

Gerüchte, Szene



Sündhaft teuer: Für eine Xbox plus Spiel müssen Europäer fast 1.100 Mark auf den Tisch legen.

Kolumne



Werbung in Computerspielen

Auf der Suche nach neuen Einnahmequellen haben zwei Hersteller mal wieder das uralte Konzept der Werbung in Spielen herausgekratzt. Die Rede ist

von EA Sports und Microsoft. Erstere nerven in ihrem Fußball Manager 2002 mit Reklame für einen Online-Buchhändler und Leo Kirchs Pay-TV-Kanal. Egal, welchen Verein Sie wählen, Sie stoßen bei Interviews immer wieder auf Franz Beckenbauers Konterfei, der lächelnd vor dem Premiere-World-Logo posiert. Das ist auch an jedem Spieltag überpräsent. Die Amazon-Werbung stört bei jedem eingeblendeten Zwischenergebnis zusätzlich.

Microsoft geht etwas subtiler vor. Im Hauptmenü des Flight Simulator 2002 finden sich Logos und Links zu den Homepages von mehreren Herstellern, die allesamt mit der Luftfahrt zu tun haben. Bezeichnenderweise landen Sie so direkt auf der Verkaufsseite von Jeppesen. Diese Firma stellt ausgerechnet die Luftfahrtskarten her, die Microsoft bei ihrem neuen Flight Simulator eingespart hat. Dieses Vorgehen ist an Dreistigkeit kaum noch zu überbieten. Vor allem, weil beide Spiele zum Vollpreis angeboten werden. Das ist in etwa so, als würden Filme bei Premiere World zusätzlich noch durch Werbung unterbrochen. Nach DVD-Packung und Schmalspur-Handbüchern jetzt auch noch aufdringliche Reklame? Wenn schon Verbraucherinformationen, dann doch bitte zum Rabattpreis. Merke: Wer zu gierig ist, den fressen die Raubkopierer.

Michael Schnelle
Redakteur

Xbox: Kein PC-Killer

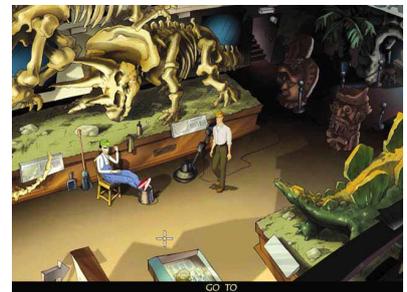
Microsoft hat den Verkaufsstart und den endgültigen Preis für die Spielekonsole Xbox bekannt gegeben. Am 14. März 2002 soll das Gerät für stolze 479 Euro zu haben sein, also 936 Mark. Das sind satte 280 Mark mehr als in den USA, wo nur 299 Dollar verlangt werden. Ein Spiel wird hier mit 69 Euro (135 Mark) zu Buche schlagen, in Übersee nur mit 49 Dollar (etwas über 100 Mark). Damit müssen europäische Xboxer für Konsole plus Spiel fast 1.100 Mark hinlegen. Immerhin soll man dank der acht GByte großen Festplatte eine Memory Card nicht zwingend brauchen. Was aber, wenn man einen Spielstand (ohne Xbox) mit zum Kumpel nehmen will? Dann kostet's weitere 100 Mark für acht MByte Speicherplatz. DVD-Filme wie auf der Playstation 2 dürfen Sie erst mit einer zusätzlichen Fernbedienung (ebenfalls für 100 Mark) anschauen.

Mit diesen Preisen taugt die Konsole kaum zum PC-Killer, und auch die für Europa angepeilten 1,5 Millionen verkauften Einheiten in den ersten drei Monaten erscheinen illusorisch. Vermutlich wird das Gerät zu Weihnachten 2002 billiger. Wir erinnern uns: Auch die Playstation 2 kostete im November 2000 noch 869 Mark. Inzwischen ist sie mit 599 Mark deutlich preiswerter.

Dinamic pleite

Der spanische Publisher und Entwickler Dinamic ist bankrott. Grund: Die letzten Titel der Firma, etwa das Echtzeit-Taktikspiel **Excalibur**, waren allesamt Flops. Die deutsche Niederlassung in Hamburg hat den Geschäftsbetrieb bereits komplett ein-

gestellt. Unklar ist bis dato das Schicksal des viel versprechenden Adventures **Runaway**. Angeblich versucht die verbliebene spanische Mannschaft, schnell einen neuen Publisher für das Spiel zu finden. Ursprünglich sollte der Titel bereits im Oktober in den Läden stehen.

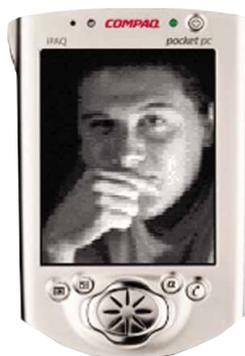


Hoffentlich wird schnell ein neuer Publisher für das schöne Adventure **Runaway** gefunden.

US-Army spielt mit

Computerspiele sind für die US-Army nichts Neues. So werden abgewandelte Fassungen von Titeln wie **Rogue Spear** schon lange in der Ausbildung der Soldaten eingesetzt. Jetzt geht die US-Army noch einen Schritt weiter und versucht sich selber als Spieleproduzent. Unter anderem zusammen mit der University of Southern California und Sony Pictures werden zwei Spiele, **C-Force** und **CS-12**, produziert. Im Mittelpunkt soll dabei die Vermittlung moderner Kriegsstrategien stehen. Die US-Army unterstützt die Projekte mit Geld und Informationen. Ob wir allerdings auch in den »Genuss« dieser Programme kommen oder ob das amerikanischen Soldaten vorbehalten bleibt, ist noch unklar.

Romero in der Tasche



Fängt wieder klein an: Romero programmiert für Handhelds.

