

VIRTUA TENNIS

Die 1:1-Umsetzung des Sega-Klassikers erscheint nun auch für den PC. Trotz wenig Neuerungen reicht es auch auf dieser Plattform knapp für den Genrethron [S. 9]

ZANZARAH

Einst waren die drei Welten noch eins: unsere Erde, das Reich der Feen und Zanzarah. Nun liegt es an euch, diese wieder zu vereinen [S. 8]

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

In der Neuauflage des legendären Klassikers muss der Duke wieder einmal für Ordnung sorgen und nette Babes retten [S. 11]

CASEMODDING - NETZWERKARTIKEL

Findige Tüftler geben sich mit den Standard-Gehäusen ihrer PCs nicht zufrieden und verschönern gekonnt ihre grauen Kisten [S. 12]

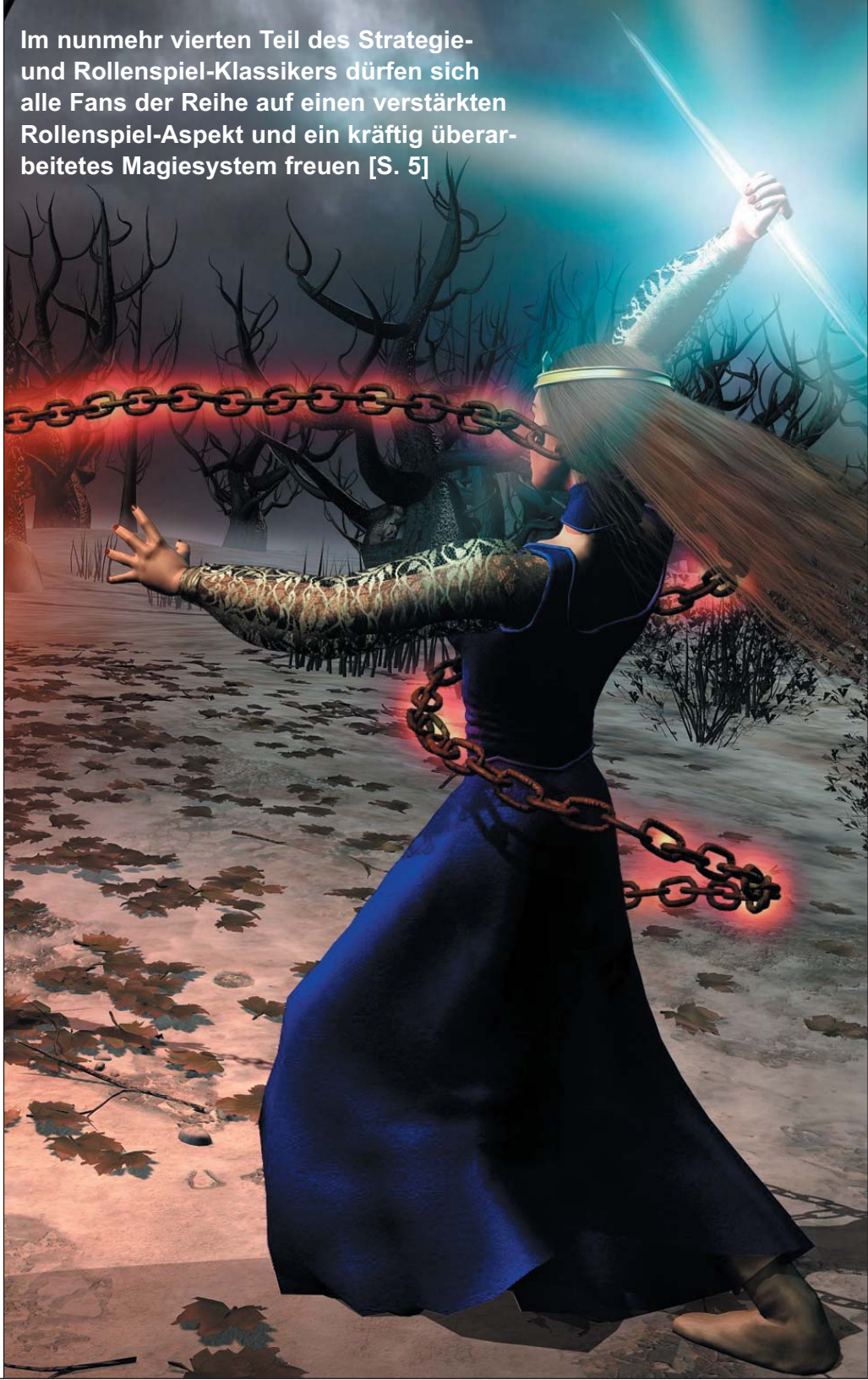
NEWS

Neues zum geplanten 'Morrowind'-Add-on, zu den 'Sims', zur Zukunft der Spieleschmiede Ascaron und eine Kolumne zu den Geschehnissen von Erfurt und anderen Themen [S. 2]

UNLEASHED

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Im nunmehr vierten Teil des Strategie- und Rollenspiel-Klassikers dürfen sich alle Fans der Reihe auf einen verstärkten Rollenspiel-Aspekt und ein kräftig überarbeitetes Magiesystem freuen [S. 5]



NEWS



Noch mehr Action im neuen Indy-Spiel.

Details zu Roallercoaster Tycoon II

Diese Ankündigung brachte vielen Aufbau-Fans das Herz zum Stillstand: Star-Designer Chris Sawyer werkelt an 'Rollercoaster Tycoon II', dem Nachfolger des Bestsellers, von dem heute noch viele Spieler schwärmen. Nun lies sich Sawyer von den GameSpy-Kollegen durchleuchten und verrät einige Infos zum Titel.

Der Hauptaspekt, sowohl im Gameplay als auch in der Grafik, ist das Beibehalten der positiven Eigenschaften sowie die Aktualisierung der schwächeren Parts von 'Rollercoaster Tycoon'. Dessen Nachfolger kommt mit einer größerer Karte, vertikaler Landschaftskonstruktion, Szenario-Editor und der Funktion daher, einer Bahn einen Szenario-Anstrich zu verpassen. Mit ein paar Mausklicks habt ihr eine Achterbahn, die sich einem bestimmten Thema widmet. Pflichtprogramm sind neue Fahrten und Landschaften, wobei Chris Sawyer immer betont, dass 'Rollercoaster Tycoon' kein Nachfolger mit schlicht mehr Features ist; das Gameplay soll perfektioniert werden.

Die Grafik stammt von einem unvollendeten Projekt, an dem Sawyer einmal gearbeitet hat, wobei einige Dinge auch dem Original entsprechen wer-

den. Weiter wird eine gründliche Aufpolierung der Künstlichen Intelligenz versprochen.

Indy is back

Indiana Jones ist zurück! Lucas Arts kündigt ein neues Action-Adventure mit dem waghalsigen Peitschenmann an. Zum Leidwesen aller Adventure-Fans ist der Titel kein Abenteuer der alten Schule. 'Indiana Jones and the Emperors Tomb' wird ein Spiel im Stil von 'Indiana Jones und der Turm von Babel'. Dabei wird der Action-Part noch ausgebaut, so soll Indy jetzt auch packende Faustkämpfe austragen können.

Das Spiel, welches von einer leistungsstarken 3D-Engine dargestellt wird, soll aller Voraussicht nach zehn Levels enthalten. Dabei wird viel Wert auf einzigartige Locations gelegt. So werdet ihr Indy in Prager Schlössern, einem Unterwasser-Palast in Istanbul und in den chinesischen Bergen steuern können.

Die Story: Ein deutscher Unhold hat sich mit einer mächtigen asiatischen Organisation alliirt. Zweck des Bunds ist die Aneignung einer Drachenherzens, denn der Besitzer dieser Leckerei kann den Verstand von anderen Menschen kontrollieren. Klar, dass Indy etwas dagegen hat.

