

Gerüchte, Szene



Bisher gibt es von Outcast 2 nur schicke Konzeptzeichnungen.

Lenhardt lästert



Richtig Schluss machen

Früher war alles so einfach. Am Ende des Rollenspiels war die Welt gerettet, das Böse vernichtet, und der Held ritt in den Sonnenuntergang – The

End. Doch seit kein Hit mehr ohne Fortsetzungen und Erweiterungs-CDs auskommt, greifen immer mehr Spielerey-Konstrukteure zur Hintertür. Man erinnere sich nur der Abspann-Torheit von Diablo 1, als der Held sich all meinen Warnschreien zum Trotz den Seelenstein an die Backe klebte! Am Ende von Diablo 2 wurde dann »vergessen«, ein Brüderchen des Höllenfürsten auszuschalten – beehren Sie uns beim Addon wieder. Für die nächste Fortsetzung lässt sich garantiert des Teufels Großmutter oder sonstige Verwandtschaft als Anlass ausbuddeln.

Weltmeister der Schlussvertagung sind aber die Jungs von Bioware. Da hacke ich mich die besten Monate meines Lebens durch die riesigen Kapitel von Baldur's Gate 2, doch das Heldenschicksal erfüllt sich erst im neuen Addon. Nichts gegen epische Handlungsstränge, aber als Belohnung für meine Mühen bevorzuge ich einen richtigen Schluss mit Sahne: Alle lieben meinen Helden, und der Ober-Ober-Bösewicht unterlässt auch in der gerenderten Nachspielzeit hinterlistige Winkelzüge. Wiederkehrendes Ungemach habe ich schon im Alltag zu Genüge (Steuer, Redaktionsschluss, etc.). Außerdem kann das Konzept der Plan-Fortsetzung nach hinten losgehen: Ich warte immer noch auf das Sequel, das in der End-Animation von Bioforge angedeutet wird – und das seit 1995!

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent

Outcast 2

Cutter Slade kehrt aus dem Ruhestand zurück. Der Ex-Soldat holte im Action-Adventure **Outcast** vor zwei Jahren für die US-Regierung Forscher aus einer fremden Dimension in Sicherheit. Die damals revolutionäre Voxel-Grafik des Spiels ermöglichte zwar fantastische Landschaften, zwang aber selbst starke Rechner in die Knie. Bei Appeal in Belgien ist jetzt **Outcast 2** in Arbeit. Für Cutters neues Abenteuer verzichten die Entwickler auf hardwarehungrige Voxel und benutzen herkömmliche Polygon-Grafik. Die firmeneigene Himalaya-Engine wird den Kern von **Outcast 2** bilden. Während sich der Programmteil Everest um schicke Optik kümmert, macht die Lhotse-Routine die KI-Charaktere schlau. Jede Figur wird ein Kurz- und Langzeitgedächtnis haben. Die NPCs erinnern sich also über eine gewisse Zeitspanne an Ihre bisherigen Taten und reagieren entsprechend. Details zur Hintergrundgeschichte gibt es erst Ende nächsten Jahres, denn dann soll **Outcast 2** fertig sein. → www.infogrames.de

Jagged Alliance 3

Bei Sir-Tech in Kanada legt man gerade letzte Hand an das Rollenspiel **Wizardry 8**, für das noch immer kein Publisher gefunden ist. Derweil denkt Entwicklungsleiter Ian Currie laut über eine Fortsetzung der **Jagged Alliance**-Reihe nach. Im Moment ist das Spiel noch in der Konzeptionsphase, sodass die Entwickler noch keine Details verraten können. In den Stellenanzeigen auf der Firmen-Website sucht Sir-Tech aber bereits 3D-Programmierer und -Leveldesigner. Offensichtlich

werden die Kämpfe in **Jagged Alliance 3** also in einer 3D-Umgebung stattfinden. Hoffentlich ändern die Entwickler trotzdem nichts am bewährten Runden-Spielablauf der sehr guten ersten beiden Teile. → www.sir-tech.com

Gameboy Advance erfolgreich gestartet

Für Spieler ist der Sommer keine schöne Jahreszeit: Für Baggersee und Biergarten erweist sich der geliebte Rechner als doch zu unhandlich. Die Lösung des Problems liegt seit dem 22. Juni in Gestalt des **Gameboy Advance** in den Läden. In den USA wollten in der ersten Verkaufswoche über 500.000 Spieler das mit den alten Gameboys kompatible Gerät haben. Per Link-Kabel vernetzen Sie bis zu vier der griffigen Handhelds. Feiner Zug von Nintendo: Bei den meisten Spielen reicht für vier Teilnehmer ein Modul. Eine negative Überraschung erlebten wir allerdings beim Display des **Gameboy Advance**: Nur bei sehr günstigen Lichtverhältnissen lässt sich das Geschehen problemlos erkennen. Bei einem Preis von rund 250 Mark hätte Nintendo ruhig eine Hintergrundbeleuchtung spendieren können. → www.gameboyadvance.de



Tony Hawk's Pro Skater 2 für den Gameboy kann in Sachen Spielspaß mit der PC-Version mithalten.