John Romero, vor dem **Daikatana**-Mega flop auf dem besten Wege zur Designer-Legende, hat eine neue Firma gegründet. Gemeinsam mit seinem alten Kumpel Tom Hall (**Anachronox**) und Freundin Stevie »Killcreek« Case hob er Monkeystone Games aus der Taufe. Programmiert werden ausschließlich Handheld-Spiele. Das erste heißt **Hyperspace Delivery**

Boy und soll für Pocket-PCs bereits Anfang November erscheinen. Wir sind gespannt, ob der Termin eingehalten werden kann. → www.monkeystone.com

Blizzard gegen Cheater

Diablo-Entwickler und Battle.net-Betreiber Blizzard will mit drastischen Mitteln gegen mangelnde Zeitgenossen vorgehen. So sollen nun Webseiten mit Cheat-Programmen für Spiele der Firma ausfindig gemacht werden. Die Betreiber solcher Sites müssten mit noch nicht näher definierten rechtlichen Konsequenzen rechnen, drohte Blizzard in einem Statement im Battle.net-Forum. Über die hauseigene Webspionage hinaus ist die Mithilfe der Battle.net-User erwünscht. Sobald ein Spieler auf eine ins Raster passende Webseite stößt, kann er Blizzard per E-Mail darüber informieren. Finderlohn wird es allerdings keinen geben. Ob die Maßnahme nicht vorrangig in gehaltlosem Denunzieren endet, muss sich erst herausstellen.

→ www.blizzard.com

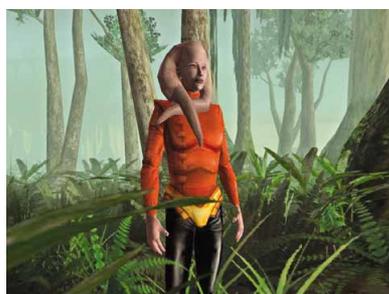
Terminkalender: Netzwerk-Partys im September 2001

Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerk-Karte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: In der Regel haben die Veranstaltungen eine fest begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen.

Veranstaltung	Ort und Teilnehmer max.		Info-Adresse	Termin
The third Place	75443 Ötisheim	222	www.ibl-lan.de	16.11 bis 18.11.2001
apoldaLan1.	1510 Apolda	100	www.jobandchat.de	16.11 bis 18.11.2001
TNT-LAN	49661 Cloppenburg	520	www.tntlan.de	16.11 bis 18.11.2001
Basche-Battle	30890 Barsinghausen	400	www.b2-lan.de	16.11 bis 18.11.2001
FH-Lanparty	65510 Hünstetten-Wallbach	200	www.fh-lanparty.de	17.11 bis 18.11.2001
CompUse	94036 Passau	405	www.compuse.de	23.11 bis 25.11.2001
Thunder Night	36179 Bebra	300	www.thunder-night.de	30.11 bis 02.12.2001
Frag Me V	40764 Langenfeld	250	http://fragme.network-ev.de	30.11 bis 02.12.2001
CS-Doct. LAN'4	48653 Coesfeld	400	www.csdoctors-lan.de	14.12 bis 16.12.2001
ALPHA	29221 Celle	600	www.alpha-lanparty.de	21.12 bis 23.12.2001



www.gamestar.de: weitere Termine im LAN-Party-Kalender



Star Wars Galaxies: Wahrscheinlich dürfen wir erst ab Ende 2002 die Macht in uns spüren.



Dank Webspionage und Verpetzen sollen **Online-Partien** von Blizzard-Spielen bald cheatfrei sein.

Valve umwirbt Punkbuster

Zum Leid aller Hobbyeiselbefreier und -bombenleger ließ Punkbuster vor einiger Zeit verlautbaren, dass sie weder **Half-Life** noch **Counterstrike** weiterhin unterstützen werden. Grund: Valve weigerte sich, den neuerdings kommerziellen Status des Programms anzuerkennen, und wollte nicht für die Anticheat-Software zahlen. Doch sowohl die Gordon-Freeman-Väter als auch Punkbuster gaben jetzt bekannt, dass sie sich in Gesprächen über eine Zusammenarbeit befänden.

Verant verspätet sich

Die beiden Online-Massively-Multiplayer-Spiele **Planetside** und **Star Wars Galaxies**, die Verant (**Everquest**) für Sony entwickelt, kommen nicht so schnell voran wie geplant. Sony Entertainment gab zu, dass der Release von **Planetside** frühestens 2003 zu erwarten sei. Außerdem ist die Veröffentlichung von **Star Wars Galaxies** vom dritten auf das vierte Quartal 2002 verschoben worden. Letzteres wurde zwar von den Entwicklern demontiert, ist aber trotzdem wahrscheinlich. **PEI** → www.station.sony.com

Frage des Monats

In Ausgabe 11/2001 fragten wir:

»Woher beziehen Sie Ihre Patches?«



Ergebnis: Sieger sind die Spieler-Zeitschriften. Mehr als zwei Drittel der Leser beziehen ihre Patches von den Heft-CDs. Darauf folgen Webseiten. Nur zwei Prozent haben noch nie Patches benötigt. (Mehrfachnennungen waren möglich)

Quelle: GameStar-Mitmachkarten (11/2001)

GameStar-Newsticker

★★★ **HALF-LIFE**: Angeblich will Hollywood den erfolgreichen Ego-Shooter auf die Leinwand bringen. Vorschläge zu Hauptdarsteller, Story et cetera werden unter der E-Mail movie@valvesoftware.com gesammelt. ★★★ **MADONNA**: Ihr Song »Ray of Light« soll uns Windows XP, Microsofts neues Betriebssystem, schmackhaft machen. ★★★ **VIRGIN**: Der Publisher versucht, durch Massenentlassungen (40 Prozent der Belegschaft) aus der Verlustzone zu kommen. ★★★ **EPISODE 2**: Bis zum Start des nächsten Star-Wars-Streifens will uns LucasFilm mit drei Trailern beglücken. ★★★ **LARA CROFT**: Das wissenschaftliche Buch »Lara Croft: Modell, Medium, Cyberheldin« von Astrid Deuber-Mankowsky soll uns den Mythos um die Kultfigur erklären. ★★★ **WIZARDRY 8**: Trotz der Pleite von Sirtech soll das Rollenspiel ab dem 15. November in amerikanischen Läden zu kaufen sein. ★★★ **MEDAL OF HONOR**: Der im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Ego-Shooter von EA wird in keiner Version Bluteffekte enthalten. ★★★ **PLAYSTATION 2**: Damit zum Weihnachtsgeschäft genügend Konsolen vorhanden sind, hat Sony Asus mit dem Bau von 20 Millionen Geräten beauftragt. ★★★ **EVERQUEST**: Mit dem neuen Addon »Shadows of Luclin« soll ein Übersetzungsprogramm in das Online-Rollenspiel integriert werden. ★★★ **GAME IT**: Der deutsche Online-Spieleversand ist vom amerikanischen Marktriesen Electronics Boutique geschluckt worden. ★★★ **CREATURE ISLE**: Der deutsche Name des Black&White-Addons wird »Insel der Kreaturen« lauten. ★★★

