Maus auch ein kurzer Erklärungstext angezeigt wird. Das Interface entpuppt sich nach kurzer Eingewöhnung als ausge-



Monster oder Alien, das ist hier die Frage.

Spielen bis zur LAN-Verbindung oder Highspeed-Connection mit bis zu 64 Spielern. Noch interessanter dabei ist, dass sogar verschiedene Module auf unterschiedlichen Servern durch Übergänge miteinander verbunden werden können, so dass rein theoretisch riesige Spielwelten machbar sind.

Der Editor - Unbegrenzte Möglichkeiten

Wie jedes Spiel wird auch 'Neverwinter Nights' irgendwann mal durchgespielt sein, doch das ist kein Grund, das Game gleich in die Ecke zu werfen, denn es enthält einen enorm mächtigen Editor, mit dem selbst Unerfahrene in wenigen Minuten einfache Level zusammenstricken können. Möglich ist das durch eine umfangreiche Auswahl an Tilesets, Objekten, Charakteren und Monstern, die mittels verschiedener Wizards (Hilfsprogramme) ohne große Umstände kombiniert werden können. Wer nun denkt, dass die Tools nur für einfache Dinge geeignet sind, liegt falsch, denn es besteht jederzeit die Möglichkeit, tiefer in den Editor einzudringen und so ziemlich alles was da ist, zu modifizieren.

Mit dem Area-Wizard erstellt ihr zunächst eine einfache Landschaft oder Umgebung in drei möglichen Größen. Dabei ist vom Wald bis zum Dungeon so ziemlich alles vertreten, was das Rollenspielerherz begehrt. In diese Landschaft platziert ihr dann einfach Objekte wie Wände, Pflanzen, Türen und alle möglichen anderen Elemente, die zudem oft in verschiedenen Variationen vorhanden sind. Der Editor selbst achtet darauf, dass keine Objekte an ungünstigen Stellen platziert werden, das einzige worauf ihr achten müsst, ist dass Wege freigehal-

ten werden, durch die der spätere Spieler das Level durchquert. Um Verbindungen zwischen den Objekten und der Umgebung braucht ihr euch keine Gedanken machen, diese Arbeit übernimmt der Editor ebenso wie die automatische Ausleuchtung gemäß verschiedener wählbarer Schemata. Schnell noch ein paar Monster und Ausrüstungsgegenstände platziert und fertig ist das erste einfache Level.

Wer es gern etwas komplexer mag, kann natürlich alles Mögliche verändern. Zu nahezu allen Objekten, Monstern und Charakteren gibt es die Möglichkeit, deren Basiswerte zu verändern, das Aussehen umzugestalten und auch den Inventarinhalt zu bestimmen. Türen können mit Schlössern und Fallen versehen werden, Monster können durch das Festlegen bestimmter Zonen dazu gebracht werden, aktiv zu werden. Natürlich können auch Dialoge erzeugt werden, ebenfalls auf erstaunlich einfache Weise und verbunden mit allerlei Scripten. Wer mehr Zeit hat, sollte wenig Probleme damit haben, nach relativ kurzer Einarbeitungszeit

komplexere Level zu gestalten, die später auch durch Übergänge zu ganzen Kampagnen miteinander verbunden werden können. Wizards sorgen dafür, dass selbst Einsteiger recht schnell auch mit komplexeren Dingen vertraut werden und eigene NPCs, Monster oder Objekte mit den vorhandenen Presets erstellen können.

Die Möglichkeiten des Editors sind nahezu unbegrenzt, die Entwickler schließen nicht einmal aus, dass findige Spieler sogar bessere Stories zustande bringen als Bioware selbst. Man denke zum Beispiel, passend zu den Regeln des Spieles, an komplette Umsetzungen der D&D-Abenteuer aus dem Pen&Paper-Bereich, egal ob für den Single- oder Multiplayer-Modus. Diese sind sicherlich nicht innerhalb von ein paar Stunden realisierbar, aber dank der hohen Bedienerfreundlichkeit und der geringen Einarbeitungszeit fällt sicherlich weitaus weniger Zeit an, als bei anderen Editoren vergleichbarer Spiele. Denkbar sind auch Maps oder Multiplayer-Modi, die in der Form gar nicht im Spiel integriert sind, wie zum Beispiel ein CTF-Mod oder gar missionsbasierte Maps, quasi ei-

ne Art Fantasy-'Counter-Strike'. Einzelne Level, Module genannt, können auch mittels des Editors ohne Probleme durch Übergänge verbunden werden, so dass das Erstellen umfassender Kampagnen kein Problem ist.

Nachdem wir uns einige Stunden mit dem Editor beschäftigt haben, wurde schnell klar, dass derzeit wohl kein einfacher zu handhabendes Tool mit derart umfangreichen und mächtigen Optionen auf dem Markt verfügbar ist. Es ist zum Teil wirklich mehr als erstaunlich, was damit innerhalb weniger Minuten auf die Beine gestellt werden kann, egal ob man nun viel Erfahrung mit Editoren hat oder eher unbeelegt an die Sache herangeht.