John Romero arbeitslos

Lange Gesichter in Dallas, Texas: Die dortigen Büros von Ion Storm sollen nach Abschluss des **Anachronox**-Projekts aufgelöst werden. Im Moment arbeitet das Team um Tom Hall an einer Demo und einem Patch zum Rollenspiel. Danach gehen für die Firma von John Romero in Dallas die Lichter aus. Was Programmierer-Legende Romero – zuletzt für das gefloppte **Daikatana** verantwortlich – vorhat, steht noch in den Sternen. Eidos konnte jedenfalls nichts über die Zukunftspläne des exzentrischen Shooter-Programmierers sagen. Ebenfalls noch unklar ist, wo die Mitglieder des Teams neue Arbeit finden werden. Einige dürften sicher beim erfolgreichen Ion-Storm-Ableger von Warren Spector in Austin unterkommen, wo man die Zukunft wesentlich rosiger sieht: Für die Projekte (**Deus Ex 2**, **Dark Project 3**) hat die dortige Niederlassung von Ion Storm die nagelneue **Unreal 2**-Engine lizenziert. Firmen-Mitgründer Warren Spector meint: »Die Wahl der Unreal-Engine als Grundlage für Deus Ex war eine der besten Entscheidungen, die wir jemals getroffen haben.«
 → www.ionstorm.com



Der Anfang vom Ende: **John Romeros** Daikatana kostete mehrere Jahre Entwicklungszeit und fand zu wenige Käufer.

Terminkalender: Netzwerk-Partys im August 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
Frankonia-LAN de_lux_LAN	97737 Gemünden 380	www.frankonia-lan.de	3.8. bis 5.8.2001
Sachsen-LAN	9706 Clervaux (Lux.) 250	www.lcgl.lu/deluxe	3.8. bis 5.8.2001
Circus Infernus Maximus	09599 Freiberg 400	www.sachsen-lan.de	3.8. bis 5.8.2001
Lantime 2.0	77656 Offenburg 1.111	www.circus-infernus.de	10.8. bis 12.8.2001
Outback	33039 Nieheim 100	www.lantime.de	11.8. bis 12.8.2001
I-erg-I LAN Vol. 2	84168 Aham 200	www.elanparty.com	17.8. bis 19.8.2001
Enter the Arena	64720 Michelstadt 200	www.erglan.de	17.8. bis 19.8.2001
EH LANparty	59425 Unna 650	www.lan-team.com	24.8. bis 26.8.2001
LAN-Force	37197 Hattorf 555	www.eh-lanparty.de	27.8. bis 26.8.2001
	78333 Stockach 250	http://slp.planetlan.de	31.8. bis 2.9.2001

Half-Life: Deathmatch Classic

Mit dem nächsten Patch 1.1.0.7 für **Half-Life** liefert Valve Ballerfreunden ein besonderes Schmankerl: Im darin enthaltenen **Deathmatch Classic**-Mod ist eine Auswahl der besten **Quake 1**-Levels. Die sind mitsamt Originalwaffen in der **Half-Life**-Engine spielbar. Valve werkelte mit offizieller Erlaubnis von id über drei Monate an der Umsetzung.
 → www.valvesoftware.com



Deathmatch Classic: Legendäre Quake-Levels erwecken in der Half-Life-Engine zu neuem Leben.

Falcon fliegt weiter

So mancher Simulationsfan hat nach dem Genre-Highlight **Falcon 4** seinen Steuerknüppel eingemottet. Nun hat die kleine Firma G2 Interactive die Rechte an weiteren **Falcon**-Spielen erworben. Hinter der Firma stehen alte Hasen in Sachen Simulation: Claude Cavanaugh arbeitete für das Apollo-Raumfahrtprogramm als Programmierer; Eric Marlow hatte schon beim Realismus-Mod für **Falcon 4** seine Finger im Spiel. Als Einsatzgebiet der F-16 in **Falcon 5** planen die beiden Taiwan und China.

Atari lebt

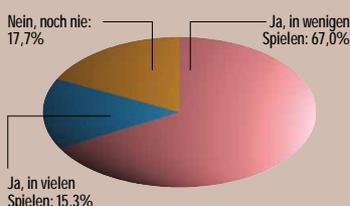
Antiheld Kyle aus der Teenie-Komödie **Road Trip** trug es den ganzen Film über auf der Brust – das zeitlos elegante Atari-Logo. Den Kultstatus dieser für Spiele-Verhältnisse uralten Marke will sich jetzt Infogrames zunutze machen. Laut Firmenboss Bruno Bonnell sollen unter dem Atari-Label Top-Spiele wie die kommenden **Unreal**-Titel erscheinen. Die Atari-Offensive ist vorerst nur für die USA geplant. Der Schriftzug der Dachmarke Infogrames soll aber ebenfalls auf den Packungen stehen. **MS**



Frage des Monats

In Ausgabe 7/2001 fragten wir:

»Haben Sie schon einmal schwerwiegende Bugs (Programmfehler) in einem von Ihnen gekauften Spiel entdeckt?«



Ergebnis: Nur 18 Prozent unserer Leser hatten noch nie Probleme mit größeren Fehlern in Spielen. 15 Prozent der Befragten sogar sehr oft.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten (7/2001)

GameStar-Newsticker

★★★ **GOTHIC 2**: Die Fortsetzung des Rollenspiels Gothic wurde nun offiziell angekündigt. Davor erscheint jedoch ein Addon, für das Piranha Bytes noch Vorschläge von Fans sammelt. ★★★ **EPIISODE 1**: Am 16. Oktober erscheint weltweit gleichzeitig die DVD-Fassung des mäßigen Star-Wars-Films mit über sechs Stunden Bonus-Material. ★★★ **UNDYING**: In Hongkong beschwerten sich Spieler über die Darstellung von religiösen Symbolen aus dem Koran im Grusel-Shooter. ★★★ **XBOX**: Microsoft hat im Rechtsstreit um die Bezeichnung Xbox gegen die Firma X-Box Technologies mit der Zahlung einer nicht genannten Summe für Ruhe gesorgt. Die Konsole erscheint in Deutschland am 15. März 2002. ★★★ **WARHAMMER 40.000**: THQ hat sich die Rechte für PC-Umsetzungen im Tabletop-Universum gesichert. Konkrete Titel stehen noch nicht fest. ★★★ **SERIOUS SAM**: Besitzer eines Palm-Organizers dürfen sich bald über Umsetzungen von Serious Sam, GTA und Jetfighter für den Handheld-Computer wundern. ★★★ **ALICE**: Während die Dreharbeiten zur Filmumsetzung des Actionspiels auf Hochtouren laufen, gründete Alice-Entwickler American McGee die neue Spiele- und Filmfirma Carbon Entertainment. ★★★ **THEY HUNGER**: Nach dem dritten Teil der sehr gelungenen Half-Life-Mod They Hunger will sich Level-Designer Neil Manke mehr um seinen Beruf als Zimmermann kümmern und den PC für einige Zeit meiden. ★★★