Kolumne**Erfurt - Von Schubladen-Politik und der Manipulation der Medien**

Wo soll ich bloß anfangen? Gute Frage. Es war ein Freitag, wie jeder andere. Millionen von Spieler amüsierten sich online mit 'Counter-Strike'. Dabei war es ganz egal, mit wem sie zockten: sei es der Schulkamerad, ein Arbeitsloser aus Mecklenburg-Vorpommern, der Chef eines Medienkonzerns oder sogar die weibliche Bäcker-Aushilfe, sie alle hatten zusammen Spaß. Dass sie dabei mindestens alle fünf Minuten starben, war sekundär. Doch dann der Schock: Der 19-Jährige Robert S. läuft in dem Johann-Gutenberg-Gymnasium Amok, erschießt 16 Menschen und schließlich sich selber. Sarkastische Gamer meinten, die Medien hätten nur auf so etwas gewartet, die Pistole mit der Munition Gewaltspiele war im Anschlag schon lange auf die Zockergemeinde gerichtet. Nun wurde geschossen, und das nicht zu knapp. Einen objektiven Artikel über Gewaltspiele im Zusammenhang mit dem Amok-Lauf suchte man vergebens, stattdessen gab es eine dermaßen unqualifizierte Berichterstattung, die die Zocker-Gemeinde wohl in dieser Form noch nie erlebt hatte. Ich möchte jetzt gar nicht auf die Erzeugnisse der Presse eingehen: Die BILD-Zeitung schert es einen Dreck, ob ein Bild aus 'Soldier of Fortune' abgedruckt wird und darunter 'Counter-Strike' steht. Dass die Medien-Hetze ausbricht, war jedem Spieler klar. Es ist wie ein brodelnder Vulkan, der immer wieder Lava ausspuckt. Lava, die dem Image der Computer- und Video-Spiele gar nicht gut tut. So sprangen erst kürzlich Namen wie Intel oder Freenet von ihrer Sponsoringrolle auf LAN-Partys ab. Doch im Gegensatz zum verstärkten 08/15-Programm der Medien fühlten sich nun auch Politiker auf den Plan gerufen, wobei Justizministerin Herta Däubler-Gmelin mit ihrer Äußerung wohl die Spitze des Hetz-Berges erreichte.

'Ich glaube, dass wir heute eine ganze Menge von diesem Schrott, der da auf dem Markt ist, eigentlich gar nicht haben dürften. [...] und dann kommt es darauf an, möglichst viele abzuknallen, bevor man abgeknallt wird. Das geht nicht, das wollen wir nicht.'

Klingt doch stark nach dem Meinungssecho, dass sich Otto-Normalverbraucher durch die Beeinflussung der Medien inzwischen gebildet hat. Wäre die 59-Jährige ein wenig cleverer gewesen, gäbe es jetzt dieses Statement nicht. Wer keine Ahnung hat, der sollte lieber anderen die Fettnäpfchen überlassen. Worte wie 'Glaube' oder 'eigentlich' haben in einer Begründung einer Ministerin nichts zu suchen. Ein kategorisches 'Das geht nicht, das wollen wir nicht' setzt dem Ganzen die Krone auf. Wobei ich hier auch nichts beschönigen will, natürlich gehören Shooter wie 'Soldier of Fortune' oder 'Kingpin' nicht in Kinderhände. Doch dies gibt niemandem die Erlaubnis, alle Produkte aus der Action-Sparte in eine Schublade zu stecken. Zu Recht fragen sich viele Zocker: Sind da oben überhaupt Leute, die Ahnung haben, wovon sie reden? Haben Stoiber, Beckstein, Schily und Däubler-Gmelin denn schon selbst mal eines der aktuellen Games gedadelt?

Noch dazu wird der Dialog mit der Spieleindustrie gar nicht gesucht. Gerade die Hersteller sind jetzt gefordert, Flagge zu zeigen und emotionslos mit dem Thema umzugehen. Trocken aufzuklären, ja, das wäre das Patentrezept. Aber wie soll das funktionieren, wenn Vivendi-Geschäftsführer Stefan Nussbaum beim ZDF-Magazin 'Frontal 21' nur so zitiert wird, wie es den Machern passt? Activision liefert gleich nur eine schriftliche Stellungnahme, der Vorgehensweise der Fernsehsender bewusst. Hier wird ein Sündenbock gesucht und aus Interviews nur das herausgeschnitten, was den TV-Männern gerade passt. Wie soll da der schon erwähnte Otto-Normalverbraucher noch differenziert

... Fortsetzung auf Seite 3

Get Civilized!

Neben neuen Völkern und Szenarien stach ein Feature des Add-ons von 'Civilization III' hervor: die Mehrspieler-Funktion. Nachdem bisher nur vage Vermutungen aufgrund von Aussagen Sid Meiers angestellt wurden, gibt es nun konkretere Angaben zum 'Civ'-Erlebnis mit euren Freunden.

So soll der Multiplayer-Modus in einer rundenlosen sowie einer simultanen Variante zur Verfügung stehen. Natürlich ist auch der Klassiker, der rundenbasierte Mehrspieler-Modus, dabei. Als Spielmodi sind 'Elimination', 'Regicide' sowie 'Capture the Flag' angedacht. Falls das dem 'Civilization'-Fan zu modern ist, darf er sich auf eine konservativere 'Civ'-Variante freuen. Weiterhin wird die beliebte Hotseat-Funktion sowie 'Play by E-Mail' mit integriert sein. Zusätzlich wird ein Multiplayer-Szenario-Support eingebaut.

Grafik-Engine mittlerweile wirklich zum alten Eisen gehöre. Dieser Vorwurf ist sicher nicht aus der Luft gegriffen. Wenn die Arbeiten am Titel jedoch gut voran gehen, darf man darauf hoffen, dass 'Icewind Dale II' im Gameplay überzeugen kann und die grafische Leistung so ein wenig in den Hintergrund rückt.

Was jetzt schon feststeht: 'Icewind Dale II' protzt gegenüber seinem Vorgänger. Bigger, better: Die Karten werden größer, als die vom Vorgänger und des Add-ons zusammen. Eure Sechsköpfige Party wird nun im Gegensatz zu 'Icewind Dale' 48 weitere Gegenstände mitschleppen können. Noch dazu hat Black Isle Studios an der Bedienung gearbeitet. So könnt ihr nun das Interface auf eure Bedürfnisse zuschneiden und eure Lieblingswaffen werden mit einem Button erreichbar sein.

Und noch ein Info-Schnipsel aus der Abteilung 'Expansion Pack':



Civ 3 goes Multiplayer.

Noch ein paar weitere Details: Neue Map-Features wie Flugfelder oder Radartürme werden ebenfalls mit von der Partie sein. Zwei neue Terrain-Arten sind für Editor-Bastler dabei; zur bequemeren Steuerung wird ein Autobombardement-Feature eingebaut. Für die Editor-User gibt es noch einen Szenario-Support, der vom feudalen Japan bis hin zum Zweiten Weltkrieg reicht.

Icewind Dale II - Es wird geprotzt

Das Sequel zum Rollenspiel 'Icewind Dale' sorgt derzeit für viel Gesprächsstoff. So wurden vor kurzem Stimmen laut, dass die

Pläne für ein Add-on zu 'Icewind Dale II' sind derzeit nicht vorhanden.

200.000 DAoC-Spieler

Der Erfolg von 'Dark Age of Camelot', dem beliebten MMORPG von Mythic Entertainment, scheint kaum mehr zu stoppen zu sein. Wie die Entwickler nun offiziell verkündeten, sind mittlerweile bereits 200.000 Spieler aktiv in die Spielwelt eingestiegen. Bereits im Januar konnte das Spiel 'Asheron's Call' übrunden und sich auf Platz 3 der beliebtesten MMORPGs hinter 'Ultima Online' und 'EverQuest' setzen. Bereits jetzt wurde mit die-

Erfurt - Von Schubladen-Politik und der Manipulation der Medien

... Fortsetzung von Seite 2

durchblicken, wenn er nichts anderes als Negatives über die Spieleindustrie zu sehen bekommt, selbst von den Herstellern selber? Die Ironie: TV-Vertreter bezeichnen Spieleproduzenten als Verbrecher, wobei sie sich doch erst mal selber ihr Nachtprogramm anschauen sollten. Doch nicht einmal mehr das Nachtprogramm ist für übertriebene Gewaltdarstellung zuständig. Kürzlich zeigte Sat.1 in den Nachrichten, wie ein anscheinend durchgedrehter Fahrer eines Jeeps absichtlich in eine Kindergruppe hineinrast. Mit Wiederholung, versteht sich, der heimische Zuschauer muss es ja genau wissen. Solche Geschmacklosigkeiten sind kaum zu überbieten. Vielleicht nur noch dadurch, dass die TV-Macher Spieleherstellern den Schwarzen Peter zuschieben.

Man darf ganz sicher davon ausgehen, dass auch Zocker nicht alles mit der rosaroten Baller-Brille sehen. Auch aus Spielersicht sind gewisse Einschränkungen und Regelungen sinnvoll. Aber bevor so etwas geschieht, sei uns die Möglichkeit gegeben, aller Welt mitzuteilen, wie wir zu Erfurt stehen. Doch es ist gar unmöglich, neutrale Aufklärungsarbeit zu leisten. Interviews werden manipuliert und schriftliche Stellungnahmen haben das Anhängsel, dass sich ein bewusst Schuldiger versteckt. Bei Diskussionsrunden im Fernsehen werden entweder Schülervertreter gar nicht zu Wort gelassen oder der Moderator hat von vornherein keine neutrale Einstellung und zudem mehr Gäste aus der Opposition eingeladen.