Andreas Philipp

Entwickler:

Bioware

Publisher:

Infogrames

Genre:

Rollenspiel

Spieleranzahl:

1-64

USK:

n/a

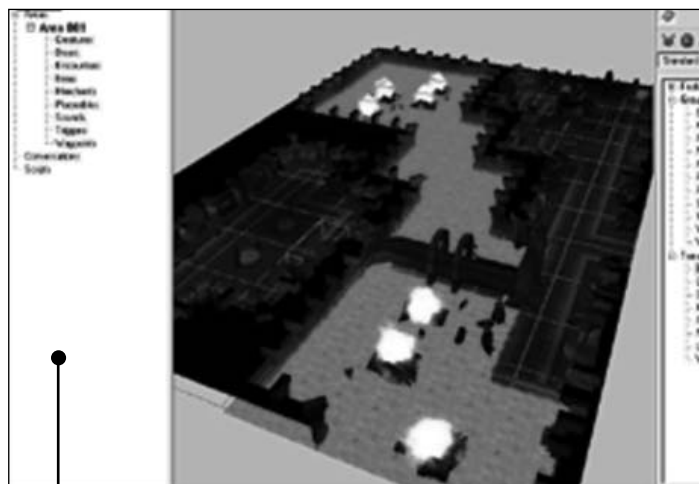
Release:

Mitte 2002

Bioware beweist einmal mehr, dass die Kanadier die Könige des PC-Rollenspiels sind. Zwar erscheint 'Neverwinter Nights' rein inhaltlich nicht ganz so komplex und umfangreich wie 'Baldur's Gate II', aber die Features des Spieles können in allen Belangen überzeugen. Die Grafik ist, speziell was Beleuchtung und Effekte angeht, mehr als sehenswert und bereits nach ein paar Minuten flutscht die Bedienung von Interface und Steuerung, als hätte man nie was anderes gespielt, wenn auch hier und da noch eine kleine Optimierung vonnöten ist. Schlichtweg ein Hammer sind die Editoren und das 'Dungeon Master'-Interface. Eine derart einfache Bedienung bei diesen enorm umfangreichen Optionen ist vorbildlich und setzt die Messlatte im Genre auf ein völlig neues Niveau, an dem sich künftige Rollenspiele zu messen haben. Vor allem geben diese Tools dem Spiel Möglichkeiten, die sich PC-Rollenspieler bisher nicht im Traum auszumalen gewagt haben.

Erster Eindruck:

Ausgezeichnet



Ruckzuck eigene Level mit dem Editor.



FIFA WM 2002

Pünktlich zur Fußball-Weltmeisterschaft diesen Frühling veröffentlicht Electronic Arts 'FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2002', welches das einzige offiziell lizenzierte Spiel zur diesjährigen WM sein wird.

Electronic Arts versorgt uns nicht nur jedes Jahr mit einem neuen Teil der erfolgreichen 'FIFA'-Serie, sondern steuert bei großen Turnieren auch ein eigenes Spiel bei. 'FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2002' bringt nun weitere Neuerungen im Vergleich zu 'FIFA 2002'.

Magerer Umfang

Der Umfang des WM-Add-ons ist jedoch ziemlich mager: Lediglich Freundschaftsspiele stehen neben dem WM-Modus zur Auswahl. Ein Trainingsplatz ist auch diesmal nicht dabei, neu ist jedoch ein weiterer Schwierigkeitsgrad, der sich speziell an absolute Anfänger richtet. Die Schwierigkeit wurde noch einmal kräftig angezogen, das Durchkämpfen bis zur Stufe 'Weltklasse' ist so schwer wie noch nie geworden. Bei der Auswahl der Mannschaften steht auch gleich die Platzierung in der FIFA-Tabelle dabei, leider ist diese aber nicht mehr ganz aktuell.

Eine WM mit Ersatz- und Starspielern

Ein richtiger Minuspunkt ist hingegen die Bewertung der

Spielerstärken. So stehen zwar die richtigen Namen in der Anfangsliste eines Landes, aber wenn ihr nach der Spielstärke geht und bessere Spieler von der Ersatzbank zum Zuge kommen lasst, seht ihr eine Elf, die so wohl nie in Japan und Korea antreten würde. Was ist Spanien ohne Luis Enrique, Deutschland ohne Dietmar Hamann oder Portugal ohne Stürmer Pinto? Es mindert die Realitätsnähe schon ein wenig, wenn die bekannten Namen aufgrund falsch eingeschätzter Spielerstärke die Bank drücken müssen. Weiter haben große Stars die Bezeichnung 'Starspieler' verpasst bekommen, da diese über herausragende Fähigkeiten verfügen, wobei hier die Bewertung recht nachvollziehbar ist: Während Mannschaften wie Polen über einen Akteur dieser Klasse verfügen, wartet Frankreich mit Zidane, Henry, Petit und Konsorten mit einer ganzen Gruppe 'Starspieler' auf.

Das neue Luft-System

Im Gegensatz zu 'FIFA 2002' müsst ihr nun auch bei Bällen in der Luft die Stärke eures Kopfballes oder gar ei-



Das erste Tor im Match bekommt eine extra Sequenz spendiert. Hier jubelt Raul.

nes Fallrückziehers durch entsprechendes Drücken angeben. Dabei gilt wie beim Hauptprogramm: Je länger die Taste gedrückt wird, desto stärker wird der Kopfball.

Dieses neue Luft-System macht den neuen Titel noch um einiges realistischer, vor allem aber kommt ein völlig neues Spielgefühl gegenüber 'FIFA 2002' auf. Ein einziger Dämpfer ist, dass eure Abwehrspieler doch ziemlich weite Kopfbälle machen, die in ihrer Regelmäßigkeit in einem echten Fußballspiel nicht vorkommen. Sprich: Eure

Entwickler:

EA Sports

Publisher:

Electronic Arts

Genre:

Sportspiel

Spieleranzahl:

1-16

USK:

Ab 6 Jahren

Release:

Erhältlich

Im Gegensatz zum langweiligen WM-Modus von 'FIFA 2002' ist 'FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2002' ein wirklich weltmeisterliches Erlebnis. Das Luft-System bringt trotz kleiner Schwächen noch mehr Simulation ins Spiel, die Grafik wurde noch einmal ordentlich aufpoliert und vor allem der Sound ist ein absolutes Meisterwerk. Aber ist der WM-Modus mit eingebautem Freundschaftsspiel wirklich rund 45 Euro wert?