Spiele News



World War 3: Mitten in der Schlacht bringt der Transporter einen neuen Panzer.

Kolumne



Roulette 2000

Es soll ja tatsächlich Menschen geben, die sich mit ihrem PC nicht einfach nur vergnügen, sondern vornehmlich damit arbeiten. Sind die dann auch noch viel im Netzwerk

unterwegs, lautet das Betriebssystem der Wahl meist Windows 2000. Dieses Stück Software gehört klar zu den besseren Produkten aus dem Bill-Gates-Imperium: Blauer Bildschirm, weiße Fehlermeldung – für Windows-2000-User ein quasi unbekanntes Anblick. Doch wenn man nach Feierabend zum Spaß übergehen will, wird daraus schnell wieder Ernst. Nicht, dass Win 2000 ein spieleuntaugliches OS wäre, ganz im Gegenteil: Von ein paar Widrigkeiten wie übergroßen Servicepacks und teilweise unbefriedigenden Treibern abgesehen, hat es sich in den letzten zwölf Monaten zu einem ernst zu nehmenden 98er-Konkurrenten gemausert.

Nur die Spielehersteller selbst scheinen das noch nicht so ganz kapiert zu haben. Bei vielen Titeln ist es ein Roulettespiel, ob man sie anständig zum Laufen bringt. Bei anderen wie NHL 2001 oder F1 Racing Championship geht's garantiert nicht, weil sich die Hersteller für die Umsetzung anscheinend schlicht zu bequem sind. Ein ebenso hundertprozentig stabiles wie spieltaugliches Betriebssystem ist also weiterhin nicht in Sicht. Dass demnächst Windows XP kommt, ist mir dabei durchaus bewusst...

Jörg Spormann
CD-Redakteur

World War 3

Angesichts derzeitiger Benzinpreise klingt es glaubhaft: Der Krieg der Zukunft geht ums Öl. Im Echtzeit-Strategiespiel **World War 3** belagern allerdings nicht erbotene Sportwagenfahrer die örtliche Tankstelle. Stattdessen streiten Amerikaner, Russen und der Irak sich in je einer Kampagne und insgesamt rund 30 Missionen um das schwarze Gold. Das Programm basiert auf der Grafik-Engine von **Earth 2150** und wird von dessen Entwicklerteam programmiert; nach der Pleite von Topware kümmert sich Jowood um die Veröffentlichung. Die Einheiten – vom Jeep über Panzer bis hin zu Hubschraubern – orientieren sich an aktuellem Kampfgerät, erweitert um ein paar futuristische Waffensysteme wie Satellitenkanonen. Unsere spielbare Beta-Version offenbarte neben tollen Wettereffekten, Tag- und Nachtwechseln sowie schönen Explosionen auch eine stimmungsvolle orchestrale Schlachtenmusik. Ebenfalls schon top: die durchdachte Bedienung. Ob sich die 3D-Karte drehen lässt, bestimmen Sie übrigens in den Optionen selbst. Nach aktuellem Stand eröffnet Jowood den Dritten Weltkrieg im September 2001. → Jowood, (0190) 51 05 50

Formel 1 2001

Am liebsten würde EA Sports die PC-Formel-1 genauso dominieren wie Familie Schumacher den realen Rennzirkus. Davon ist der Sport-Gigant mit seinen bisherigen Renn-Simulationen aber noch weit entfernt. Eine brandneue Grafik-Engine und die überarbeitete Fahrphysik sollen bei

F1 2001 den dringend benötigten Schritt nach vorn bringen. Die offizielle Lizenz der laufenden Saison sorgt für reichlich Atmosphäre. Bei den Animationen der Boxencrew stellte sich die Benetton-Mannschaft per Motioncapturing zur Verfügung, BAR und Arrows halfen bei der Fahr-Physik,



F1 2001: Das aktuelle Schumacher-Duell am PC.

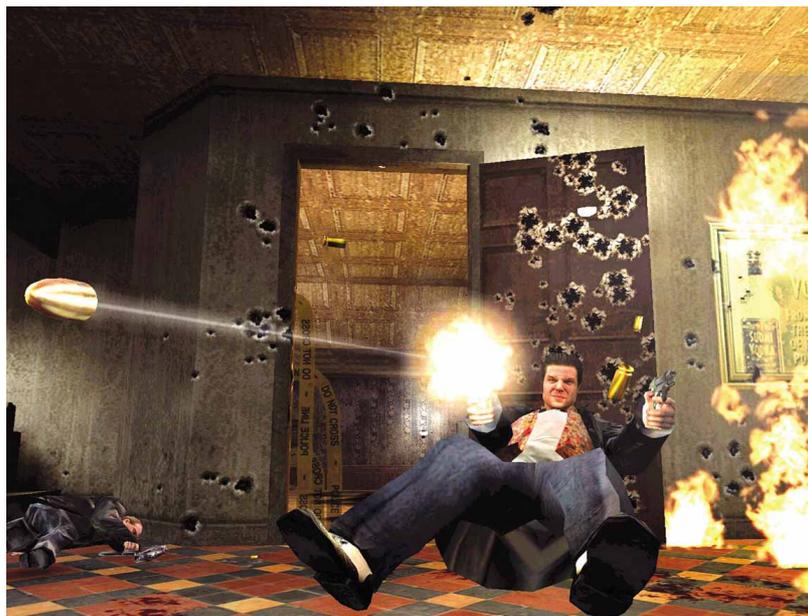
und die nervige Quasselstrippe Kai Ebel sorgt vor und nach dem Rennen für RTL-Feeling. Ob sich der ganze Aufwand lohnt, dürfte sich im September herausstellen. → www.electronicarts.de