Uns Spielern bleibt nur die Hoffnung, dass die Öffentlichkeit irgendwann einmal unzensurierte Aussagen von Herstellern zu Gesicht bekommt. Damit sie weiß, dass wir Gamer keine blutrünstigen Monster sind, die sich mit Killer-Spielen auf einen Amok-Lauf vorbereiten. Wir können solche Angelegenheiten durchaus kritisch beurteilen, aber wenn uns der Mund zugebunden wird, ist eine Diskussion von unserer Seite aus schlicht sinnlos. Dabei wird deutlich, dass die Spiele-Gemeinde sehr erwachsen mit dem Vorfall umgeht. Da wird kritisch diskutiert, Beiträge, die profillos gegen die Kritiker wettern, sind Mangelware. Ganz im Gegensatz dazu die Medien, die Computerspiele als einen der Hauptindikatoren für Erfurt ansehen, was auf keinem Fall der Wahrheit entspricht. Es gilt abzuwarten, bis Politiker nicht mehr emotionsbedingt vorschnelle Aussagen machen und die Sache objektiv beurteilen. Abzuwarten, wie die neu eingerichtete 'BPJM' mit Gewaltspielen im einzelnen verfährt. Die Angehörigen, Kollegen und Mitschüler von Erfurt interessiert das nicht mehr. Für sie gibt es kein Warten mehr, für sie gibt es nur noch eine Zeit der Trauer, die lange andauern wird.

Toby Knoke



Ein Muss für alle Rollenspielfans ist Dark Age of Camelot.

ser Zahl die Hälfte der aktiven 'EverQuest'-Spieler erreicht, welches bereits seit immerhin über zwei Jahren erhältlich ist. Eine

weitere Steigerung ist absehbar, denn Mythic startete nun mit den Vorbereitungen zum Launch des Spieles in Korea.



Ein Add-on zu Morrowind ist noch ungewiss.

Morrowind - Add-on Pläne

Todd Howard, Projekt-Leiter des Rollenspiels 'The Elder Scrolls 3: Morrowind' hat einige Details über die Entwicklung seines Sprösslings ausgeplaudert. Weiter verriet er in einem Interview, wie die Pläne für ein Add-on aussehen.

Einer der schwierigsten Punkte bei der Entwicklung von 'The Elder Scrolls 3: Morrowind' war der Wechsel von einer generierten zu einer handgestellten Welt. Immer wieder fragten sich die Macher: 'Ist die Spielwelt groß genug?' Dann wurde getestet: Wird einem langweilig? Verirrt man sich gar? Howard findet selbst die finale Spielwelt zu groß, er wäre geschockt, wenn es einen Spieler geben würde, der alles gesehen hat. Weiterhin verriet der Macher, dass eigentlich rund 200 Spielstunden vorgesehen waren, herausgekommen sind jedoch 500.

Auch über ein mögliches Expansion-Pack wurde gesprochen. Natürlich sind auch die Verkaufszahlen ein Faktor, jedoch hat sich Bethesda Software mit den umfangreichen Editor-Möglichkeiten selbst ein Bein gestellt: Howard ist sich nicht sicher, ob ein Add-on sinnvoll wäre, wenn die Community doch selbst einzigartige Mods in der Mache hat. Und diese sind ja auch umsonst.

Duke Nukem: MP mit Editor

Wie bereits berichtet, hat 'Duke Nukem: Manhattan Project' den Gold-Status erreicht und dürfte in Kürze erhältlich sein. Nun wurden noch einige zusätzliche Infos zur Verkaufsversion bekannt. So wird unter anderem auch ein nicht dokumentierter Editor enthalten sein, mit dem gewiefte Fans eigene Level erstellen

können. Außerdem auf der CD befindet sich das 'Duke Nukem Forever'-Video von der letztjährigen E3. Auch Special-Editions mit zusätzlichen Goodies wie einem Schlüsselanhänger sind geplant.

Neues von den Sims

Was sich im Singleplayer verkauft wie warme Semmeln, sollte im Multiplayer doch gleich doppelt so gut funktionieren. So ist es nur logisch, dass Maxis mit 'Die Sims Online' einen Mehrspieler-Ableger der 'Sim City'-Bewohner in der Mache hat. In diesem Spiel besteht eure Nachbarschaft nicht aus virtuellen K.I.-Figuren, sondern aus anderen Gamern, die ebenfalls wie ihr online einem eigenen Leben nachgehen.

Nun sind neue Infos des Titels ans Licht gekommen. Wie GameSpot.com berichtet, müsst ihr bedingt durch euren Beruf auch bei anderen Spielern zu Hause arbeiten. Wer nicht Koch oder Hausmädchen sein will, darf mit anderen Gamern einen eigenen Pizza-Service aufmachen. Doch wenn die User hier nicht zusammenarbeiten, war's das mit der Kohle und das Teigkneten darf von vorne anfangen. Andere Möglichkeiten, eine

Releaseliste

Woche 20: 13.05. - 19.05.2002

- Beam Brakers
- Agassi Tennis Generation 2002
- Fußballmanager Fun
- Hotel Gigant
- Simon the Sorcerer

Woche 21: 20.05. - 27.05.2002

- Die 24 Stunden von Le Mans II
- Duke Nukem: Manhattan Project
- A320 Professional
- Team Factor
- Train Sim TGV Pack
- Xtreme Air Racing
- Soldier of Fortune: Double Helix
- Starmageddon
- Moto GP: Ultimate Racing Technology

eigene Firma zu gründen: Dating-Service, Immobilienmakler oder Casino-Manager. Auch Neu: Je besser ihr in eurem Fach seid, desto mehr Geld bekommt ihr auch für eure Arbeiten. Für euren Look stellt Maxis alle Style-Möglichkeiten der Add-ons sowie des Hauptprogramms zur Verfügung. Mit Haar-Kombis, Klammotten und unterschiedlichen Gesichtern dürft ihr sicher sein, dass Standardskins der Vergangenheit angehören. Wem das alles dann noch zu wenig ist, der darf bis zu drei virtuelle Egos online simulieren.

Vollgas 2 - Es ist amtlich!

Seitdem LucasArts die Bilder-Serie mit Titeln, die auf der E3 vorgestellt werden, präsentierte, rankten sich Gerüchte um ein neues Adventure der Genre-Meister. Nachdem mit dem Action-Adventure um Indiana Jones zunächst ein wenig Trübsal geblasen wurde, haben die Fans noch am gleichen Tag Grund zum Jubeln.

PlanetPS2 hat auf seiner Seite das E3-Lineup von LucasArts veröffentlicht. Neben 'RTX Red

Rock', 'Indiana Jones and the Emperors Tomb', 'Gladius', 'Star Wars Knight of the Old Republic', 'Star Wars Bounty Hunter', 'Star Wars: The Clone Wars', 'Star Wars: Galaxies' befindet sich auch 'Full Throttle' auf der Liste. Nähere Details über das Game sind noch nicht bekannt. Spätestens Ende Mai soll es mehr Neuigkeiten geben.

Warcraft III - Systemvoraussetzungen

Mit Titeln wie 'Diablo 2' oder 'StarCraft' zählt Blizzard zu den beliebtesten und bekanntesten Spieleschmieden weltweit und auch der neueste Spross 'Warcraft III: Reign of Chaos', der noch in diesem Sommer das Licht der Verkaufsläden erblicken soll, dürfte dem in nichts nachstehen, was auch der öffentliche Betatest mittlerweile eindrucksvoll bewiesen hat. Auch grafisch hat 'Warcraft III: Reign of Chaos' so einiges zu bieten, was natürlich die Frage nach den Systemvoraussetzungen nach sich zieht. Auf der offiziellen Website hat Blizzard nun die vermutlich endgültigen Hardware-Anforderungen bekannt gegeben.

Minimum

Windows® 98/ME/2000/XP
Pentium II mit 400 MHz oder vergleichbarer Prozessor
128 MB RAM
8 MB 3D-Grafikkarte (TNT, i810, Voodoo 3, Rage128 oder vergleichbare/bessere Karten) mit DirectX® 8.1-Unterstützung
700 MB Festplattenspeicher
4-fach CD-ROM-Laufwerk

Empfohlen

Prozessor mit 600 MHz
256 MB RAM
32 MB 3D-Grafikkarte
DirectX® 8.1-kompatible Soundkarte



Gute Grafik bedingt einen leistungsstarken Rechner in Warcraft III.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Die 'Heroes of Might & Magic'-Reihe gehört längst zu den Klassikern im Strategie- und Rollenspiel-Genre. Im nunmehr vierten Teil wurde unter anderem der Rollenspiel-Aspekt verstärkt und das Magiesystem kräftig überarbeitet und spezialisiert.