Verteidiger können mit einem Kopfball einem Stürmer eine echte Vorlage geben, und dies passiert nicht nur einmal in einer Partie.

Weitere spielerische Änderungen

Bälle, die kritisch auf einer Auslinie oder kurz davor liegen, werden nun auf der weißen Kreide gestoppt oder der Kicker grätscht dem Spielgerät hinterher und holt so einen verloren geglaubten Ball zurück. Des Weiteren könnt ihr mit einem doppelten Betätigen der Dribbel-Taste den Ball hoch halten und ein kleines Kunststück bieten. Daneben wurde die Wirkung des Tacklings entschärft, so dass schon drei Spieler auf einen Gegner losgehen müssen, bevor ihr fair den Ball bekommen könnt.

Toby Knoke



So schöne Stadien gab's am PC noch nie.

Bewertung

Grafik		88%
Sound		87%
Gameplay		87%
Multiplayer		87%
Anspruch		82%
Spielspass		88%



RAINBOW SIX RAVEN SHIELD

Das wohl größte Highlight der Montreal Press Tour 2002 von Ubi Soft war sicher die Präsentation des neuen Teils der 'Rainbow Six'-Reihe, in dem es erneut um den Kampf zwischen SWAT-Einheiten und Terroristen geht.

19 Monate basteln die Entwickler von Ubi Soft Montreal derzeit an ihrem Baby, welches sie mittlerweile von Red Storm adoptiert haben. Ganz raus aus der Entwicklung ist Red Storm allerdings nicht, die erfahrenen Recken stehen Ubi Soft bei diesem Projekt beratend zur Seite, speziell was Charaktere und Level-Design angeht und auch Red Storms Clancy-Writer ist eifrig mit beteiligt. Zur Sicherheit haben sich die Kanadier auch gleich noch Mike Grasso, einen Tactical Advisor des LAPD, an Bord geholt, damit der Realismus im Spiel nicht zu kurz kommt.

Basis des Spieles ist die aktuelle 'Unreal'-Technologie, für die Entwickler erste Wahl aufgrund der Grafikfähigkeiten, der KI und des Netzwerkcodes, sowie nicht zuletzt der weiten Verbreitung des UnrealEd-Editors. Die Engine wurde jedoch nicht einfach übernommen, sondern um einige Aspekte erweitert. Dazu gehört das Team-Management und die 'Rainbow Six'-übliche Planungsphase. Zudem wurde der Prozess der Waffenerstellung massiv vereinfacht, indem die Daten der Waffen einfach mittels Tabelle eingebaut werden, statt umständlich mit einem Editor. Zusätzliche Effekte wie Motion Blur (verzerrt bei schnellen Bewegungen die Sicht, ebenso Randbereiche von Zielfernrohren), Heat- und Night-Vision sowie stufenlose Übergänge beim Niederhocken und Hinlegen und auch beim Öffnen von Türen runden das Ganze ab.

Realismus trifft Hollywood

Realismus soll bei 'Raven Shield' extrem im Vordergrund stehen, angehaucht mit einem Touch Hollywood-Optik. Großen Einfluss darauf hat auch Mike Grasso, besagter Tactical Advisor vom LAPD, der als Berater hinzugezogen wurde, nicht zuletzt aufgrund seiner Erfahrung auch im Film-Bereich, wo er bei 'Heat', 'Eraser' und 'The Rock' mitgearbeitet hat. Trotz aller Hollywood-Optik sollen nämlich auch reale Elemente nicht zu kurz kommen. So müssen sich die SWAT-Mitglieder im Einsatz an bestimmte Regeln und Vorschriften halten, während deren Gegner eher frei agieren. Auch sollen Elemente wie gezielte Schüsse auf Körperregionen eine Rolle spielen, um einen Gegner zum Beispiel zu entwaffnen oder an der Flucht zu hindern.



Die Team-Mitglieder sichern in alle Richtungen.



Die Level-Texturen glänzen mit zahlreichen Details.

Taktische Planung oder reine Action

Vom Gameplay her erwarten euch spannende Missionen, in denen ihr eine SWAT-Einheit in den Kampf gegen Terroristen und Gangster führt, was sich im Gegensatz zu 'Ghost Recon'

jedoch eher auf enge Innen-Umgebungen als weiträumige Außenflächen beschränkt. Bisher konnten erst zwei Single- und zwei Multiplayer-Level gezeigt werden, doch diese überzeugen bereits jetzt durch schöne Texturen, eine hohe Detailtiefe und gutes Styling. Neben einer Singleplayer-Kampagne sind sowohl Einzelmisionen als auch ein Multiplayer-Modus, ein Training und Replays geplant.