Spiele News



Kolumne



Mir fehlen die Worte

»Nanu, da fehlt doch was?«, mag sich mancher Käufer von Flight Simulator 2002 oder Train Simulator gefragt haben. Die Packung so leicht, die

Bedienung so unerklärt... da wird doch nicht der Hund das Handbuch gefressen haben? Aber nicht doch, hier wurde mit Absicht gespart. Die Zeiten sind hart: Lufthansa streicht die Inlandsflug-Brötchen, Microsoft erklärt eine vollständige Dokumentation in Papierform für entbehrlich. Der Kunde soll doch dankbar sein, dass er für seine 120 Mark überhaupt noch eine CD kriegt!

Electronic Arts experimentiert auch schon mit der papierlosen Simulation (Sub Command). Da freut sich die Druckerpatronen-Industrie, denn gerade bei solchen komplexen Spielen ist eine nachschlagbare Handbuch-Kopie unentbehrlich. Genialer Hintergedanke: Viele Kunden legen in ihrer Verzweiflung vielleicht ein paar Extrascheine hin, um sich mit einem Begleitbuch zu trösten. Die Zeiten, in der die Spieleindustrie auf gute Packungsausstattung setzte, um Raubkopierern den Spaß zu verderben, sind anscheinend vorbei.

Heinrich Lenhardt
Nordamerika-Korrespondent

C&C Renegade

Einzelkämpfer Havoc entscheidet Schlachten: Tödlich, schnell, zielgenau schlägt der GDI-Soldat zu – und hält seit seinem ersten Auftritt in **C&C** die Bruderschaft von Nod in Atem. Nicht ganz so zielstrebig sind die Entwickler bei Westwood, die schon seit 1997 an einem Taktik-Shooter um den zynischen Helden stricken. Nach zahlreichen Verspätungen steht mittlerweile ein (angeblich endgültiger) Erscheinungstermin fest: Am 12. Februar 2002 soll **C&C Renegade** im Laden stehen. Viele der Missionen werden sich an altbekannten Aufträgen aus dem ersten **Command & Conquer** orientieren. Havoc zerstört Radarstationen oder legt Stromgeneratoren lahm.

Alle Aufträge des Einzelspielermodus können Sie auch mit Freunden im Netzwerk angehen. Für Mehrspieler-Duelle haben sich die Entwickler den besonders coolen **C&C**-Modus ausgedacht. Zwei Teams versuchen von einer funktionierenden Basis aus, das Hauptquartier des Gegners zu zerstören. Wie in **Team Fortress** gibt es Klassen. Nur Ingenieure dürfen etwa Fahrzeuge reparie-



C&C Renegade: Sämtliche Fahrzeuge wie Luftkissenboot und Panzer dürfen Sie selber lenken.

ren, die man besteigen und steuern kann. Wie beim Strategie-Vorbild lohnt es sich, gezielt Ernter zu zerstören: Wenn dem Gegner das nötige Tiberium fehlt, können seine Soldaten nicht die Klasse wechseln. Bis zu 16 Spieler pro Team sollen möglich sein.

→ Electronic Arts, (0190) 787 906

Spring Break

Raus aus dem Kampfanzug, rein in die Badehose. Nach dem martialischen **Commandos 2** geht es im neuesten Projekt von Eidos wesentlich friedlicher zu. In der Wirtschaftssimulation **Spring Break** kümmern Sie sich um den Ausbau eines Strandresorts, komplett mit Hotel, Bar und Bootsverleih. Die Preisgestaltung der Etablissements entscheidet darüber, ob dauertrunkener Mallorca-Pöbel oder eine erlesene Klientel an Ihren Stränden urlaubt. Die Idee zu **Spring Break** stammt von Eidos-Boss Ian Livingstone höchstselbst. Programmiert wird allerdings bei Deep Red (**Monopoly Tycoon**), die das Spiel rechtzeitig zur Badesaison 2002 fertig stellen wollen.

→ Eidos, (0190) 839 582



Spring Break: Jet-Ski fahren, Cocktails schlürfen und Strandschönheiten bestaunen – das ist Urlaub.

Siedler 4: Trojaner-Addon

Fleißige Häuslebauer haben die preiswerte und sehr gute **Mission-CD** für **Siedler 4** sicher schon durchgewuselt. Bereits im Januar soll das Addon mit dem umständlichen Namen **Die Trojaner und das Elixier der Macht** erscheinen, zum nicht mehr ganz so günstigen Preis von rund 60 Mark. Dafür zieht im Addon die erste fliegende Einheit der **Siedler-Reihe** ihre Runden: der Manakopter des Dunklen Volkes. Damit reisen böse Schamanen ins Feindesland, um Arbeiter zu versklaven. Außerdem werkeln neuerdings neben Wikingern, Mayas und Römern die Trojaner. Die opfern ihren Göttern Sonnenblumenöl und bilden als Spezialeinheit einen Katapult-Träger aus. Für die Erweiterung verspricht Blue Byte zusätzlich 54 abwechslungsreiche Missionen in fünf Kampagnen. → Ubi Soft, (0190) 882 412 10



Siedler 4 Addon: Der Mana-Kopter bringt den bösen Schamanen zur Sklavenjagd ins Feindesland.