Spielzeit zusammen, denn die Kampagnen-Missionen sind nicht mal eben so auf die Schnelle durchgespielt.

Abwechslung ist angesagt

Die Szenarien selber sind recht abwechslungsreich. Mal habt ihr eine Stadt als Basis sowie einige Einheiten, ein anderes Mal seid ihr mit einem kleinen Heldentrupp unterwegs und werdet nicht einmal eine Stadt zu Gesicht bekommen. Zahlreiche kleine Subquests, in denen es meist um die Beschaffung bestimmter Artefakte geht, sorgen für zusätzlichen Anreiz.

Nach der problemlosen Installation von rund 750 MB der beiden CDs könnt ihr euch wieder einmal in die Welt von Erathia stürzen. Wie gehabt, bietet 'Heroes IV' rundenbasierte Fantasy-Strategie mit etlichen Rollenspiel-Elementen aus der isometrischen Perspektive. Langeweile dürfte dabei für einige Zeit nicht aufkommen, denn immerhin hat das Spiel sechs umfangreiche Kampagnen mit je fünf langen Missionen und zusätzlich noch 31 unterschiedlich große Einzel-Szenarien im Gepäck, die von der kleinen Map für zwischendurch bis zum abendfüllenden Brummer reichen und zudem noch mit verschiedenen frei wählbaren Schwierigkeitsgraden ausgestattet sind. Insgesamt kommen locker über 100 Stunden

Jede der Kampagnen wird mit einem anderen Haupthelden und einer anderen der sechs Rassen gespielt. Selbige sind recht verschieden, so gibt es die Menschen mit Rittern, Junkern und Armbrustschützen, die Barbaren mit Berserkern und Harpyen oder die Nekromanten mit Skeletten, Zombies und Knochendrachern. Dank der verschiedenen Einheiten spielen sich die sechs Rassen auch recht unterschiedlich, so dass für Abwechslung gesorgt ist. Entsprechend verschieden sind auch die sechs Stadttypen.

Arbeit gibt es an jeder Ecke

Fast wie bei einem Rollenspiel besteht eure Hauptaufgabe darin, mit euren Helden und Armeen durch die Lande zu ziehen, Gold und Ressourcen zu sammeln,

Quests zu absolvieren und natürlich auch reichlich Gefechte auszutragen. Zudem habt ihr die Möglichkeit, Städte zu erobern und diese zum Aufbau eurer Armeen zu nutzen, wobei im Gegensatz zu den Vorgängern der Stadtbesitz nicht mehr Pflicht ist. Habt ihr erst mal eine Stadt ergattert, so könnt ihr dort verschiedene Gebäude, teilweise in mehreren Stufen, bauen, sofern ihr über ausreichend Ressourcen und Geld verfügt. So gibt es Händler, Rathäuser, Magiegebäude - aufgeteilt nach unterschiedlichen Klassen - und andere Ausbauten, die euch den einen oder anderen Bonus verschaffen. Zudem könnt ihr in bestimmten Gebäuden Einheiten

rekrutieren und Helden anheuern. Bis zu acht verschiedene Einheiten gibt es pro Stadt-Typ, wobei nicht alle nutzbar sind, sondern ihr bei bestimmten Einheiten-Levels die Qual der Wahl aus zwei Alternativen habt. Einheiten sind nicht permanent verfügbar, sondern vermehren sich täglich in Abhängigkeit der Ausbaustufe der Stadt. Auch das ist ein Unterschied zum Vorgänger, dort gab es nämlich nur einmal pro Spielwoche Nachschub. Einheiten können sowohl zur Verteidigung der Stadt eingesetzt, als auch mit oder ohne Held auf die Reise geschickt werden, wobei ihr die jeweilige Gruppe direkt steuert.



Unser Held hat einiges an Ausrüstung gesammelt.



Die Umgebung bietet viele Details.

Gelegentlich gibt es auch außerhalb der Städte die Möglichkeit, Einheiten zu rekrutieren, was durch einen eurer Helden geschehen muss. Neu ist die Möglichkeit, in einer Stadt Karawanen einzurichten, welche Einheiten aus entlegeneren Rekrutierungsgebäuden oder auch aus anderen Städten herbeischaffen. Die Bedienung der Stadt-Optionen wurde durch ein Menü vereinfacht, alternativ

wobei eine bestimmte Anzahl an Bewegungspunkten zur Verfügung steht, wiederum abhängig von den Fähigkeiten des Trupp-Anführers und von der Beschaffenheit des Geländes. Auch Seereisen sind möglich, sofern ihr über ein Schiff oder die Möglichkeit eines zu bauen verfügt. Anders als im Vorgänger können Truppen auch ohne Held agieren, kämpfen und Ressourcen einsammeln. Mit



könnt ihr direkt auf die Gebäude im Stadtbild klicken oder Hotkeys benutzen.

Für den Ausbau der Stadt und die Rekrutierung benötigt ihr Ressourcen und Gold, die im offenen Feld eingesammelt oder aber auch in Minen abgebaut werden können, zumindest solange diese in eurem Besitz sind. Wichtige Minen können zum Schutz jederzeit mit Truppen ausgestattet werden.

Eure Truppen gehen wie schon erwähnt rundenweise auf Tour,

Held bekommen die Einheiten jedoch einiges an Kampf-Boni verpasst, so dass sich die Mitnahme eines oder mehrerer (auch das ist jetzt möglich) Helden empfiehlt. Das Spiel verfügt über einen Fog-of-War, der euch nur Gegner und das Umland im Sichtbereich eurer Einheiten zeigt. Daher ist es sinnvoll, mehrere kleine Trupps als Ressourcen-Sammler und Aufklärer auf dem Feld zu haben.

Stadtverwaltung leicht gemacht.

Komplexe Gefechte

Unterwegs trifft ihr natürlich auch auf zahlreiche Gegner. Dazu gehören zum einen NPC-Einheiten, die mehr oder weniger zufällig in der Gegend herumstehen, meist Minen und Artefakte verteidigen und sich neuerdings auch bewegen können, wenn die Truppe ihnen zu nahe kommt. Zum anderen habt ihr es aber auch mit Computer-Gegnern zu tun, die selbst umherwandern, Städte ausbauen und erobern und euch im Rahmen der Mission, die ihr zu erfüllen habt, das Leben schwer machen. Die Gegner reagieren gegenüber den Vorgängern deutlich cleverer und nutzen jede Lücke in eurer Verteidigung. Hier ist nicht nur die Strategie im direkten Kampf gefragt, sondern auch bei der Verteidigung eurer Ländereien und Besitztümer.

Der Kampf selbst wird ebenfalls rundenbasiert in einem Kampf-Screen absolviert. Auch hier ziehen die Einheiten, je nach ihren Fähigkeiten, nacheinander. Dabei ist eine geschickte Vorgehensweise gefragt, jeweils in Abhängigkeit von den Gegnern, mit denen ihr es zu tun bekommt. Manchmal empfiehlt sich eine schnelle Attacke mit Nahkämpfern, dann wiederum ist es sinniger, in der Defensive zu bleiben und die heranrückenden Gegner zunächst durch Zaubersprüche und Fernkämpfer entscheidend zu schwächen. Die Kampfsteuerung ist direkter geworden, ihr habt oftmals selbst die Möglichkeit festzulegen, ob und welche Sprüche eure Einheiten nutzen sollen.

Zudem nehmen die Helden nun direkt am Kampf teil. Dank zahlreicher Zaubersprüche und Ausrüstungsgegenstände für die Helden können selbige den Ablauf einer Schlacht kräftig beeinflussen, allerdings gilt es bei starken Gegnern auch dafür zu sorgen, dass euer Held in einer ausreichend geschützten Position steht und notfalls auch eigene Einheiten die Schusslinie des Gegners auf den Helden versperren. Erwischt es einen eurer Helden dann dennoch, so ist das nicht sein Ende.

Gewinnen die gegnerischen Truppen und euer Held ist nicht gerade zufällig die Hauptperson der Quest, wird er bei stadtbesitzenden Gegnern gefangen genommen und kann wieder befreit werden, indem ihr die Stadt erobert. Fällt er gegen NPC-Gegner, kann seine Leiche eingesammelt und in einer eigenen Stadt wiederbelebt werden. Angriffe auf gegnerische Städte sind um einiges schwerer geworden, denn die Widersacher haben nun günstigere Positionen, an denen sie nicht unbedingt von Fernkämpfern getroffen werden, so dass ihr erst das Stadttor knacken müsst, derweil aber von Fernkämpfern und Magiern auf Türmen ordentlich beharkt werdet. Immerhin benötigt ihr dafür kein schweres Belagerungsgerät mehr und auch die festen Turmschützen des Vorgängers sind passé.