Wie auch schon in den vorherigen Teilen müsst ihr euren Einsatz zunächst in einer Planungsphase durchorganisieren, bevor es zur eigentlichen Umsetzung aus der First-Person-Perspektive geht. Dabei gibt es unterschiedliche Wege zur Lösung jeder Mission und auch während des Einsatzes sind immer noch leichte Änderungen der Vorgehensweise per Command möglich. Etwas negativ wurde dabei aufgenommen, dass voraussichtlich während einer Mission nicht gespeichert wer-



Hier möchte man glatt am Kamin ein Bierchen schlürfen.

den kann, sondern nur zwischen den Missionen, was allerdings durch die geringe Dauer einer Mission (zwischen 5 und 15 Minuten) etwas relativiert wird. Laut den Entwicklern würde Speichern in den Missionen ohnehin das eigentliche Gameplay zerstören. Interessantes Detail: Die Entwickler wollen dafür sorgen, dass bei jedem nochmaligen Durchspielen einer Mission immer wieder andere Situationen auftreten, indem Gegner an anderen Stellen postiert sind, die Gegnertypen selber und ebenso deren Bewaffnung wechseln. Wem die Planerei nicht liegt, der kann beruhigt sein, die Planungsphase ist optional, so dass sich 'Raven Shield' nicht nur als Simulation sondern auch direkter als Action-Shooter spielen lässt.

Türchen auf mal anders

Neben den wirklich sehenswerten Skins und den butterweichen Animationen der Charaktere fallen einige Neuerungen auf, die in der Form bei Shootern bisher nicht zu bewundern waren. So können die SWATs wie gehabt stehen, knien oder kriechen. Neu dabei ist jedoch, dass die Übergänge zwischen diesen Stufen fließend sind und in jeder Position angehalten oder mittels Mausrad geändert werden können. Ähnliches gilt für Türen, gab es da bisher nur das übliche Auf und Zu, können nun auch Türen und Fenster stufenlos geöffnet werden. Das gibt beim Betreten von Räumen völlig neue taktische Möglichkeiten. So könnt ihr eine Tür zunächst einen kleinen Spalt öffnen, um zum Beispiel eine Blendgranate durch den Türschlitz zu werfen, statt dass ihr die Tür ganz aufstoßen müsst

und unter Umständen vor einem halben Dutzend Gegnern steht. Icons unterstützen generell die Wahl der Aktionsmöglichkeiten in den Locations, wobei die Interaktion mit der Umgebung etwas begrenzt ist, so könnt ihr beispielsweise keine Tische umkippen, um dahinter in Deckung zu gehen.

Dafür habt ihr unter anderem die Möglichkeit, Gegner, die sich ergeben haben, akkurat zu fesseln und zurückzulassen. Hier kommt auch ein moralischer Faktor zum Tragen, denn einfach den wehr-



Selten sah man schönere SWAT-Models.

losen, weil sich ergebenden Gegner abschießen, kommt nicht in Frage. Ebenso fehlt auch das bewährte Nachtsichtgerät nicht, ergänzt wird das Ganze sogar durch Heat Vision, also der Anzeige der Infrarot-Signaturen eines Gegners, die vor allem Scharfschützen zu Gute kommt.

Ebenso wie beim Gameplay wird auch bei den Waffen der Realismus groß geschrieben, al-

lerdings werdet ihr zumindest nach derzeitigem Stand wieder einmal auf Waffenmodellen verzichten müssen. Dafür gibt es alle Waffen aus den Vorgängern plus zahlreicher neuer Gerätschaften, darunter USP 40, MP5A4, MP5SD5, P90, MTAR 21, USAS-12, VSS Sniper und 23E Machine Gun.

Hauptfaktor: Intelligente Gegner

Gute Ausrüstung soll nach dem Willen der Entwickler auch Not tun, denn man will den Gegnern eine herausragende KI spendieren. Basis für das Ganze ist die 'Unreal'-KI ergänzt mit Einflüssen

verschiedene Verhaltensweisen, so reagiert ein einzelner Gegner unter Umständen entweder mit Flucht, er ergibt sich oder er versucht, Verstärkung zu holen, je nachdem, welche Kategorie er erfüllt. Auch reagieren die Gegner akkurat auf Geräusche und Sicht und agieren im Team. Leider ist die KI erst zu 50 Prozent fertiggestellt, so dass man das Gezeigte noch nicht recht beurteilen kann. Generell ist geplant, dass sich die KI möglichst dynamisch und variabel verhält, auf übermäßiges Scripten soll zu Gunsten abwechslungsreicher Wiederspielbarkeit verzichtet werden.

Wie auch immer, bis zum Release wird sich sicher noch einiges tun. Auch ist noch nicht ganz klar, was uns im Multiplayer erwarten wird, Coop- und Teamplay-Modi sind fest eingeplant, doch wie diese genau aussehen, ist noch offen. An der KI wird mit Hochdruck gearbeitet und auch über einige Features wird noch diskutiert. Bisher hat das Spiel noch Pre-Alpha-Stadium und bis zum Release im Herbst ist noch einiges an Zeit.

Andreas Philipp

Entwickler:

Ubi Soft

Publisher:

Ubi Soft

Genre:

Taktik-Shooter

Spieleranzahl:

TBA

USK:

n/a

Release:

September 2002

Was es auf dem Event zu 'Rainbow Six: Raven Shield' zu sehen gab, sah nach einem erstklassigen Taktik-Shooter aus. An der Grafik gibt es dank der erweiterten 'Unreal'-Technologie eh nichts zu bemängeln und auch das Gameplay scheint sehr viel versprechend zu sein, nicht zuletzt dank einiger sinnvoller Neuerungen. Inwieweit es der Titel letztendlich zum Hit schaffen wird, hängt natürlich vor allem von der KI der Gegner ab. Die ist erst zu 50 Prozent fertig gestellt und von daher zum derzeitigen Zeitpunkt noch nicht aussagekräftig.