Neocron

Auf Hochtouren läuft bei Reaktor in Hannover der Betatest von **Neocron** (siehe Beta-test-Kasten). Entgegen ersten Planungen wird in der post-apokalyptischen Welt des Online-Rollenspiels nun doch nicht nur geschossen. Als Bürger des 28. Jahrhunderts können Sie auch friedlich zur Arbeit gehen und etwa mit Botengängen Geld und Erfahrungspunkte verdienen. Erfolg im Job eine größere Online-Wohnung für Ihr Alter Ego, die Sie sogar selber einrichten können. Der Einzug ist für Anfang 2002 geplant. → CDV, (0721) 972 240

Mercedes-Benz Champions

Was Porsche recht ist, kann Mercedes nur billig sein. Das Rennspiel **Mercedes-Benz Champions** (Arbeitstitel) wird in die Fußstapfen von **Need for Speed: Porsche** treten und ausschließlich Autos der Untertürkheimer Marke bieten. Nach der eher behäbigen, aber erstklassigen Lastwagenraserei **Mercedes-Benz Truck Racing** arbeitet Syntec erneut an einem Programm mit Stutt-



Mercedes-Benz Champions: Noch wirken Landschaft und Auto etwas leer.

garter Fahrzeugen. Von der schnuckeligen A-Klasse bis zum Geländewagen der Baureihe M steht fast die ganze Daimler-Palette in der Garage. Der Autobauer stellte die Originaldaten zur Verfügung, damit sich die Boliden jederzeit physikalisch richtig verhalten. Ungewöhnlich für ein Spiel mit lizenzierten Wagen: Die teuren Autos nehmen sichtbar Schaden und kurven etwa mit lädierten Kotflügeln umher, was natürlich auch deutliche Auswirkungen auf das Fahrverhalten hat. Zur Verschönerung der etwas sterilen Grafik hat Syntec noch genug Zeit: Erst im Herbst 2002 soll **Mercedes-Benz Champions** erscheinen.

→ www.syntec.de

Team Factor

Mehr ist besser: Das glauben auch die Entwickler von 7FX und lassen in ihrem Taktik-Shooter **Team Factor** ab Anfang 2002 drei statt wie in **Counterstrike** üblich nur zwei Parteien schießen. Als Sniper, Sprengmeister, Scout oder Soldat schließen Sie sich einer von drei Spezialeinheiten an, um bei Rettungs- sowie Sabotagemissionen mitzuwirken. Spielen Sie online, speichert der Server Ihre Leistungen, und Sie können im Lauf der Zeit etwa Ihre Treffsicherheit verbessern. Erledigen Sie als Anfänger einen Veteranen, steigen Sie besonders schnell auf.

→ www.7fx.com

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	(2)	Diablo 2
2	(3)	Counterstrike (dt.)
3	(7)	Age of Empires 2
4	(6)	Unreal Tournament
5	(4)	Operation Flashpoint
6	(5)	Half-Life (dt.)
7	NEU	Commandos 2
8	(8)	Baldur's Gate 2
9	(11)	StarCraft
10	(9)	Deus Ex
11	NEU	Stronghold
12	(10)	Black & White
13	(16)	C&C: Alarmstufe Rot 2
14	(18)	Sudden Strike
15	(12)	Gothic
16	(13)	Desperados
17	NEU	Red Faction
18	(-)	Anstoss 3
19	(-)	Anno 1602
20	(15)	The Sims

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 11/2001.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Commandos 2
2	NEU	Fußball Manager 2002
3	NEU	Aquanox
4	NEU	Stronghold
5	NEU	Red Faction
6	(1)	Myst 3
7	NEU	NHL 2002
8	NEU	Wiggles
9	NEU	F1 2001
10	(3)	Diablo 2: Lord of Destruction
11	(4)	Operation Flashpoint
12	NEU	Combat Mission
13	(13)	Diablo 2
14	(6)	Train Simulator
15	NEU	Moorhuhn 3
16	NEU	Sub Command
17	NEU	Alarmstufe Rot 2: Yuris Rache
18	(8)	Die Sims
19	NEU	Dominion Wars
20	(17)	Counterstrike (dt.)

Juli 2001; nach den Verkaufszahlen von **SATURN**

Operation Flashpoint: Red Hammer

Der Inselstaat Malden kommt nicht zur Ruhe. Nachdem im Taktik-Shooter **Operation Flashpoint** der amerikanische Soldat Armstrong im Mittelpunkt stand, ist jetzt die andere Seite dran. Dmitri Lukin kämpft sich im Addon **Red Hammer** als Rekrut der russischen Armee 20 Missionen lang über die Inselgruppe und besteigt dabei Sowjet-Panzer und -Hubschrauber. Zusätzlich versprechen die tschechischen Entwickler neue Einzel- und Mehrspielerkarten für die Erweiterung, die als Teil der Gold-Upgrades Ende November für 40 Mark erscheinen soll.
 → Codemasters, (0190) 900 045

Outcast 2

Cutter Slade kämpft wieder. Die Hauptfigur aus **Outcast**, dem Adventure-Hit des Jahres 1999, kehrt in einem zweiten Teil auf den Monitor zurück. Erneut sind die Belgier von Appeal am Werk, die diesmal allerdings auf die Hardware-fressende Voxel-Technik verzichten wollen. Die ersten Bilder stammen von der Playstation 2 und sind etwas pixelig. Besonders stolz sind die Programmierer auf die KI der computergesteuerten Charaktere, die eigenen Tagesabläufen nachgehen. Wenn Sie jemanden beleidigen, können Sie so lange nicht mit seiner Hilfe rechnen, bis er seinen Groll wieder vergisst. Ob Sie in **Outcast 2** wieder mit einer Vielzahl von Alien-Vokabeln zugeschnütert werden, erfahren wir vermutlich im Herbst 2002.
 → Infogrames, (0190) 771 883



Outcast 2: Held Cutter Slade stapft, noch etwas pixelig, durch prachtvolle Polygon-Landschaften.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Als erstes Spiel überhaupt zeichneten wir in Ausgabe 1/2001 das Skater-Spektakel **Tony Hawk's Pro Skater 2** mit einem GameStar für erstklassigen Soundtrack aus. Auch für Tonys neuesten Streich rekrutierte Activision hochkarätige Bands: Neben den Altkern Motörhead und dem Mucki-Musikus Henry Rollins spielen auch die Ramones oder Xzibit zur Punktejagd auf. Natürlich



Operation Flashpoint – Red Hammer: Im Addon wechseln Sie die Seiten und fahren einen russischen Panzer.

wird es wieder jede Menge neuer Tricks und abwechslungsreicher Levels geben.
 → Activision, (0190) 510 055



Tony Hawk's Pro Skater 3: Die coole Musik-Mixtur reißt selbst abgebrühte Skater vom Brett.