Erfahrung sinnvoll nutzen

Für gewonnene Kämpfe, erledigte Quests aber auch durch bestimmte Gegenstände erhält euer jeweiliger



Held Erfahrungspunkte wie im Rollenspiel. Diese können beim Level-Up zur Aufbesserung oder zum Erlernen verschiedenster Skills benutzt werden. Insgesamt gibt es elf Basisklassen der Helden, durch die Entwicklung können noch weitere 37 Subklassen erreicht werden. Zudem kann euer Held mit Waffen, Rüstung und Artefakten ausgestattet werden, die ebenfalls einiges an Boni in Sachen Kampf, Magie und Bewegung bieten. Das Skill-System entpuppt sich als überraschend komplex, denn statt nur sinnlos Skills zu sammeln, gibt es für sämtliche Skills mehrere Stufen, die wiederum die Entwicklung bestimmter Stufen anderer Skills voraussetzen. Dadurch wird zum Beispiel auch das Erlernen von Zaubersprüchen bestimmter Level und Kategorien ermöglicht. Zaubersprüche gibt es übrigens reichlich, insgesamt weit über 100, die im Kampf einen entscheidenden Vorteil ausmachen können. Außerdem haben viele der Skills Auswirkungen auf die Beweglichkeit und Kampffähigkeit



Mit dem Editor können ruckzuck neue Maps erstellt werden.

irgendwie einen edlen und lebendigen Look geben. Es muss halt nicht immer High-End-Technologie sein. Etwas enttäuschend gestalten sich hingegen die Missionsbriefings und Zwischensequenzen. Statt fetter Render-Videos wird hier nur nackte Text-Info und ein Bildchen gezeigt, untermalt von etwas Sprachausgabe.

ordentlich, letztere wirkt etwas zu aufgesetzt. Im Spiel selbst macht die Akustik einen guten Eindruck, es gibt sehr viele passende Hintergrundgeräusche von den Gebäuden und auch Einheiten, Zaubersprüche und Kampfgeräusche müssen sich nicht verstecken.

jetzt Dutzende von Maps und Szenarien. Zudem ist der Editor sehr einfach zu bedienen, so dass auch Ungeübte schnell eine eigene Map auf die Beine gestellt haben.

Andreas Philipp



Unser Held wird von Drachen niedergestreckt.

der Einheiten, die mit dem Helden zusammen unterwegs sind.

Grafik und Sound nur Mittelmaß

Die Grafik des Spieles wird in gewisser Weise den Vorgängern von 'Heroes IV' gerecht. Wie gehabt wirkt das Ganze recht altbacken. Zwar tuckert hinter dem Geschehen nun auch eine 3D-Engine, dennoch wirkt die Grafik eher 2D-mäßig. Dafür sind jedoch die Umgebungen und Einheiten recht hübsch und putzig anzuschauen und auch die Magieeffekte sehen gar nicht so übel aus. Auffällig sind die vielen kleinen Details, Animationen, Verschönerungen und Verzierungen, die dem Spiel

Auf der akustischen Seite fällt vor allem die schöne und leicht keltisch angehauchte Hintergrundmusik auf, die sehr stimmungsvoll zu dem Geschehen auf dem Bildschirm passt. Leider sorgt ein Bug dafür, dass die Musik sehr oft springt oder hakt, was in der US-Version mittlerweile per Patch behoben wurde. Sprachausgabe gibt es nur in den Zwischensequenzen und im Missionsbriefing; erstere ist

Noch kein Multiplayer, aber ein Editor

Drückt man auf den Multiplayer-Button im Menü, wartet eine kleine Enttäuschung auf euch, denn der Mehrspieler-Modus wurde, wie bereits im Vorfeld angekündigt, nicht mehr bis zum Release ins Spiel integriert. Sehr schade, denn der Hotseat-Modus an einem Rechner hat schon bei den Vorgängern für einige durchzockte Nächte gesorgt. Irgendwo auch etwas unverständlich, zumindest in diesem Fall, denn der Hotseat war in allen Teilen der Reihe (ausgenommen 'Heroes Chronicles') ein Standard-Element. Der komplette Multiplayer-Modus soll nach dem Willen der Entwickler in absehbarer Zeit per Patch nachgeschoben werden.

Bis dahin haben die Fans dank der umfangreichen Versorgung mit Kampagnen und Szenarien ohnehin noch eine Menge zu spielen. Dank des mitgelieferten Editors ist auch zu erwarten, dass einiges an Custom-Maps für das Spiel im Internet zu bekommen ist. Auf einigen amerikanischen Fansites gibt es bereits

Entwickler:

3DO

Publisher:

Infogrames

Genre:

Strategie

Spieleranzahl:

1

USK:

Ab 12 Jahren

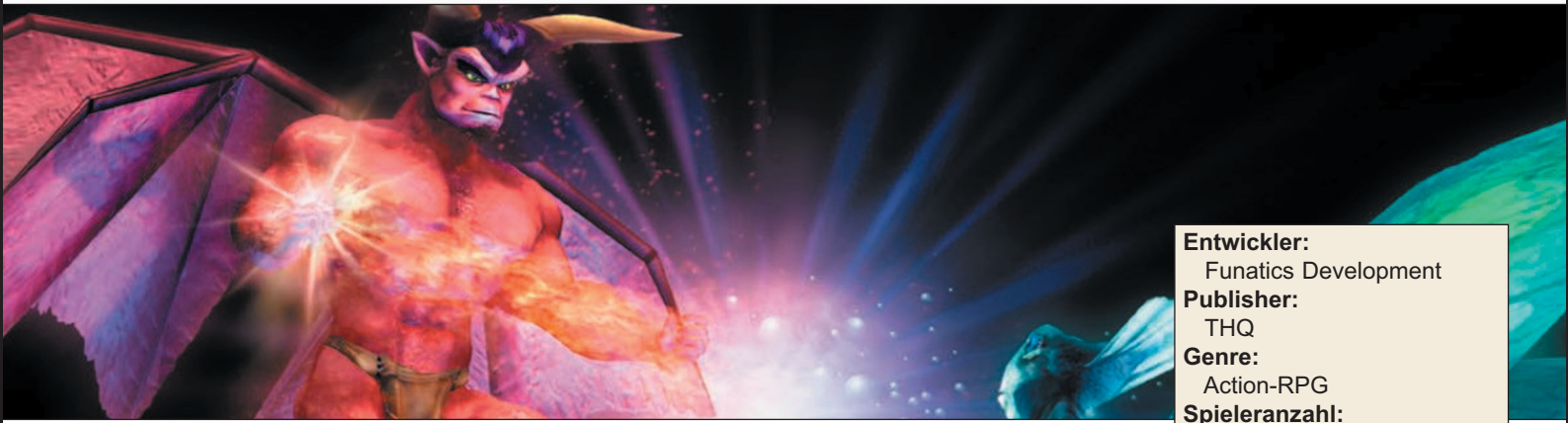
Release:

Erhältlich

'Heroes'-Fans können aufatmen, 3DO ist sich selbst und der Reihe treu geblieben. Zwar ist die Grafik gewohnt altbacken, dafür aber trotzdem recht hübsch anzuschauen. Aber den Reiz des Spieles macht ohnehin das süchtigmachende Spielprinzip aus, das selbst im vierten Teil der Reihe noch bestens funktioniert und dazu noch sinnvoll erweitert wurde. Zudem ist 'Heroes IV' fordernder und abwechslungsreicher als seine Vorgänger und am Umfang gibt es auch nichts zu meckern. Nur schade, dass der Multiplayer-Modus nicht mehr integriert wurde, sondern per Patch nachgeliefert werden soll. Da dies aber bereits im Vorfeld angekündigt wurde, ist das kein Grund, dieses Klasse-Spiel abzuwerten. 'Heroes of Might & Magic IV' löst damit locker seine Vorgänger als Genre-Referenz ab.

Bewertung

Grafik		76%
Sound		79%
Gameplay		88%
Anspruch		84%
Spielspass		86%



ZANZARAH

Mit 'Zanzarah' bringt die deutsche Entwicklerfirma Funatics einen wahrhaft gewagten Mix aus Action und Rollenspiel auf den Markt. Das Ziel lautet, die Welt der Feen und Menschen zu vereinen – so wie es vor langer Zeit der Fall war.

Einst waren die drei Welten noch eins: unsere Erde, das Reich der Feen und Zanzarah. Lange Zeit kamen die Völker in Frieden miteinander aus, doch die Menschen begannen die magischen Wesen zu unterdrücken und auszurotten, alles Magische wurde verboten und zerstört. So entschloss sich der letzte, aber auch weiseste Druide dazu, die Welten zu trennen, so dass der Mensch nicht noch mehr Unheil anrichten konnte.