Erster Eindruck:

Sehr gut

GAMESWEB.COM AUF TOUR IN KANADA

Eine Einladung zu einem exklusiven Event ist immer etwas Besonderes, vor allem wenn die Reise ins ferne Kanada geht. Wir folgten dem Ruf der Publisher und präsentieren ein lesenswertes Reisetagebuch mit ersten Eindrücken der gezeigten Spiele.

Das war schon eine ziemliche Überraschung für uns, als Ubi Soft anfragte, ob wir nicht als einziges deutschsprachiges Online-Magazin an der Montreal Press Tour 2002 teilnehmen wollten. Das ließen wir uns natürlich nicht zweimal sagen und schickten Andreas Philipp sofort in den Flieger nach Kanada, denn immerhin sollte dort in den Entwicklungsstudios von Ubi Soft in Montreal mit drei Top-Titeln, darunter 'Rainbow Six: Raven Shield', 'XIII' und einem bisher nicht angekündigten Titel Hochkarätiges geboten werden. Doch damit nicht genug, denn kaum in Kanada angekommen, flatterte auch noch eine Einladung zu Bioware in Edmonton ins Haus, ebenfalls

Mittwoch, 3. April 2002

Flughafen Frankfurt, 10:00 Uhr. Der Airbus der Air Canada rollt langsam aber sicher auf die Startbahn. Mit drin: ein ziemlich aufgeregter Redakteur von gamesweb.com, der mehr als gespannt ist, was auf der anderen Seite des großen Teiches auf ihn wartet. Ebenfalls dabei PR-Chef Matthias Oertwig von Ubi Soft Deutschland sowie Redakteure bekannter Print-Magazine. Nach knapp neun Stunden Flug dann dank Zeitverschiebung bereits gegen Mittag Ankunft in Montreal. Nach der wie üblich langwierigen Einreise-Prozedur in Kanada ging es dann erst mal ins Hotel, nahe am Zentrum der kanadischen Metropole gelegen. Da am ersten Tag noch nichts Offizielles auf die



Neverwinter Nights, der RPG-Kracher von Bioware.

Shoppingmeilen, alte Gebäude und eine schöne Universität erfreuen das Auge. Echt sehenswert auch die unterirdischen Einkaufspassagen, die sich unter dem ganzen Stadtzentrum erstrecken, bei der vorherrschenden Kälte dort keine schlechte Idee. Nach abendlichem Dinner beim Mexikaner ließen wir den Abend ruhig ausklingen.

Donnerstag, 4. April 2002

Nun ging es ans Eingemachte, denn nach dem Frühstück wurden wir per Bus (mittlerweile waren Vertreter der gesamten europäischen Games-Presse eingetrudelt) zum Headquarter von Ubi Soft gebracht. Von außen kaum zu erkennen, erwarteten uns innen zwei weiträumige Etagen eines Büro- und Fabrikgebäudes. Nach kurzer Begrüßung und einem Frühstück ging es dann zur Sache.

Der erste Punkt der Tagesordnung war das kürzlich angekündigte 'Rainbow Six: Raven Shield', der neueste Teil der Taktik-Shooter-Reihe, mit der sich Red Storm Entertainment einen Namen gemacht hat. Überraschenderweise wird diese Franchise nun von Ubi Soft selbst weitergeführt, während Red Storm sich künftig wohl verstärkt der 'Ghost

Recon'-Reihe widmen wird. Doch keine Panik, Red Storm steht der Entwicklertruppe von Ubi Soft beratend zur Seite, ebenso wie ein Berater von LAPD Tactics, der sich bestens mit der Arbeit von SWAT-Teams auskennt und an Filmen wie 'Heat', 'The Rock' und 'Eraser' mitgearbeitet hat. Was wir dann in der knapp zweistündigen Präsentation zu sehen bekamen, ließ auf einiges hoffen. Die Grafik sieht dank neuester 'Unreal'-Technologie schon mal zum Anbeißen aus und auch das Gameplay klingt viel versprechend. Realismus wird dabei extrem groß geschrieben, sei es bei Grafik oder bei Gameplay, wobei viele Elemente der 'R6'-Reihe wieder aufgegriffen und optimiert wurden. Soviel sei verraten: sollte die KI den Ansprüchen gerecht werden, dürfte 'Raven Shield' ein echtes Highlight werden.

Nach kurzer Lunchpause ging es weiter mit der Präsentation eines bisher nicht angekündigten Titels, der den Namen 'Splinter Cell' trägt. Bei dem Spiel, das Weihnachten für PC und Xbox, später auch für GCN und PS2 erscheinen soll, handelt es sich um ein lupenreines Stealth-Actionspiel, das sich um Technologie, Politik und Intrigen dreht. Vergleiche mit 'Metal Gear Solid 2' sind bezüglich des allge-



Konzept-Board zu Rainbow Six: Raven Shield.

exklusiv als einziges deutschsprachiges Online-Magazin, zu einem zweitägigen Crashkurs in Sachen 'Neverwinter Nights', einem der derzeit wohl innovativsten und ehrgeizigsten Rollenspiel-Projekte.

Presstruppe wartete, gab es erst mal einen Rundgang durch die zweitgrößte Stadt Kanadas, die sich als interessante Mischung kontinentaler, speziell französischer und amerikanischer Elemente entpuppte. Zahlreiche



Redakteure im Kampfeinsatz bei 2 Grad Celsius.

meinen Gameplays sicher nicht fehl am Platze, nur sieht das ganze dank 'Unreal'-Technologie optisch noch besser aus.