Hidden & Dangerous 2

Dass aus Tschechien hervorragende Software kommt, wissen wir spätestens seit **Operation Flashpoint**. Illusion Softworks werkelt zurzeit an einem Nachfolger zum recht ordentlichen Taktik-Shooter **Hidden & Dangerous** (GameStar-Wertung: 78 %). Erneut befehlen Sie einen vierköpfigen Soldaten-Trupp im Zweiten Weltkrieg. Im Vergleich zum Vorgänger soll bei **Hidden & Dangerous 2** die Hintergrundgeschichte um persönliche Feindschaften zwischen den Angehörigen der beteiligten Kriegsparteien stärker in den Mittelpunkt rücken.
 → Take 2, (01805) 217 316

GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	NHL 2002	Sportspiel	EA Sports	11/01	93%
2	C&C: Yurist Rache	Echtzeit-Addon	Electronic Arts	NEU	87%
3	Stronghold	Aufbauspiel	Take 2	11/01	87%
4	Commandos 2	Echtzeit-Taktik	Eidos	10/01	87%
5	Fifa 2002	Sportspiel	EA Sports	NEU	86%
6	Wiggles	Aufbauspiel	Infogrames	11/01	85%
7	Aquanox	U-Bootspiel	Fishtank	NEU	85%
8	Patrizier 2 Addon	Wirtschaftssim.-Addon	Ascaron	11/01	85%
9	Zeus: Poseidon	Aufbauspiel-Addon	THQ	10/01	85%
10	Red Faction (dt.)	Ego-Shooter	Vivendi Universal	11/01	84%
11	Mat Hoffman's Pro BMX	Sportspiel	Activision	NEU	83%
12	Swine	Echtzeit-Taktik	Fishtank	NEU	83%
13	Rally Trophy	Rennspiel	Jowood	NEU	81%
14	Madden NFL 2002	Sportspiel	EA Sports	10/01	80%
15	Throne of Darkness	Action-Rollenspiel	Vivendi Universal	11/01	79%
16	Conquest	Echtzeit-Strategie	Ubi Soft	10/01	78%
17	Jumpgate	Sportspiel	EA Sports	10/01	78%
18	F1 2001	Rennspiel	EA Sports	NEU	78%
19	World War 3	Echtzeit-Strategie	Jowood	NEU	77%
20	Project Eden	Action-Adventure	Eidos	10/01	77%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 10/2001 bis 12/2001.

Dark Age of Camelot

Obwohl der deutsche Betatest des Online-Rollenspiels **Dark Age of Camelot** von Mythic gerade erst angelaufen ist, treiben sich doch schon zig tausend Trolle, Elfen, Kobolde und Nordmänner auf den Servern rum – zumindest den US-amerikanischen. Grund: Seit über einem Monat ist der Titel regulär in den USA zu haben und schoss dort prompt an die Spitze der Verkaufscharts. Vereinzelt wurden auch schon GameStar-Redakteure in der keltisch angehauchten Sagenwelt gesichtet. In den drei »Realms« Midgard, Hibernia und Albion kämpfen Sie als Angehöriger einer von zwölf Rassen. Mutige Abenteurer wagen sich von der Oberwelt in die hammerschweren Dungeons, wo nur gut eingespielte Teams Überlebenschancen haben. Fortgeschrittene Spieler dürfen ab Level 15 zwischen den drei Fantasy-Welten wechseln und Duelle mit anderen Mitstreitern anzetteln. In Deutschland soll das komplett lokalisierte Spiel Anfang 2002 bei Wanadoo erscheinen. Unseren Test lesen Sie in der nächsten Ausgabe. → www.mythicentertainment.com

Serious Sam 2nd Enc.

Shooter-Schönling Sam hat zwar in **Serious Sam** bewiesen, dass er spielend mit üblen Monstern fertig wird. Als Raumschiffkapitän ist er aber eine Niete: Nach einem Absturz auf einer fremden Welt ballert er sich in **The Second Encounter** durch Azteken-, Babylon- und Mittelalter-Szenarios. Beeindruckt haben uns beim Anspielen der Beta-Version die irren »Waschmaschinen«-Levels: In einer rotierenden Trommel kämpfen Sie mit der Orientierung, während von allen Seiten aggressive Gegnermassen heranstürzen. Die »zweite Begegnung« soll wesentlich länger dauern als der Vorgänger. Dafür kennen Sie die meisten Monster aber schon aus dem ersten Teil. Erfreulicherweise wird auch **The Second Encounter** ab November 2001 für faire 50 Mark zu haben sein. → [Take 2](http://Take2.com), (01805) 217 316



Serious Sam – 2nd Encounter: Hier schießt nicht Don Quichote auf Windmühlen.



Dark Age of Camelot: Unser Troll Quambo plaudert mit einer Dorfbewohnerin und zaubert nebenbei.

Atma

Schon in einem halben Jahr soll das erste Spiel mit der **Unreal Warfare**-Engine fertig sein. Allerdings können Action-Freunde den Raketenwerfer ruhig im Waffenschrank lassen. **Atma** wird ein reinrassiges Adventure im **Myst**-Stil. Auf der Suche nach Erleuchtung reisen Sie in eine mystische Vergangenheit und finden schließlich durch das Lösen von Schalter- und Verschieberätseln zu Ihrem wahren Selbst. Abgedreht, aber hübsche Landschaften. → www.vinayak.com



Atma: Die Unreal-Warfare-Engine macht die Suche nach Erleuchtung gleich viel schöner.