Neue Probleme

Jahrhundertlang herrschte nun wieder Ruhe im Land der Magie, bis plötzlich Schattenelfen ihr Reich verlassen und Unruhe und Angst im ganzen Land verbreiteten. Das Gleichgewicht gerät außer Kontrolle. So wird der kleine Kobold Rafi losgeschickt, um nach dem oder der Auserwählten zu suchen, die er in einem jungen Mädchen namens Amy, in deren Rolle ihr schlüpft, in der Welt der Menschen findet. So holt euch jener mittels einer der Runen aus eurer Wohnung in London direkt in seine Höhle nach Zanzarah.



Zwerge entpuppen sich als wahre Erfinder.

Diese Wohnung in London ist von größerer Bedeutung, als man anfangs vielleicht annehmen mag, denn hierhin könnt ihr jederzeit zurückkehren und den kleinen Kobold um Rat bitten, wenn ihr einmal nicht mehr weiter wisst. Nur hier ist es zudem möglich, die aktive Feen auszutauschen, die ihr für den Kampf gegen das Böse braucht.

Feen: Herrscherinnen über die Elemente

Die Feen in Zanzarah sind die Herrscherinnen über die Elemente: Natur, Luft, Wasser,

Licht, Energie, Psi, Stein, Eis, Feuer, Dunkel, Chaos und Metall, jedes dieser Elemente wird von mehreren der insgesamt 77 im Spiel vorhandenen Feen beherrscht. Das Naturfeen auf Feuerfeen anfälliger reagieren, Feuerfeen dafür aber auf Wasserfeen, ergibt sich von alleine. Damit ihr die Übersicht nicht verliert, könnt ihr in einer Tabelle, die dem Spiel beigelegt wurde, genau nachlesen, welches Element effektiv beziehungsweise nicht effektiv gegen ein anderes eingesetzt werden kann. Somit spielt in 'Zanzarah' auch die Strategie eine gewisse Rolle, da ihr immer nur mit fünf Feen in den Kampf ziehen könnt, der Rest bleibt in eurer Wohnung in London.

First-Person-Shooter?

Das wohl auffallendste Feature in 'Zanzarah' ist das Kampfsystem,

Entwickler:

Funatics Development

Publisher:

THQ

Genre:

Action-RPG

Spieleranzahl:

1-10

USK:

Ab 6 Jahren

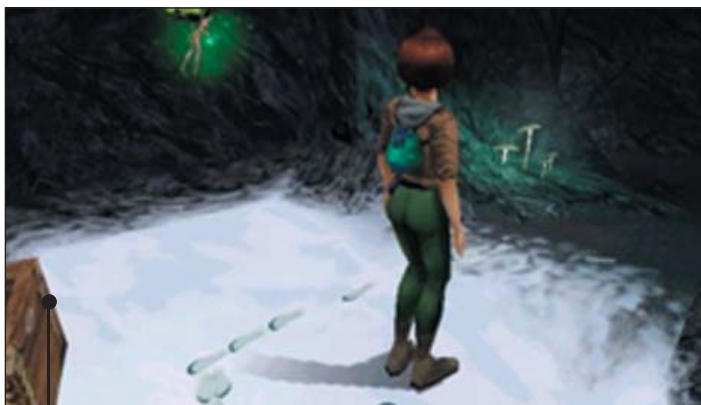
Release:

Erhältlich

'Zanzarah' kann überzeugen: Die anfänglichen Probleme mit der Steuerung dürften nur in den ersten Spielminuten für gelegentlichen Frust sorgen, schnell gewöhnt man sich an das für Rollenspiele doch sehr ungewöhnliche Kampfsystem, wobei das Aufstufen und Finden neuer Feen wohl die meiste Spielzeit einnehmen dürfte. Trotzdem rutscht die etwas einfach gestrickte Story nicht in den Hintergrund und sollte doch jeden Rollenspiel-Fan begeistern können.

bei dem in eine Kampfarena auf der Astralebene gewechselt wird, in der von nun an alles wie in einem First-Person-Shooter abläuft. Mit der linken Maustaste könnt ihr hier eure derzeit aktivierte Magie aufladen. Je länger sie lädt, desto stärker wird sie - wartet man aber zu lange, so überfordert ihr eure Fee und sie erleidet selbst Schaden. Jeder Schuss zehrt dabei an eurem Mana. Ist der Vorrat aufgebraucht, so benützt die Fee die eigene Lebenskraft, um weiterfeuern zu können. Weiter ist es den Feen auch möglich, zu fliegen. Oft lässt sich ein Portal, durch das es möglich ist, zu fliehen, oder andere Stellen der Arena nur mit Hilfe eurer Flügel erreichen. Doch auch die Flugkraft ist begrenzt und verbraucht sich in kurzer Zeit, lädt sich aber im Gegensatz zu den Lebenspunkten während eines Kampfes wieder auf.

Michael Weber



Detailverliebtheit: Amy hinterlässt im Schnee Fußspuren.

Bewertung

Grafik		78%
Sound		82%
Gameplay		71%
Multiplayer		68%
Anspruch		76%
Spielspass		81%



VIRTUA TENNIS

'Virtua Tennis' is back! Strangelite und Vivendi bringen euch die 1:1-Umsetzung des Sega-Klassikers für den PC. Grafisch leicht aufgepeppt, allerdings um neue Features kaum reicher geworden, reicht es auch auf dieser Plattform dennoch knapp für den Genrethron.



Wer wird gewinnen?

Was ist Virtua Tennis?

In 'Virtua Tennis' könnt ihr aus sieben bekannten Tennisspielern - aus heutiger Sicht aus sieben Alt-Stars, Tommy Haas und Tim Henman vielleicht ausgenommen - wählen, mit diesen über die virtuellen Tennisplätze rund um den Globus huschen und um Preisgelder kämpfen. Dabei besitzt jeder Spieler unterschiedliche Vorzüge, welche den realen Vorbildern nachempfunden wurden. Jim Courier erweist sich dabei als besonders schlagvariabel von der Grundlinie aus, Cedric Pioline ist das Allround-Talent, Tim Henman ist der Volley-Spezialist, Tommy Haas glänzt mit seiner starken Vorhand, Carlos Moya zerschmettert nicht nur gerne seinen Schläger, sondern auch seine Gegner mit knallharten Grundlinienschlägen, während Thomas Johanson alles in Grund und Boden läuft und Yevgeni Kafelnikov seine Vorhand gerne umläuft, um mit seiner grundsoliden Rückhand zu glänzen.

Zu diesen sieben Stars gesellen sich noch viele weitere unbekannte Namen, welche die Auswahl an Gegnern und Spielern erweitern. Gespielt wird auf den großen Courts dieser Welt, welche aus Lizenzgründen nicht die Originalnamen besitzen.



Jim Courier erkennt man sofort.

fünf Turniere zu spielen, wobei jedes Turnier aus einem Spiel besteht und dieses Spiel wiederum aus einem Satz oder im 'World Circuit'-Modus mittels witziger Trainingsspielchen Geld zu verdienen und dieses in neue Ausrüstung, schicke Klamotten oder einen Doppelpartner zu investieren.

Der 'World-Circuit'-Modus ist im Einzelspieler mit das spannendste an 'Virtua Tennis', so gibt es dort eine abgewandelte Bowling-Einlage, in welcher nach Originalregeln eine bestimmte Punktzahl erreicht werden muss oder unter anderem auch Zielübungsmaßnahmen mit einem Tennislehrer, in welchen der Ball auf eine Zielscheibe am Boden mit entsprechenden Punktzahlen retourniert werden muss. Für das erfolgreiche Absolvieren des Trainings gibt es Geld, was euch schließlich



ermöglicht, bei den verschiedensten Turnieren im Einzel, oder, nachdem ihr einen Partner 'gekauft' habt, auch im Doppel anzutreten.

Wer mehr auf realistisches Tennisvergnügen wert legt, ist im 'Exhibition'-, beziehungsweise 'Arcade'-Modus gut bedient, denn dort geht es nach den gültigen Tennisregeln zustatten, welche ihr optional auch ein wenig abändern könnt. Allerdings ist das Spiel insoweit leider eingeschränkt, dass maximal ein Satz zu sechs Spielen gespielt werden kann. Ein richtiges Match über zwei oder mehr Gewinnsätze ist also nicht möglich.