Das war an diesem Tag dann auch der letzte Punkt der Tagesordnung und es ging zum gemütlichen Teil in Form eines gemeinsamen Dinners im Sugar Shack über. Erste Assoziationen mit Sugar Babes sind allerdings fehl am Platze, denn es handelt sich um ein sehr rustikales Restaurant mitten im Wald außerhalb von Montreal mit Blockhütte, Kaminfeuer und volkstümlicher Country-Musik. Geschmeckt hat es trotzdem (oder gerade deswegen) und wer wollte, durfte auch frischen Ahorn-Sirup, von den Besitzern des Sugar Shack selbst hergestellt, erwerben.

Freitag, 5. April 2002

Am frühen Morgen ging es raus in die Kälte und so ziemlich jeder, der einen dicken Pulli dabei hatte, war froh darüber. Ziel des Ausflugs war ein Schießstand außerhalb von Montreal, wo uns ein SWAT-Team der Provinz Quebec erwartete. Gleich am Eingang aufgebaut: das gepanzerte Einsatzfahrzeug der Truppe sowie die Ausrüstung, mit denen die Elite-Polizisten ins Gefecht ziehen, von der Panzerweste über MP5 und HK33 bis zur Blendgranate. Mit umfangreichen Erklärungen machten uns die SWATler mit den Einsatzmöglichkeiten der verschiedenen Ausrüstungsgegenstände vertraut. Besonders erfreulich war, wie offen und zugänglich die Jungs mit der Thematik umgingen und nahezu jede Frage fachkundig beant-

worteten. Natürlich kam auch praktische Anschauung nicht zu kurz und die Jungs zeigten uns kurze Einsatzsequenzen auf dem Schießstand und stellten ihre Zielsicherheit unter Beweis. Nach ausführlicher Einweisung und von den Argusaugen der Polizisten gut bewacht, durften wir dann selbst zur MP5 greifen und ein Magazin in die aufgestellten Zielscheiben entleeren, wobei recht deutlich wurde, dass die Sache mit dem Schießen nicht so einfach ist, wie es immer aussieht. Insgesamt eine äußerst interessante Angelegenheit, hat doch wohl kaum einer der Redakteure jemals echte SWAT-Member hautnah erlebt.

Zurück im Ubi Soft Headquarter folgte nach dem Lunch am Buffet dann erst mal der fällige Studiorundgang. Dabei überraschte vor allem die Größe des Studios. Satte 450 Mann arbeiten dort an über 20 Projekten in den riesigen Räumen. Damit dürfte Ubi Soft wohl eines der größten Entwicklungsstudios der Welt unter den Fittichen haben.

Weiter ging es dann mit 'XIII', dem erst kürzlich angekündigten Ego-Shooter zu einer im französischsprachigen Raum sehr beliebten Comic-Reihe. Der Stealth-Shooter, der für Xbox, PC, GCN und PS 2 erscheinen wird, soll zum einen durch eine spannende und dichte Story überzeugen. Zum anderen aber bietet das Spiel mittels einer stark modifizierten 'Unreal'-Engine einen im PC-Bereich bisher einzigartigen Grafikstil, der die Comic-Vorlage auch optisch umsetzt. Allerdings stellt sich die Frage, ob dieser Stil bei der Masse ankommen wird. Uns jedenfalls hat es sehr

gut gefallen.

Eigentlich wäre dann der Rückweg ins Hotel angesagt gewesen, aber es kam anders, denn wie fast alle Kanadier sind auch die Jungs von Ubi Soft echte Eishockey-Freaks. Also ab ins Eisstadion um die Ecke, denn dort trugen hausinterne Teams von Ubi Soft ein heißes Match gegeneinander aus. Klar, dass dort keine NHL-Klasse gezeigt wurde, spannend war das Ganze allemal, zumal auch das eine oder andere Bier ausgeschenkt wurde und reichlich Tore fielen.

Nach kurzer Pause folgte dann wieder einmal der gemütliche Teil des Tages. Ziel war diesmal ein hipper Club namens Bubbles. Neben Champagner und hübschen Serviererinnen wartete dort auch ein äußerst schmackhaftes Buffet und natürlich auch der eine oder andere Drink auf uns, so dass es kein Problem war, dort etliche Stunden zu verbringen. Nach und nach verstreuten sich die Teilnehmer dann spät in der Nacht und gingen entweder ins Hotel oder in die zahlreichen Bars, Clubs und Diskotheken der Stadt.

Samstag, 6. April 2002

Am Samstag war dann erst mal Freizeit angesagt, was angesichts der langen Nacht vorher auch durchaus nicht von Nachteil war. Dann aber waren wieder mal warme Klamotten angesagt, denn es ging wieder in die freie Natur. Ziel war eine Art Adventure-Camp außerhalb von Montreal. Ausgestattet mit Tarnmantel und Helm mussten die Redakteure dann selber in den Einsatz. Dabei galt es, Terroristen-Camps zu stürmen und schlussendlich mit



Nicht das Büro der Entwickler, sondern ein Raum in Raven Shield.



Blick von Biowares Raucherbalkon auf Edmonton.

den dort gefundenen Hinweisen eine Bombe zu entschärfen. Geschossen wurde nicht scharf, sondern jeder bekam ein Holzgewehr mit Zielfernrohr. Das Erlegen von Gegnern funktionierte in der Form, dass man versuchen musste, die Nummer am Helm des Gegners zu erkennen und diese schnell und lautstark herauszubrüllen, bevor der Gegner es tat. Klingt im ersten Moment etwas seltsam, hat aber allen jede Menge Spaß gemacht. Besonders erfreulich: Team Deutschland, unterstützt von den italienischen Redakteuren, konnte die ganze Angelegenheit über 20 Minuten schneller abschließen als die anderen Redakteurstams und somit einen haushohen Sieg einfahren.