Silent Hunter 2

Kurz vor dem Stapellauf im August steht die U-Boot-Simulation **Silent Hunter 2**. Als deutscher Kapitän machen Sie den Atlantik des Zweiten Weltkriegs unsicher. Wellengang erschwert die Beobachtung feindlicher Schiffe, sodass Sie bei stürmischer See nicht angreifen können. Das Meer hat unterschiedlich warme Wasserschichten, die das gegnerische Sonar verwirren – so sollen die Versteckspiele mit Zerstörern erheblich spannender werden. → Ubi Soft, (0190) 88 24 12 10

Max Payne

Es verspricht tolle Explosionen, eine interessante Handlung und jede Menge Schießereien – aber auswählbare Schwierigkeitsgrade wird das 3D-Actionspiel **Max Payne** nicht haben. Entwickler Remedy kündigt an, dass sich die Gegner vollautomatisch Ihren Pistolenkünsten anpassen. Wenn das funktioniert, wäre es tatsächlich eine Genre-Premiere. In dem Programm kämpfen Sie als Ex-Polizist Payne gegen eine Verschwörung von Gangstern und ehemaligen Cop-Kollegen. Derzeit befindet es sich im abschließenden Testdurchlauf bei 3D-Realms (**Duke Nukem Forever**), die offiziell als Publisher agiert. Erst wenn die Firma ihr Okay gibt, gelangt es in die Läden – voraussichtlich Ende Juli.
→ Take 2, (01805) 21 73 16



Max Payne: Die Gegner sollen sich Ihren Schießkünsten anpassen.

MechWarrior 4: Addon

Es gibt noch was zu tun auf Kentares 4, dem Planeten von **MechWarrior 4** – und deshalb erscheint zu der Mech-Simulation eine Missions-CD namens **Black Knight**. Darin finden Sie weiteres Zubehör ebenso wie frische Stahlkolosse, die Sie dann wahlweise in einer neuen Solo-Kampagne oder in zusätzlichen Multiplayer-Karten stapfen lassen. Speziell für Internet-Spieler soll es einen Schwarzmarkt-Modus geben, in dem Sie Mech-Bauteile verschachern können und so gezielt an die Extras gelangen, die Sie brauchen. Außerdem sind fünf neue Multiplayer-Modi geplant. Für die Entwicklung zeichnet Cyberlore verantwortlich, die schon das offizielle Addon für Blizzards



Black Knight: Neue Gefechte mit frischen Mechs.

WarCraft 2 sowie das Strategiespiel **Majesty** produziert hat. Ab Herbst sollen die neuen Mechs einsatzbereit sein.
→ Microsoft, (01805) 67 22 55

Conquest

An erster Stelle in den Credits von **Conquest** steht Chris »Wing Commander« Roberts – dabei hat der schon seit langem nichts mehr mit dem Echtzeit-Strategiespiel zu tun. Zwischenzeitlich hat Ubi Soft die Rechte von Roberts' Ex-Firma Digital Anvil übernommen. Unsere Beta-Version erinnert an **Command & Conquer**: In den stark gescripteten Missionen passiert ständig was, Gebäudefunktionen und Einheiten erinnern trotz Weltall-Szenario an Westwood-Programme. Der Tiberium-Sammler etwa lebt in **Conquest** mit nahezu allen Funktionen als Harvester-Raumschiff weiter. In den drei Kampagnen mit insgesamt 16 umfangreichen Missionen haben Sie terrestrische oder außerirdische Truppen unter Ihrem Mausbefehl. Nach aktuellem Stand beginnt der Vorstoß ins All ab September 2001; im Kasten »Aktuelle Beta-Tests« (auf Seite 13) finden Sie übrigens auch dieses Spiel.



Conquest: Echtzeit-Schlachten im Polygon-Universum.

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	(1)	Counterstrike (dt.)
2	(3)	Diablo 2
3	(2)	Black & White
4	(6)	Half-Life (dt.)
5	(4)	Unreal Tournament
6	(5)	Age of Empires 2
7	(17)	Tropico
8	(10)	Desperados
9	(8)	Baldur's Gate 2
10	(9)	Deus Ex
11	(7)	Gothic
12	NEU	Operation Flashpoint
13	(11)	Serious Sam
14	(14)	StarCraft
15	(12)	Sudden Strike
16	(-)	Anstoss 3
17	(-)	Die Sims
18	(13)	No One Lives Forever
19	(20)	Fifa 2001
20	(15)	Die Siedler 4