1914 – The Great War

Bereits 1992 kämpften sich Rundenstrategen mit **History Line 1914-18** durch den Ersten Weltkrieg. Jetzt plant Fishtank mit **1914 – The Great War** ein ähnliches Spiel. Als Offizier erklimmen Sie im Verlauf des Krieges an der Westfront die Karriereleiter. Haben Sie in einer Schlacht allen Einheiten Befehle erteilt, werden diese in schicker 3D-Grafik ausgeführt. Schon frühe Bilder aus dem Spiel sehen sehr gut aus. Wenn alles klappt, ziehen Sie im Mai 2002 ins Feld. **MS** → [Fishtank](http://Fishtank.com), (0751) 861 944



1914 – The Great War: Rundenweise Schützengraben-Strategie mit schöner bunter Optik.

Aktuelle Betatests

Frühzeitig die künftigen Spiele-Hits kennen lernen: Bevor der Rest der Menschheit im Laden zugreift, können Sie die potenziellen Meisterwerke von morgen bereits jetzt spielen – als **Betatester**. Ab sofort finden Sie in GameStar regelmäßig Links zu Web-Seiten, auf denen Sie sich direkt bei den Entwicklern anmelden.

Spiel	Genre	Entwickler	Info-Adresse
Global Operations	Taktik-Shooter	Crave	www.globalopsgame.com
Neocron	Online-Ego-Shooter	Reaktor	www.neocron.com/html/beta_test.html
Dark Age Of Camelot	Online-Rollenspiel	Mythic	www.wanadoo.com
Earth and Beyond	Online-Weltraumspiel	Westwood	www.westwood.ea.com
Atriarch	Online-Rollenspiel	World Fusion	www.atbeta.com/appform.html
Chivalry	Online-Rollenspiel	Mythic Studios	www.Chivalry.ianstorm.com/members/account.asp

Deutsche News



USF 2001: In den Tagungsräumen verfolgten über 300 Spiele-Entwickler rund 40 Vorträge.

USF 2001

Was den US-Designern die GDC in San José, ist ihren deutschen Kollegen das USF in Frankfurt: eine Plattform für Erfahrungsaustausch mit anderen Spiele-Profis. Seit den bescheidenen Anfängen im September 1998 mit 30 Teilnehmern hat sich das »Unterhaltungs Software Forum« zu einem Ereignis gemausert – rund 350 Designer, Programmierer, Grafikkünstler und Pro-

Reihe und fand, bei guter Verpflegung, im gediegenen Frankfurter Hilton Hotel statt. Die Vorträge waren in mehrere Bereiche unterteilt, etwa Grafik-Tools, Gamedesign, Netzwerk/Middleware, Gamedesign. Ob nun Teut Weidemann von Wings Simulations über den amerikanischen Spieler referierte oder Neos Frank Kern Tipps zum Projektmanagement gab: Das Interesse in den fünf Veranstaltungsräumen war immer groß. Einen der bestbesuchten Vorträge hielt

Den europäischen Ableger der GDC fürchten sie nicht: Die GDCE sei anders ausgerichtet und trotz europäischen Anspruchs kaum größer als das deutsche USF. Für das nächste Jahr wollen Jorias und Ewers nochmal drauflegen, mit Round-table-Diskussionen, Junior- und Begleittrabatten sowie abermals gesteigerter Themenvielfalt.

→ www.usf.de

Wildlife Park

Wie auch in Microsofts *Zoo Tycoon* übernehmen Sie in Novatrix' *Wildlife Park* die Rolle eines Wildpark-Managers. Sie können die Landschaften aus der Iso-Perspektive frei gestalten und Tiere heranzüchten oder trainieren. Ob Sie die Biester frei herumlaufen lassen oder einkerkern, bleibt ebenfalls Ihnen überlassen. In der Mischung aus Aufbaustrategie und Wirtschaftssimulation müssen Sie sich nicht nur um Ihre Schützlinge kümmern, sondern auch um launische Angestellte, randalierende Demonstranten oder hungrige Besucher. Ab Mai nächsten Jahres öffnet der Park seine Pforten. **LA**

→ www.wildlifepark.de



Wildlife Park: Sie bestimmen, ob Sie Ihren Park lieber in den Tropen oder der Arktis bauen.

Die Chefs der beiden Veranstalterfirmen: links **Bernhard Ewers** (Trinode), rechts **Alexander Jorias** (Massive).



duktmanager kamen am 5. und 6. Oktober zum **USF 2001**. Zwar äußerten sich die beiden Hauptverantwortlichen, Bernhard Ewers (Trinode) und Alexander Jorias (Massive Development), nur vage zu den Gesamtkosten (»sechsstellige Summe«), doch Eintrittspreise zwischen 410 und 490 Mark müssen einen Umsatz von rund 150.000 Mark erzeugt haben. Dazu kommen geschätzte 80.000 Mark durch Sponsoren.

Die Veranstaltung dauerte erstmals zwei Tage, brachte über 40 Vorträge auf die

Chefredakteur Jörg Langer: Beim Thema Kundenfreundlichkeit teilte er den Designern die Wünsche der GameStar-Leser mit (»bessere Anleitungen!«). Gerade die Programmierungs-Dozenten gingen sehr ins Detail – sprichwörtlich Neons Michael Haar mit »World Simulations – Level of Detail AI«.

Bernard Ewers zeigt sich zuversichtlich: »Wir erleben eine deutliche Professionalisierung der deutschen Entwicklerszene.

Den Vergleich zu den USA brauchen wir mit Titeln wie Aquanox, Gothic oder Desperados nicht mehr scheuen.« Alexander Jorias fügt hinzu: »Mittlerweile stehen ausreichende Budgets zur Verfügung. Deutsche Entwickler und Publisher haben jetzt die Chance, aus eigener Kraft international zu werden. Dazu müssen wir aus den Fehlern der englischen und US-Studios lernen.« Mit dem **USF 2001** sind beide sehr zufrieden, vor allem Teilnehmerzahl und Qualität der Vorträge hätten den vorigen Event getoppt.