Durchgefroren aber über alle Backen grinsend begab sich dann die ganze Truppe wieder zurück ins Hotel und erfreute sich am Abend eines Diners in einem spanischen Restaurant mit anschließendem Besuch diverser Bars und Clubs.

Sonntag, 7. April 2002

Eigentlich wäre dies der Tag des Rückfluges nach Deutschland gewesen, aber manches kommt anders, als man denkt, denn bereits am Mittwoch hatte ich einen Anruf erhalten, der mir eine Verlängerung des Aufenthalts in Kanada gewährte: Auf dem Programm stand nun plötzlich ein Besuch bei Bioware, die zur Zeit am Rollenspielkracher 'Neverwinter Nights' werkeln.

Jedenfalls war für die meisten der Abschied von den neu geschlossenen Bekanntschaften gekommen. Als Fazit kann man nur sagen, dass Ubi Soft mit der Montreal Press Tour 2002

ein fantastischer Event gelungen ist, der von vorn bis hinten erstklassig und abwechslungsreich organisiert war. Auch die Präsentationen waren sehr zufriedenstellend und die gezeigten Titel sind mehr als sehenswert. Im nachhinein nochmals vielen Dank an die Organisatoren von Ubi Soft in Montreal, sowie an Matthias Oertwig von Ubi Soft Deutschland, der uns die Teilnahme als **einziges deutschsprachiges Online-Magazin** ermöglicht hat.

Montag, 8. April 2002

Ich war an mein Hotelzimmer gebunden, denn jede Minute sollte per Kurier das Flugticket von Montreal nach Edmonton eintrudeln. Als erstes traf dann aber die Bestätigung des Hotels in Edmonton ein und erst um 11:00 Uhr kam die Erlösung, als das Ticket unter der Tür durchgeschoben wurde. Abflug um 18:30 Uhr, also noch Zeit für einen weiteren Rundgang durch Montreal.

Irgendwann war dann auch der Zeitpunkt der Abreise erreicht und ab ging's mit jeder Menge Vorfremde zum Flughafen und in die Maschine. Mitten in der Nacht dann die Ankunft in Edmonton, einer 650.000-Einwohner-Stadt in der Nähe von Calgary. Hübsches Hotel im Stadtviertel Strathcona, mit italienischem Restaurant und irischem Pub. Da sag noch einer, dass Edmonton keine Weltstadt sei. Na ja, trotz später Ankunft hat es noch für einen kleinen Absacker im Pub gereicht.

Dienstag, 9. April 2002

An diesem Tage hatte ich erst mal frei, bedingt durch die Verbindung des Edmonton-Besuches mit dem vorherigen Event in Montreal. Also genug Zeit, die wenigen Sehenswürdigkeiten von Edmonton zu bestaunen. Genaugenommen ist das eigentlich nur eine, nämlich die West Edmonton Mall, ihres Zeichens die größte Shopping Mall der Welt. Diese hat auch einiges

zu bieten: 800 Shops, Bars, Kinos und Restaurants, ein kompletter Vergnügungspark mit Achterbahn, ein Eisstadion, eine Minigolf-Anlage, eine Badeanstalt mit Strand und riesigen Wasserrutschen, Delfin-Becken, Aquarium und vieles mehr, und das alles unter einem Dach. Dort kann man sich schon einige Stunden aufhalten. Im Laufe des Tages trudelten dann so nach und nach die restlichen Redakteure aus Europa ein, inklusive zwei Kollegen von Print-Magazinen aus Deutschland, begleitet von Bernd Berheide von Infogrames Deutschland. Klar, dass ein gemütliches Beisammensein und das eine oder andere Bier am Abend nicht ausblieb.

Mittwoch, 10. April 2002

An diesem Morgen wurde dann gleich klar, dass Bioware das Hotel gut gewählt hat, denn das Studio, dass von außen kaum zu erkennen ist, liegt quasi gleich um die Ecke. Auf zwei verwinkelten Etagen haben es sich dort die Entwickler gemütlich gemacht. Nach der Begrüßung durch die beiden CEOs Gregory P. Zeschuk und Raymond A. Muzyka sowie der 'Neverwinter Nights'-Crew folgte dann zunächst einmal ein schneller Rundgang durch das Studio, in dem unter anderem auch an 'Star Wars: Knights of the Old Republic' gearbeitet wird, von dem wir allerdings leider, da anderer Publisher, nichts zu sehen bekommen haben. Bei dem Rundgang stellt sich heraus, dass die Jungs im Gegensatz zu den meisten Kanadiern weniger Eishockey-Fans, sondern offenbar rettungslos dem Tischfußball verfallen sind. Einige Tische sowie eine interne Liga beweisen das eindrucksvoll.

Danach ging es ans Eingemachte. Die angereisten Redakteure wurden in mehrere Gruppen aufgeteilt, die jeweils mit unterschiedlichen Elementen von 'Neverwinter Nights' vertraut gemacht wurden. Unser Haufen durfte sich zunächst durch das Intro des Spieles daddeln, um die grundlegenden Elemente des Spieles wie Steuerung und Interface kennen zu lernen. Bereits hier bestätigte sich der gute Eindruck, den das Spiel im Vorfeld hinterlassen hat. Schicke Grafik, ein übersichtliches Interface und die Sache spielt sich wie von selbst, wobei die Entwickler auch stets darauf bedacht waren, sich Feedback und Vorschläge der Redakteure anzuhören. Das machte schon mal Lust auf mehr.



Neverwinter Nights: Erste Erfahrungen im Multiplayer.