Quelle: über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	(1)	Black & White
2	(2)	Tropico
3	(3)	Desperados
4	(6)	Die Sims
5	(4)	Bundesliga Manager X
6	(5)	Wer wird Millionär?
7	(9)	Die Siedler 4
8	(16)	F1 Racing Championship
9	(13)	Half-Life (dt.)
10	(17)	Counterstrike 1.0 (dt.)
11	(14)	Cossacks
12	(10)	Diablo 2
13	(12)	Gothic
14	NEU	Gangsters 2
15	NEU	Conflict Zone
16	(-)	Age of Empires 2
17	(19)	Eurofighter Typhoon
18	(10)	Diablo 2
19	(11)	Tribes 2
20	(7)	Anstoss Action

Juni 2001; nach den Verkaufszahlen von SATURN

Alarmstufe Rot 2: Yuris Rache

Abgedreht geht es weiter: In der Missions-CD **Yuris Rache** zu **C&C Alarmstufe Rot 2** mutiert der Ex-Assistent von Ex-General Romanov endgültig zum psychopathischen Irren. Die Amis werfen wieder mal die Zeitreise-Maschine an, um Yuri frühzeitig zu stoppen – und da kommen dann Sie ins Echtzeit-Spiel. Westwood bastelt an jeweils sieben neuen Missionen für Amerikaner und Sowjets; frisches Filmmaterial ist bereits im Kasten. Yuris Truppen agieren als dritte Macht auf den Karten, steuern können Sie die aber nur im Multiplayer-Modus. Insgesamt sind 30 neue Einheiten in der Mache, die die gewohnten Vorgehensweisen der jeweiligen Seiten teils kräftig verändern. So bekommen die sonst eher roh agierenden Sowjets einen besonders wendigen Düsenjäger. Yuris Truppen kriegen in erster Linie diverse Gerätschaften, die mit Psychokräften feindliche Einheiten in eigene verwandeln. Das Addon soll im Herbst 2001 fertig sein. → www.westwood.com



Yuris Rache: Im Addon zu **C&C Alarmstufe Rot** gibt's pixelige Echtzeit-Kämpfe in den Hügeln von Hollywood.

Pool of Radiance 2

Nicht mehr allzu lange, dann will SSI das Rollenspiel **Pool of Radiance 2** veröffentlichen. Darin sind Sie mit einem vierköpfigen Heldentrupp dem düsteren Geheimnis der Elfenstadt Myth Drannor auf der Spur – klar, dass dabei Horden von Monstern Ihren Weg kreuzen. Im Großen und Ganzen ist das Programm fertig, derzeit beschäftigen sich die Entwickler vor allem mit dem neuerlichen Überarbeiten von Menüs und



Pool of Radiance 2: Per magischen Zauberpfeil erledigt unsere Zauberin einen lästigen Ork.

Ladebildschirmen, außerdem jagt das ganze Team Bugs. Unsere Beta-Version lief schon sehr stabil, offenbarte jedoch noch ei-

nige Ungereimtheiten in Sachen Bedienung. Vor allem das rundenweise Ziehen der Figuren läuft nicht so komfortabel, wie wir uns das wünschen. Im September soll das Rollenspiel herauskommen.

→ Ubi Soft, (0190) 88 24 12 10

Monopoly Tycoon

Revolution in der Schlossallee: Mit dem Original-Brettspiel wird **Monopoly Tycoon** außer den Straßennamen nicht mehr sonderlich viel gemein haben. Sie agieren als Geschäftsmann. Dabei begleiten Sie in unserer Alpha-Version noch recht unattraktive 3D-Stadt Monopoly City von den Dreißigern bis ins aktuelle Jahrtausend. Während dieser Zeit bauen Sie Geschäfte und Wohnungen, um den Bewohnern möglichst effektiv das Geld aus der Tasche zu ziehen. Bis zu fünf Konkurrenten haben die gleichen Ambitionen. Unterschiedliche Spielziele sollen in der Mischung aus Aufbau- und Wirtschaftsspiel für Abwechslung sorgen. Voraussichtlich ab September dürfen Sie im kultigen **Monopoly**-Ambiente um Bürgermeister-Posten und Reichtum kämpfen.

→ Infogrames, (0190) 51 05 50



Monopoly Tycoon: Die Schlossallee als 3D-Straße.

GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	Diablo 2: Lord of Destruction	Action-Rollensp.-Add.	Blizzard	NEU	89%
2	Operation Flashpoint	Taktik-Action	Codemasters	7/01	88%
3	Baldur's Gate 2: Thron d. B.	Rollenspiel-Addon	Bioware	NEU	88%
4	Tropico	Aufbauspiel	Pop-Top	6/01	87%
5	Emperor: Battle for Dune	Echtzeit-Strategie	Westwood	6/01	87%
6	Eurofighter Typhoon	Flugsimulation	Rage	6/01	87%
7	Train Simulator	Eisenbahn-Simulation	Microsoft	NEU	85%
8	Startopia	Aufbauspiel	Mucky Foot	7/01	83%
9	Summoner	Rollenspiel	Volition	6/01	81%
10	Conflict Zone	Echtzeit-Strategie	Ubi Soft	7/01	81%
11	Anstoss Action	Sportspiel	Ascaron	7/01	80%
12	Ultima Online: Third Dawn	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	6/01	80%
13	Bundesliga Manager X	Fußballmanager	Software 2000	7/01	79%
14	Rim	Strategiespiel	Trinode	6/01	79%
15	UT: Tactical Ops	Ego-Shooter	Tactical-Ops-Team	6/01	79%
16	Half-Life: Blue Shift (dt.)	Ego-Shooter	Valve	7/01	78%
17	Anachronox	Adventure	Eidos	NEU	78%
18	STCC 2	Rennspiel	Electronic Arts	6/01	78%
19	Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	NEU	76%
20	Z2: Steel Soldiers	Echtzeit-Strategie	Bitmap Brothers	6/01	75%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 6/2001 bis 8/2001.