Steuerungsfragen geklärt

Die Steuerung erweist sich als recht simpel: Wer kein Gamepad besitzt, kann 'Virtua Tennis' nach einer kurzen Eingewöhnungsphase bequem mit der Tastatur steuern. Ganze zwei Tasten und die Richtungsstasten sind dazu nötig. Was auf der einen Seite eine einfache Steuerung ist, bedingt auf der anderen Seite leider eben auch ein begrenztes Schlagrepertoire. So habt ihr nur die Auswahl zwischen Topspin-Schlag oder Lob, die Intensität des Schlages wird durch die Länge der Ausholbewegung bestimmt. Auf Slice, Stop oder gar den berühmten Becker-Blocker müsst ihr leider verzichten. Lediglich die Richtung des Schlages kann bestimmt werden. Schmetterbälle und Volleys fabriziert 'Virtua Tennis' automa-



Die Grafik ist auch heute noch schön anzusehen.

tisch, sofern der Ball in der richtigen Höhe kommt, beziehungsweise ihr euch am Netz befindet und zum richtigen Zeitpunkt die Schlagtaste drückt.

Was das Sega-Spiel zum Referenztitel macht, ist nicht die Quantität der Schlagoptionen, sondern die Qualität der Ausführung und das Feedback, welches 'Virtua Tennis' dem Spieler nach jedem Schlag vermittelt. Ihr wisst eigentlich immer genau, warum ein Schlag daneben ging, beziehungsweise könnt eure Schläge nach einiger Übung absolut präzise ausführen und der Ball geht tatsächlich dahin, wohin ihr ihn haben wollt.

Die PC-Version - große Chance verpasst

Die beliebte Dreamcast-Version von 'Virtua Tennis' würde also einen ausgezeichneten Nährboden bieten, um das beste Tennis-Spiel aller Zeiten auf den PC zu züchten. Leider beschränkte sich Strangelite bei der Portierung auf eine 1:1-Umsetzung des inzwischen doch in die Jahre gekommenen Sega-Klassikers. Damit verbunden ist auch eine Übernahme der bereits damals vorhandenen Schwächen, wie der bereits angesprochene begrenzte Schlagreichtum, aber auch die typischen Konsolenschwachpunkte, wie eine fehlende Speicherfunktion im Arcade-Modus. Im Spiel selbst lässt sich die Grafik nicht mehr anpassen und auch die Steuerung ist nur via eines externen Konfigurationsprogrammes umzubelegen.

Hinzu kommt, dass es versäumt wurde, dem Spiel das aktuelle Spielerkader zu verpassen, so dass wir mit fast schon in Vergessenheit geratenen Stars wie Jim Courier oder Cedric Pioline spielen müssen, anstatt die derzeitigen Top-Stars zur Verfügung zu haben. Dass ein Tommy Haas und Tim Henman noch heute erfolgreich und im Geschäft sind, ist wohl eher dem Zufall, als Segas Weitsicht zuzu-

schreiben. Sicher hat hier auch Geld eine Rolle gespielt, da man für neue Namen wieder einen Batzen an Lizenzgebühren hätte hinlegen müssen.

Vitus Hoffmann

Entwickler:

Strangelite/Sega

Publisher:

Vivendi Universal

Genre:

Sportsimulation

Spieleanzahl:

1-4

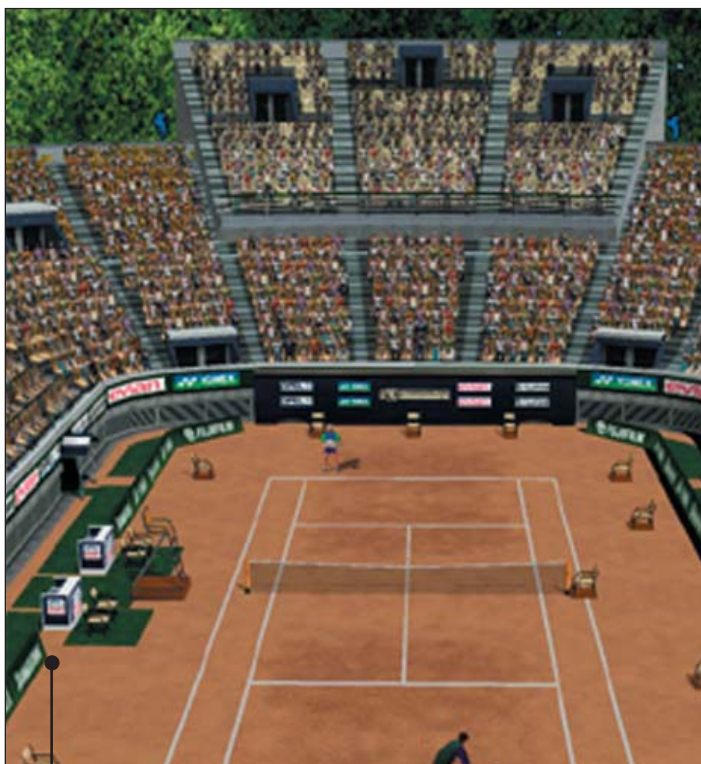
USK:

Ohne Altersbeschränkung

Release:

Erhältlich

Portierungen von Konsolenspielen auf den PC sind immer schwer zu bewerten: Auf der einen Seite macht 'Virtua Tennis' eine Menge Spaß und ist mit Sicherheit die beste Tennissimulation die es derzeit für den PC gibt, auf der anderen Seite nervt mich die lieblose Umsetzung von der Konsole, welche kein Fünkchen Innovation bietet. Dennoch ist und bleibt 'Virtua Tennis' ein unglaublich gutes Arcade-Spiel, welches vor allem im Multiplayer fast schon süchtig macht.



Auf Sand geht es heiss her.

Bewertung

Grafik		81%
Sound		75%
Gameplay		82%
Multiplayer		86%
Anspruch		50%
Spielepass		81%



DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT

Alles wartet auf den Duke und nun ist er endlich da - nur leider der falsche. Denn nicht das heiß erwartete 'Duke Nukem: Forever' erblickt am 23. Mai das Licht der Welt, sondern 'nur' 'Duke Nukem: Manhattan Project'.

Da wartet die ganze Welt auf 'Duke Nukem Forever' und es kommt und kommt nicht. Dafür kommt jetzt aus heiterem Himmel ein anderes Spiel mit Duke. Im Gegensatz zum Ego-Shooter, der mit der 'Unreal-Engine' ausgestattet ist, bleibt 'Duke Nukem: Manhattan Project' bei der alten Seiten-Perspektive. Auch die Story ist, wie im Original, neben-sächlich: Dukes ewiger Widersacher Morpox versucht wieder einmal, die Welt zu übernehmen.

Nur ein Spielmodus, dafür kleiner Preis

'Duke Nukem: Manhattan Project' ist ein Solo-Spiel und bringt keinen Multiplayer-Modus mit. Und was Konkurrent Max Payne vorgemacht hat, macht Altmeister Duke Nukem gleich nach: Die Neuauflage des legendären Klassikers verfügt über einen ziemlich geringen Umfang. Die Preview-Version, die knapp die Hälfte des Games beinhaltet, spielte ich in einigen Stunden durch. Entsprechend loyal zeigt sich Ubi Soft, denn das neuste 'Duke'-Abenteuer wird in unserem Shop für schlappe 29 Euro angeboten. Die einzige Option, die ihr vor dem Start auswählen könnt, ist einer der drei Schwierigkeitsgrade.

Stunt-Einlagen und Waffen-auswahl

Für sein Alter hat es Duke noch ganz gut drauf: Hangeln an Stangen, weite Sprünge mit Überschlag und Fußtritte kommen in 'Manhattan Project' zum Einsatz. Gegen schwächere Gegner reicht ein einzelner Fußtritt und sie verschwinden ins virtuelle Jenseits. Solltet ihr jedoch mit dem ers-



Babes rettet Duke immer gerne.

ten Tritt euren Widersacher nicht getroffen haben, könnt ihr euch auf eine gehörige Salve Schrot gefasst machen. Also doch lieber Waffen. Mit dabei ist natürlich wieder die goldene Pistole, weiterhin waren in der Preview-Version eine Shotgun, Granaten, ein Maschinengewehr sowie eine grünfarbige Pulse-Kanone mit von der Partie, im fertigen Game soll sogar ein Raketenwerfer in eurem Arsenal zu finden sein. Im besten Falle liegt die Munition direkt vor eurer Nase, sonst müsst ihr diese in herumstehenden Kisten suchen. Außerdem hinterlassen gefallene Feinde öfters ein Paket mit Kugeln. Diese werden natürlich von einem Maschinengewehr schneller verbraucht als von einer Pistole.