Selbiges 'mehr' folgte dann auch gleich nach der Mittagspause beim Italiener. Wieder im Studio durften wir uns ausgiebig und mit guten Erklärungen am Toolset austoben. Selbiges ist im wesentlichen ein Level-Editor, der an Einfachheit kaum zu überbieten ist. Dank zahlreicher Wizards und Hilfen konnte jeder Redakteur bereits in wenigen Minuten komplette Level gestalten. Jede Menge Presets sorgen dafür, dass kaum eine Hürde zu schwer zu bewältigen ist und die zahlreichen Möglichkeiten, selbst komplexere Scripts einzubinden, hielten uns schlichtweg vom Stuhl. Dabei ist dem Benutzer völlig freigestellt, wie tiefgreifend er ins Level-Design einsteigen will. Mit diesen mächtigen und dennoch enorm benutzerfreundlichen Tools ist bereits jetzt schon abzusehen, dass 'Neverwinter Nights' eine umfangreiche Rollenspieler-Community aufbauen kann und der Nachschub an Levels und Kampagnen ohne Probleme gesichert sein sollte.

Mit viel Mühe trieben die Jungs dann die Redakteure aus dem Büro und ins nahegelegene Steakhaus, wo reichlich totes Rind verzehrt wurde, gefolgt von einem Bummel durch die

Ähnlichkeiten vom Gameplay her mit 'Baldur's Gate II' sind definitiv vorhanden, auch wenn 'Neverwinter Nights' inhaltlich vielleicht nicht ganz so komplex und umfangreich ausfällt. Begeistern konnten auf jeden Fall die schönen Umgebungsgrafiken und vor allem die dynamische Ausleuchtung der Umgebungen. Innerhalb weniger Minuten war jeder Redakteur tief ins Spielgeschehen versunken und kaum noch von den aufgestellten PCs zu trennen, um zum Mittagessen in ein griechisches Restaurant zu gehen.

Am Nachmittag dann das nächste Highlight, der Multiplayer-Modus. Hier wurde weniger auf das eigentliche Gameplay eingegangen, dafür aber mit Wucht auf das mächtige 'Dungeon Master Interface'. Mit diesem hat ein als Spielleiter auserkorener Spieler die Möglichkeit, das ganze Geschehen in Echtzeit zu beeinflussen, in dem er Ereignisse auslöst, Gegenstände oder Monster platziert oder gar selber steuert. Ähnliches gab es seinerzeit schon bei 'Vampire: The Masquerade', doch nicht dermaßen ausgereift wie in diesem Spiel. So nah sind sich P&P-Rollenspiel und Computer-



Magie pur in Biowares neuem RPG.

ren hingerissen von den schönen Grafikeffekten.

Auch hier mussten die Redakteure nahezu mit Gewalt von den Rechnern gezerrt werden, um abends beim Mexikaner und später bei dem einen oder anderen Bier den Abend ausklingen zu lassen. Auch am Abend war 'Neverwinter Nights' natürlich Hauptthema, denn die eine oder andere Frage ging den Redakteuren dann noch durch den Kopf und wurde bereitwillig beantwortet. Bioware zeigte sich sehr zufrieden von den Meinungen der Presse, war aber auch erfreut über die Ideen und Vorschläge, die von den Redakteuren genannt wurden.

Freitag, 12. April 2002

Am nächsten Tag war dann schon wieder der Abflug angesagt. Im Nachhinein danken wir Bioware und Infogrames nochmals für die Einladung, die wir als einziges deutsches Online-Magazin wahrgenommen haben. Ein perfekt organisiertes Event und die enorme Offenheit und Freundlichkeit der Bioware-Crew konnten uns ebenso begeistern wie das Spiel selbst und die enorme Freude, mit der die Entwickler ganz offensichtlich bei der Sache sind.

Nach langem Flug, zunächst in einer Turbo-Prop nach Calgary und dann mit einem etwas dickeren Brummer nach Frankfurt, und anschließender Bahnreise war dann endlich wieder die Heimat erreicht, schade nur, dass das Gepäck erst am nächsten Tag angekommen ist.

Andreas Philipp



Auch der Kampf kommt nicht zu kurz.

ebenfalls nahegelegenen Bars. Natürlich wurde dabei reichlich gefachsimpelt und speziell die Entwickler von Bioware waren erneut auf das Feedback der Redakteure begierig, welches durchweg begeistert ausfiel.

Donnerstag, 11. April 2002

Der erste Punkt auf der Tagesordnung war der Singleplayer-Modus, in welchem wir jedes der vier Kapitel des Spieles anspielen konnten. Auch hier konnte der Titel voll überzeugen.

Rollenspiel wohl noch nie gekommen. In Verbindung mit dem Editor lässt sich kaum erahnen, zu was geschickte und einfallsreiche Spieler da fähig sein könnten, denn nicht nur 'normales' Rollenspiel ist möglich, selbst Shooter-ähnliche Aktionen wie Deathmatch-Kämpfe oder CTF könnten mit den Tools durchgeführt werden. Neugierig auf die Zaubersprüche, nutzten wir auch gleich die Möglichkeiten des DM-Interfaces, um die mächtigsten Sprüche auszuprobieren und wa-

Impressum

Leitung:

G. Wickihalter - gw@gamesweb.com

Chefredakteur:

R. Mathieu - rm@gamesweb.com

Redaktion:

V. Hoffmann - vh@gamesweb.com

D. Stöckli - ds@gamesweb.com

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

A. Philipp - ap@gamesweb.com

T. Simon - ts@gamesweb.com

T. Knoke - tkone@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