Comanche 4

Er heißt eigentlich RAH-66, Fans und Piloten nennen den ultramodernen Kampfhubschrauber aber liebevoll nur **Comanche**. Ende 2001 soll Teil 4 der gleichnamigen Flugsimulationsserie erscheinen. Vor allem grafisch möchte Novalogic neue Maßstäbe setzen; dabei kommt eine Mischung aus Voxel- und Polygon-Engine zum Einsatz. Besonders schick sollen die Auswirkungen des Rotoren-Luftstroms auf Wasser und Umgebung werden. Spielerisch setzen die Entwickler mehr auf Action als im Vorgänger. Unter anderem sind Sie in Städten unterwegs, fliegen über tropische Inseln und durch Regenwälder. Online sollen bis zu 32 Piloten gleichzeitig auf Internet-Servern des Herstellers antreten können.
 → www.novalogic.com



Comanche 4: Perfektionistische Designer sorgen dafür, dass der Luftstrom des Rotors Wasser aufwirbelt.

MechCommander 2

Das Echtzeit-Taktikspiel **MechCommander 2** nähert sich mit Riesenschritten der Fertigstellung. Unsere fast finale Preview-Version machte einen sehr guten Eindruck. Wie im Vorgänger rangiert anspruchsvolles Taktieren mit den Battlemechs vor groß angelegten Massenschlachten. Das Gelände ist komplett in 3D gehalten, was das Aufspüren der Gegner erheblich erschwert. Alles, was außer Reichweite der Sensoren liegt, können auch Sie nicht sehen. Basenbau gibt es nach wie vor nicht, dafür können Sie unterwegs Ressourcenpunkte ergattern. Die tauschen Sie gegen Luftunterstützung oder Reparaturvehikel ein. Eroberte Mechs dürfen Sie während der laufenden Mission übernehmen, wenn Sie einen Mech-Piloten übrig haben.
 → www.microsoft.com/games

es in der Ich-Perspektive gegen allerlei Monstrositäten heftig zur Sache. Schon in einer frühen Version haben sich die Kämpfe als ansprechendes Spektakel erwiesen. Das Programm erscheint im 2. Quartal 2002.
 → THQ, (02131) 60 74 65

rung Amerikas von der Entdeckung bis ins 18. Jahrhundert nach. Zwölf Nationen, darunter auch acht Indianerstämme, kämpfen auf den riesigen Karten, die bis zu viermal so groß wie im inoffiziellen Vorgänger **Cossacks** werden. Maximal 16.000 Einheiten sollen sich gleichzeitig in einem Level tummeln können.
 → CDV, (0721) 97 22 40

PS

American Conquest

Ein kalter Krieger, wer Böses dabei denkt: Das nächste Echtzeit-Strategiespiel des russischen Entwicklers GSC-Gameworld heißt **American Conquest**. Darin spielen Sie in vier Kampagnen mit insgesamt 30 Missionen die Eroberung

Warnung: WW2 Online

Vor diesem Spiel müssen wir warnen: Von dem Ego-Shooter **World War 2 Online** lag uns die rund 120 Mark teure US-Verkaufsversion vor – und die ist praktisch nicht spielbar. Abstürze und völlig überlastete Internet-Server sind schuld daran, dass bei tickendem Telefongebühren-Zähler der erste Online-Schuss – wenn überhaupt – erst nach Stunden fällt. Angesichts derart massiver Bugs verzichten wir in diesem GameStar auf einen Test. Sobald Hersteller Strategy First die Probleme soweit im Griff hat, dass wir wenigstens einigermaßen spielen können, informieren wir Sie über die Qualität des Programms.
 → <http://www.wiionline.com>



American Conquest: Bis zu 16.000 Einheiten kämpfen angeblich gleichzeitig um Amerika.

Zanzarah

Auf den ersten Blick zeigt sich das 3D-Actionspiel **Zanzarah** brav, auf den zweiten entpuppt es sich als flotte Ballerorgie. Darin steuern Sie eine junge Heldin durch eine Märchenwelt. An bestimmten Orten schickt das Mädel ihre magischen Begleiter-Feen kurzerhand in Astral-Ebenen – und da geht



Zanzarah: Sie schicken Feen in 3D-Gefechte.

Aktuelle Betatests

Kostenlos die künftigen Hits spielen: 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 können.

Spiel	Genre	Hersteller	Info-Adresse
Etherlords	Strategiespiel	Nival	http://www.etherlords.com/html/eng/news/pr010620_e.php
Conquest	Strategiespiel	Ubi Soft	http://gamingzone.ubisoft.com/conquest/beta/login.php
Valhalla	Online-Rollenspiel	Paradox	http://www.paradoxplaza.com/beta.asp
Duelfield	Online-Strategiespiel	Sismoplay	http://www.duelfield.net/betasurvey.php
Adellion	Online-Rollenspiel	Honor Bound	http://www.adellion.com/
Ace of Angels	Online-Weltraumspiel	Flying Rock	http://www.aceofangels.com/betaform.html



Siedler 4 Mission CD:
Die römischen Soldaten lernen gerade den
Eiszauber eines Wikinger-Priesters kennen.