Technik News



Logitechs **Mouseman Dual Optical** tastet den Untergrund mit zwei Sensoren sehr genau ab. Durch die angenehme Form ermüden die Hände auch nach längerem Spielen nicht.

Kolumne



Xtrem Perfide

Windows XP ist da. Juhu! Sofort mit der 460 Mark »günstigen« Home-Version nach Hause gerannt. Will es als Update installieren, doch laut Setup-Warnung würde die Hälfte meiner Treiber nicht laufen. Also doch die Neu-Installation. Auf eine zweite Partition, so dass Win 98 erhalten bleibt. 50 Minuten später soll ich das Produkt »aktivieren«, und zwar per Internet. Internet geht aber nicht, weil mein DSL-Treiber nicht erkannt wurde. Naja, hab' ja noch 29 Tage und 23 Stunden Zeit, bevor mein System nicht mehr läuft. Kann die ellenlange Aktivierungsnummer ja auch telefonisch durchgeben. Dafür habe ich jetzt schöne große bunte Icons und einen leeren Desktop – selbst der Arbeitsplatz versteckt sich im Start-Menü.

Windows XP als Software ist gut und benutzerfreundlich. Die Produkt-Aktivierung ist es nicht. Ich finde es nervig, ein teures Produkt nach der CD-Key-Eingabe nochmal freizuschalten. Und ich habe keine Lust, beim nächsten Grafikkartentausch die Prozedur zu wiederholen. Besonders perfide: Wer Windows XP via Internet aktiviert, bekommt gleichzeitig die Registrierung angeboten. Der beabsichtigte Eindruck: Die Aktivierung erfordert persönliche Daten. Unvorsichtige verraten also Microsoft, wie sie heißen und wo sie wohnen. Niemand weiß, welche Daten bei der Registrierung sonst noch übermittelt werden. Durch seine Vormachtsstellung fehlt dem US-Konzern jedes Korrektiv. Er kann jeden Preis verlangen und Datenschutzbedenken missachten. Da Linux & Co. für Spieler keine echten Alternativen sind, bleibe ich so lange wie möglich bei Windows 98.

Jörg Langer
Chefredakteur

2-Laser-Maus von Logitech

Logitech greift die Referenz-Nager des Konkurrenten Microsoft mit dualer Abtasttechnik an. Die **Mouseman Dual Optical** hat durch die doppelte Lichtquelle eine Auflösung von 800 dpi. Neben der hohen Präzision macht eine exzellente Ergonomie die Maus sogar für schnelle 3D-Shooter interessant. Die zwei Standardtasten und das gummierte Mausrad sind bequem zu erreichen. Zudem integrierte der Hersteller einen vierten Button, den Sie mit dem rechten Daumen bedienen. Insgesamt ist die Verarbeitung hochwertig und robust; die konventionelle Übertragung per Kabel sorgt für das entscheidende Plus an Genauigkeit. Im rund 100 Mark teuren Paket liegen nicht nur Treiber für Windows 98 und ME, sondern auch für das neue XP. Logitechs neues Maus-Flagschiff ist schon erhältlich. → www.logitech.de

Windows XP Powertoy

Von der Tool-Sammlung **Powertoy**s gibt es nun eine Windows-XP-Version. Die knapp 1 MByte kleinen Powertoy's stehen auf www.microsoft.com/windowsxp/pro/downloads/powertoy.asp zum Download. Zum Lieferumfang zählt das beliebte Tweak UI, das unter anderem die aufpopperschen Sprechblasen von XP deaktiviert. Zudem fasst es mehrere Instanzen eines Programmes auch dann zu einem Pop-Up-Menü zusammen, wenn noch Platz in der Taskleiste ist. Darüber hinaus erweitern die **Powertoy**s den Taschenrechner und bieten bis zu vier virtuelle Arbeitsoberflächen. Außerdem las-

sen sich auf CD gebrannte Bilder mit dem CD Slide Show Generator vorführen. → www.microsoft.com/germany

Saitek-Spielzeug

Pünktlich zur Vorweihnachtszeit stockt die Firma Saitek ihr Sortiment auf. Die **Optical Mouse Pro** kostet 70 Mark und blinkt mit blauer LED, wenn eine neue E-Mail eintrudelt. Rund 30 Mark weniger kostet die mit Force-Effekten ausgerüstete **Touchforce Optical**. An Joystick-Fans richten sich der 80 Mark teure **ST330 Rumble Force** und der **Cyborg 3D Force Stick** für knapp 200 Mark. Letzterer rüttelt per »Touch Sense«-Technologie. Ein Schubregler und neun Feuerknöpfe samt Ruderfunktion wurden integriert. Der **ST330** arbeitet mit Rumble-Feedback, einer effektreduzierten Force-Feedback-Variante. Vier Buttons und ein Schubregler sind in dem Stick verbaut. → www.saitek.de



Sortiment-Aufrüstung bei Saitek: Die **Optical Mouse Pro** leuchtet bei eintreffenden E-Mails blau. Und der **Cyborg 3D Force** zeigt ein neues Design-Gewand.

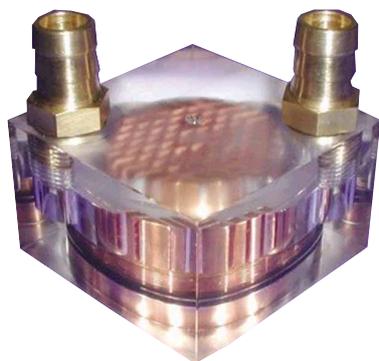
AMDs Hammer-CPU

In der zweiten Jahreshälfte 2002 plant AMD die Einführung ihres neuen Prozessor-Designs. Unter dem Codenamen **Hammer** entwickelt der Hersteller derzeit eine 64-Bit-Architektur, die anders als Intels Ansatz (Itanium) abwärtskompatibel zu 32- und 16-Bit-Anwendungen sein soll. Die 64-Bit-Beschleunigung bleibt im Kompatibilitätsmodus allerdings deaktiviert. Das Konzept hat einen erweiterten Speichercontroller, der auch mit DDR333-RAM zurechtkommt. Den SSE- und SSE2-Befehlssatz des Pentium 4 unterstützt der Hammer ebenso. Außerdem aktualisierte AMD ihre Roadmap und kündigte die Modelle Athlon XP/1900 (1,6 GHz) und Athlon XP/2000 (1,67 GHz) an. Im Frühjahr nächsten Jahres erscheint als Krönung der Reihe der Athlon XP/2100, der über einen realen Takt von 1,73 GHz verfügt.