Cooler Locations, doch später weniger Abwechslung

Das Setting scheint in 'Duke Nukem: Manhattan Project' ziemlich abwechslungsreich: Zuerst hechtet Duke über die Dächer von New York, ehe er in Chinatown für Unruhe sorgt. Dann macht unser Held noch kurz Station in

einer Disco, gelangt schließlich in den Untergrund von Manhattan und so in längst verlassene U-Bahn-Stationen. Scheint abwechslungsreich? So ist es auch, allerdings wurde es später im Untergrund ein wenig eintönig - für meinen Geschmack ballert man ein wenig zu lange auf engstem Raum. Trotzdem hat Sunstorm Interactive hervorragende Voraussetzungen für eine fröhliche Hatz geschaffen und auch auf die üblichen Fahrstühle und Leitern werden wir nicht verzichten müssen. Auf diverse Hüpf-

Entwickler:

Sunstorm Interactive

Publisher:

Ubi Soft

Genre:

Action

Spieleanzahl:

1

USK:

Ab 16 Jahren

Release:

23.05.02

Statt revolutionärer Grafik und Original-Lizenz hat 'Duke Nukem: Manhattan Project' seine Stärken im Gameplay. Ungeachtet der Plattform-Grafik, die sowohl Fans als auch Gegner finden wird, und dem eher monotonen Sound macht 'Duke Nukem: Manhattan Project' einfach nur Spaß. Da werden coole Sprüche in den Raum geworfen, Babes gerettet und Explosionen sorgen für Überraschungsmomente.

Erster Eindruck:

Sehr Gut

orgien könnt ihr euch ebenfalls gefasst machen, so müsst ihr heranrasenden Autos ausweichen oder eure Sprünge richtig timen, wenn euch eine Feuerflamme von Zeit zu Zeit den Weg versperrt. Wehe, Duke verbrennt!

An der Grafik dürften sich die Geister spalten. Finden die einen die alte Seiten-Perspektive und die Darstellung der Spielfiguren einfach cool, sagen andere wiederum, dass wir uns im Jahre 2002 befinden und ein wenig mehr Mut zur Innovation doch gut getan hätte.

Toby Knoke



Jump'n Run-Einlagen erwarten euch immer wieder.

Damit ihr noch einen tieferen Einblick zu einem Thema bekommt, werden die von uns gehosteten Fanseiten hier alle zwei Wochen einen Artikel zu ihrem Lieblingsthema verfassen.

FANSITE-ARTIKEL: CASEMODDING

Zwischen Kalt-Kathoden und Autolack: Freaks 'verschönern' ihren PC.

Wo die einen am Wochenende an ihrem VW Golf tunen, basteln und lackieren, da sägen andere Löcher in ihre PC-Gehäuse, löten komplexe elektronische Schaltkreise zusammen und kühlen die CPU mit Wasser. Inwiefern beide Beschäftigungen einen sinnvollen Nutzen haben, sei dahingestellt. Schließlich fährt sich ein Golf mit Doppelrohrauspuff für gewöhnlich auch nicht anders, als ein Serien-Golf. Und ein PC mit Fenster und Neonöhre rechnet deswegen auch nicht schneller. Nur den Neid, die Bewunderung und das Kopfschütteln der anderen haben beide Hobbys gemeinsam. 'Casemod' nennen die Freaks ihren Rechner im Ganzen, 'Casemodding' die ganze Freizeitbeschäftigung. Ein 'Mod' ('modification', engl: Umbau) ist jede Änderung an der Hardware des PCs, zuweilen auch an der Peripherie.

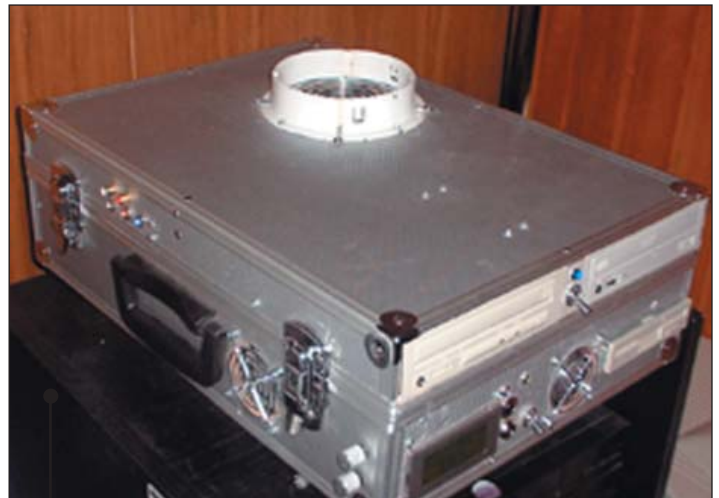
'Warum müssen PCs immer grau sein?' dachte sich jemand und begann, sein Gehäuse zu lackieren. Danach kamen Plexiglasscheiben rein, um auch die PS unter der 'Haube' begutachten zu können. Das Ganze wurde dann mit Neonröhren gekonnt in Szene gesetzt.

Manch einer hat sich vom bisherigen Gehäusestandard gelöst und seinen PC gar in einen Bierkasten eingebaut. Andere bauen sich ihren PC in al-

te Monitorgehäuse, unter den Autositz als MP3-Player oder in ein Videorecordergehäuse als komplette Multimedia-Station im Wohnzimmer.

Was bis vor einiger Zeit nur kreativen Computer-Freaks zugänglich war, entwickelte sich in kürzester Zeit zu einer regelrechten Modewelle. Zahllose Internetseiten sprießen aus dem Boden; überall ist inzwischen nachzulesen, wie man denn sein Gehäuse am besten lackiert, laute Netzteile zähmt, Lüfter per Schalter und LED-Kontrollen betätigt. Und natürlich hat die findige Industrie auch nicht geschlafen. Der eine oder andere PC-Shop hat bereits eine extra 'Casemodding'-Sparte im Katalog. Angeboten werden 'Windowkits' (Plexiglasscheiben und Einfassband), 'Laser-Cut Fan-Grills' (mit Laser gefräste Lüfter-Gitter), 'Cold Cathodes' (Kalt-Kathodenröhren) und einige andere Sachen, mit denen Otto-Normal-Computerbenutzer nichts anzufangen weiß.

Die bastelfreudigen Computerfreaks, übrigens nicht nur Jugendliche, tauschen sich in Internetforen, Chats und auf Netzwerkpартys aus. Dort werden auch die neusten Eigenkreationen präsentiert und kritisch bewertet. Auch hierbei gilt: Saubere Arbeit ist das A und O. Vor allem wer mit außergewöhnlichen



Der Koffercomputer für die nächste Lan-Party.

chen Mods, zum Beispiel mit LCD-Displays oder einer selbstgebaute Wasserkühlung, auftrumpfen kann, erntet allgemeines Ansehen und Respekt in der Szene. Weniger beliebt sind die Leute, die eher einen großen Geldbeutel als handwerkliches Geschick und Ideenreichtum haben und lieber alles 'vom Bekannten' machen lassen oder sogar fertig 'gemoddete Cases' kaufen.

Dass viele Mods aber nicht nur schön fürs Auge sondern auch praktisch sind, beweisen die vielen kleinen Details an manchen 'Cases': immerhin ist es nicht immer selbstverständlich, dass die USB-Anschlüsse an der Gehäusefront platziert werden, ebenso die Status-LEDs der Netzwerkkarten. Oder dass ein schweres PC-Gehäuse Rollen wie ein Büroschrank hat. Oft wird auch aus einer Not eine Tugend: so muss schon mal eine Colaflasche als Ausgleichsbehälter für die Wasserkühlung herhalten.

Einfallsreichtum, Individualismus, streben nach Perfektion und vor allem eine Menge Spaß haben die Autotuner mit den Casemoddern gemeinsam. Nur eins ist sicher: zum TÜV muss der gemoddete PC am Ende nicht.

Bastian Kellner

Weitere Infos zu Casemod:
casemodder.gamesweb.com

Impressum

Leitung:

G. Wickhalter - gw@gamesweb.com

Chefredakteur:

R. Mathieu - rm@gamesweb.com

Redaktion:

V. Hoffmann - vh@gamesweb.com

D. Stöckli - ds@gamesweb.com

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

A. Philipp - ap@gamesweb.com

T. Simon - ts@gamesweb.com

T. Knoke - tkone@gamesweb.com

B. Kellner - plastiksofa@hotmail.com

M. Weber - seventhsolid@gamesweb.com

Geschäftsleitung:

J. Novakovic - jn@gamesweb.com

Anzeigen:

A. Philipp - ap@gamesweb.com

Dr.-Jasper-Str. 23

D-37603 Holzminde

+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



Wenn man mal wieder Durst bekommt.

Die nächste Ausgabe (11/2002) erscheint am **27.05.2002** und ist online auf **www.gamesweb.com** downloadbar.