Siedler 4 Mission CD

Ab dem 2. August gibt es neues Futter für alle **Siedler 4**-Fans. Die offizielle **Mission CD** enthält den lang erwarteten Editor sowie einen Zufallskarten-Generator. Außerdem soll endlich die Geschwindigkeit in drei Stufen regelbar sein. 55 Karten warten auf den Spieler, darunter befinden sich Einzel- und Mehrspieler-Szenarios sowie 21 Kampagnen-Maps für Römer, Mayas und Wikinger. Jedes Volk sieht sich mit neuen Aufgaben konfrontiert: Die Römer haben beispielsweise die Aufgabe, die Überreste des im Hauptprogramm besieigten dunklen Volkes beseitigen. Die Maya-Spieler hingegen bekommen geschichtlich angehauchte Missionen vorgesetzt; hier müssen Sie sich unter Montezuma gegen die einfallenden Römer verteidigen. Die Wikinger sind einfach nur auf der Suche nach neuem Lebensraum.

Spezielle Konflikt- und Siedelkarten sind auf Kampf beziehungsweise Erschließung der Umgebung fokussiert. Insgesamt legt das Addon mehr Wert auf Forschung und etwas weniger auf Kampf, unvorhersehbare Vorkommnisse und mehr Freiheiten beim Spiel sollen den Siedler lange Zeit vor den Monitor fesseln. Echte Neuheiten wie etwa ein weiteres Volk sollen erst mit dem im September erscheinenden Addon eingeführt werden.

→ www.bluebyte.de

The Arena

Die in Kassel ansässige Firma Soft Enterprises wagt sich nach dem geflopten **Skout** von 1999 mit **The Arena** erneut an beinhardt 3D-Action. Dieses Mal orientieren sich die Entwickler an Turnier-Shootern wie **Unreal**



The Arena: In abwechslungsreich gestalteten Arenen kämpfen Sie für Geld – und um das blanke Leben.

Tournament. Ihre Aufgabe ist es, sich in einer makabren Fernsehshow 13 Arenen lang durch realistische Szenarien zu schießen und Missionsziele zu erfüllen. Wenn Sie überleben, gibt es Geld, das Sie in neue Waffen oder Ausrüstungsgegenstände investieren können. Die selbst entwickelte 3D-Engine bietet detailreiche Szenarien und skurril gestaltete Charaktere. Auch die Mehrspieler-Gemeinde kommt zum Schuss: bis zu 32 Spieler dürfen sich ab Ende des Jahres durch 48 spezielle Levels jagen.

→ www.soft-enterprises.de

Conseal

Beim Versuch, eine militärische Eliteeinheit auf eine von Terroristen besetzte Insel zu schleusen, wird Ihr Hubschrauber abgeschossen. Sie übernehmen den Part von Lieutenant Kitty Hawk, die den Crash als Einzige überlebt hat. Das 3D-Action-Abenteuer **Conseal** überlässt es Ihnen, ob Sie lieber wild ballern durch Wälder, Gebirge und Labors hetzen oder sich nach Guerilla-Taktik vorkämpfen. Die vom jungen Entwicklerteam Similis eigens entwickelte 3D-Engine zeigt das



Conseal: Als Einzelkämpferin Kitty Hawk schleichen und schießen Sie sich durch realistische Umgebungen.

viel versprechende Geschehen aus der Schalterperspektive. Einsame Helden müssen sich bis zum Ende des Jahres gedulden. **PK**

→ www.similis.de

Firmen-Porträt: Heartline



1988 programmierten Werner Krahe und Jens Onnen den ersten **Bundesliga Manager**. Dieser war der Startschuß für eine bis heute erfolgreiche Serie. 1998 machten sich die beiden zusammen mit Andreas Niedermeier selbstständig und gründeten die Firma Heartline, die sich »Software mit Herz« verschrieben hat. **Kurt**, das Erstlingswerk, erzielte einen Achtungserfolg, allerdings kam die gleichnamige Comic-Titelfigur bei den Fußballmanager-Fans nicht an.

Beim Nachfolger vermieden die Entwickler diesen Fehler. Der **Kicker Fußballmanager** erzielte nicht nur durchweg hohe Wertungen, sondern wurde zum bislang erfolgreichsten Heartline-Spiel. Seit dem zum Jahreswechsel veröffentlichten zweiten Teil konzentriert sich das kürzlich nach Bonn gezogene und zu Phenomedia (**Moorhuhn**, **Gothic**) gehörende Unternehmen auf den Online-Markt. Man will aber natürlich auch den Solospielern mit weiteren Fußballmanagern treu bleiben.

Technik News



Matrox Millennium G550:
Der Nachfolger des G450 wird bei Spielen
wahrscheinlich keine Bäume ausreißen.

Kolumne



Einmal C3P0r2d208/15, bitteschön!

Viele Hersteller von Festplatten, CD-Brennern und Monitoren hat's offensichtlich die Sprache verschlagen. Das wirkt sich

vor allem bei der Taufe ihrer Hardware-Kinder aus. Blättern wir doch mal durch die letzten GameStar-Ausgaben: ST 340824 A, MPG 3409AH, CTX PR 960 F oder SY-K7VTA-B sind nur einige Beispiele für das babylonische Sprachwirrwarr. Klar, ich würde meine Festplatte ungern Heinz oder Willi nennen. Aber müssen es Namen sein, die man sich nicht merken kann? Und was bekomme ich eigentlich, wenn ich bei der Bestellung einen Buchstaben austausche: einen Toaster? Einen atomgetriebenen Flugzeugträger?

Da lobe ich mir die Joystick-Hersteller. Bei einem Cyborg 3D USB Gold weiß ich wenigstens ungefähr, was mich erwartet. Kein goldener Terminator in 3D, sondern ein Joystick im futuristischen Look und USB-Anschluss. Beim Wingman Rumble Pad bekomme ich ein vibrierendes Gamepad, mit dem Sidewinder FF-Wheel ein Lenkrad mit Force Feedback. Geht doch. Mein Vorschlag für Festplatten: »Hotte 30« gibt das Modell und die Speicherkapazität an – also 30 Gigabyte. Klappert auch bei Brennern: »Burny 32« etwa kopiert CDs mit 32-fachem Tempo. Vor allem Hardware-Unkundige laufen dann auch nicht Gefahr, das völlig falsche Produkt zu erwischen. Zumal sich der typische Elektromarkt-Vekäufer selbst nicht auskennt.