→ www.amd.de

Designer-Wasserkühlung

Um maximale CPU-Kühlung bei geringer Lautstärke zu erreichen, fertigt die Firma Cooling-Solutions den durchgestylten **K 4.1**.



Der gut verarbeitete Wasserkühler **K 4.1** kostet mit allem Zubehör beinahe 400 Mark. Dafür bietet er aber auch eine hervorragende Leistung.

Eine wasserdurchströmte Box mit Kupferboden kommt dabei auf die CPU. Eine Pumpe befördert die Flüssigkeit über zwei Schläuche zwischen Kühlerkörper und Wärmetauscher (Radiator). Letzterer leitet das Wasser durch seine Kühlschlangen und vergrößert dadurch die Angriffsfläche des langsam rotierenden Lüfters. Neben Kühler, Pumpe und Radiator benötigen Sie zum Aufbau der Wasserkühlung passende Schläuche und eine Sockelbefestigung für den Kühlerkörper. Alle Komponenten zusammen kosten rund 400 Mark.

→ www.pc-cooling.de

DVD-Kombigerät

Philips stellt mit dem **RWDV2010** ein Kombi-Laufwerk vor. Das vereint die Fähigkeiten von CD-Brenner und DVD-Laufwerk. CD-ROMs brennt das Gerät mit 20facher und CD-RW-Medien mit 10facher Geschwindigkeit. Außerdem kann es DVD-Roms mit 12facher DVD-Leistung einlesen. An Software packt Philips den DVD-Player **Power DVD 3** und das Brennprogramm **Easy CD Creator 5** bei. Während des Brennvorgangs kommt die Seamless-Link-Technologie zum Einsatz, die einen Abriss des Datenstroms (Buffer Underrun) verhindert. Das Allroundtalent wandert für knapp 600 Mark über den Ladentisch.

→ www.philips.de



Das Kombi-Laufwerk **Philips RWDV2010** beschreib CD(RW)-Rohlinge und liest außerdem DVDs.

Firestorm Wireless

Neues von Thrustmaster: Das **Firestorm Wireless Gamepad** kommt ohne Kabel aus. Den Funkempfänger schließen Sie per USB-Port an den PC an und stellen ihn neben oder auf den Monitor. Die maximale Reichweite des 90 Mark kostenden Gamepads beträgt fünf Meter. Beim **Fox 2 Pro Shock Joystick** (knapp 100 Mark) sorgen Vibrationseffekte für zit-



Spielvergnügen ohne Kabelsalat: Das **Firestorm Wireless Gamepad** überträgt seine Daten zu einem Funk-Empfänger am PC.

ternde Hände. Neben sieben Buttons und einem Coolie-Hat gibt es eine Schubkontrolle und Seitenruder-Funktion. Über einen Regler justieren Sie die Widerstandsfeder.

→ de.thrustmaster.com

VIA produziert P4-Boards

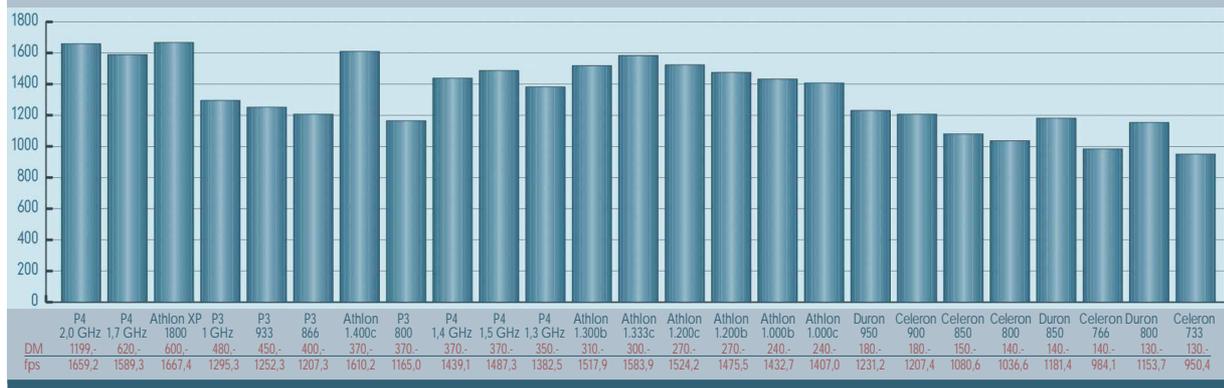
Nachdem sich die renommierten Mainboard-Hersteller weigern, den unlizenziierten Pentium-4-Chipsatz **Via P4X266** zu verbauen, lötet der taiwanische Hersteller nun erstmals eigene Platinen. Ob Widersacher Intel deshalb die längst eingereichte Klage wegen Patentverletzungen fallen lässt, steht auf einem anderen Blatt. Via plant, neun Boards mit dem DDR-Chipsatz zu bestücken. Weil der **P4X266** auf die günstigere, aber fast gleich schnelle Rambus-Alternative DDR-RAM setzt, ist er ein direkter Konkurrent zu Intels i845-Infrastruktur.

JR

→ www.via3.de

GameStar-Prozessorindex: Top 25 Preis-Leistungs-Tabelle

Aufgelistet finden Sie die 25 Prozessoren mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis, sortiert von links nach rechts nach ihrem Kaufpreis. Die Balken geben das pure Leistungsvermögen der Prozessoren in fps an. So erkennen Sie auf einen Blick, wie viel die CPU für ihren Preis bietet.



Stand: 26.10.2001