Martin Deppe
stellvertretender Chefredakteur

Matrox G550

Am 19. Juni präsentierte Matrox offiziell den Nachfolger der angegrauten G400/450-Grafikchips. Mit dem **G550**, so der Name des Neulings, zielen die Kanadier wiederum hauptsächlich auf den Business- und Office-Bereich. Für Spieler wird er aller Voraussicht nach nur mäßig interessant: Die Werte deuten auf ein Leistungsniveau im Bereich einer Geforce 2 MX hin. So bietet der Baustein einen 64 Bit breiten Speicherbus für DDR-RAM sowie zwei Renderpipelines mit jeweils zwei Textureinheiten. Über etwaige Taktraten schweigt sich Matrox derzeit noch aus. Der Chip unterstützt Standardfeatures wie Environmental Bumpmapping und Anisotropic Filtering. Zudem hat er eine erweiterte Hardware-Implementierung des Vertex Shader aus DirectX 8, wie ihn bislang bloß Nvidia Geforce 3 vorweisen kann. Im Gegensatz zu diesem sollen Spiele den **G550**-Shader nach derzeitigem Stand nicht nutzen können.

Gleichzeitig zum Chip hat Matrox mit der **Millennium G550** die dazu passende Grafikkarte vorgestellt. Sie soll ab dem 3. Quartal 2001 verfügbar sein und wird mit 32 MByte RAM um die 350 Mark kosten.
→ www.matrox.de

Maxtor mit 100-MByte-Platte

Als erster Hersteller liefert Maxtor seit kurzem eine IDE-Festplatte mit 100 GByte Fassungsvermögen aus. Das Spitzenmodell der 536DX-Reihe speichert diese riesige Menge an Daten auf insgesamt drei Scheiben mit jeweils gut 33 GByte, die mit 5.400 Umdrehungen pro Minute rotieren. Als Ca-

che stehen 2 MByte zur Verfügung, Daten nimmt sie über den ATA100-Standard entgegen. Der Preis beträgt rund 600 Mark.
→ www.maxtor.com



Als erster Hersteller knackt Maxtor mit der **536DX**-Reihe die 100-GByte-Marke bei IDE-Festplatten.

Nvidia Nforce

Nvidia weitet ihr Geschäftsfeld aus. Nach Grafikchips werden die Kalifornier in Zukunft auch Mainboard-Chipsätze produzieren. Erstes Produkt ist der **Nforce**, besser bekannt unter seinem Codenamen Crush. Der besteht wie die Konkurrenzmodelle aus zwei Bausteinen mit den üblichen Funktionen. Einige Schmankerl heben den **Nforce** dennoch deutlich ab. So hat die Northbridge (von Nvidia IGP genannt) Grafikfunktionalität integriert, die sich leistungsmäßig in etwa auf dem Niveau einer Geforce 2 MX befindet. In der Southbridge mit der Bezeichnung MCP steckt gar Xbox-Technik: Der Soundchip ist weitgehend gleich und kann als erster seiner Art Dolby Digital in Echtzeit dekodieren. Die Speicheransteuerung arbeitet nach einer von der Geforce 3 bekannten Methode (Crossbar



Erste Mainboard-Prototypen mit Nvidias Nforce setzen fast alle auf das Micro-ATX-Format.

Memory Controller) und soll den Nforce zusammen mit AMDs Hyper-Transfer-Technologie zum schnellsten Chipsatz machen. Er wird ausschließlich auf AMD-Mainboards eingesetzt; entsprechende Produkte sollen ab etwa September zu haben sein.
 → www.nvidia.de

Edel-Joystick aus der Schweiz

Schon seit längerem waren die Schweizer Jimmy Caragiannis und Javier Castro vom Billig-Plastik aktueller Joysticks angegründet. Beide sehnten sich nach einem richtig stabilen Action-Modell alter Schule. Dies war jedoch weit und breit nicht in Sicht, also machten sie sich kurzerhand selbst ans Werk. Heraus kam ein wahrlich imposantes

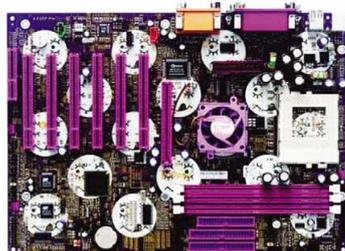


Der Schweizer Oldschool Joystick erreicht bei Abmessungen und Kaufpreis beeindruckende Dimensionen.

Edel-Gerät, das sich nicht von ungefähr Oldschool Joystick nennt. Es erinnert stark an die Bedienfront klassischer Spielautomaten: Zu einem knuffig-knackigen Knüppel gesellen sich sechs Feuerknöpfe sowie je ein Start- und Select-Button. Das Ganze hat natürlich seinen Preis: rund 700 Mark.
 → www.osj.ch

Designboard von Aopen

Dass sich Mainboards und Design nicht automatisch ausschließen müssen, bewies Aopen in der Vergangenheit bereits mehrfach. Beim Kreieren ihres neuesten Wurfs haben die taiwanesischen Entwickler aber scheinbar etwas zu viel Wärmeleitpaste ge-



Aopens pinkfarbenes Design-Mainboard gibt es zum Glück ausschließlich in Japan.

nascht: Die »Che Che«-Version des AX3SP Pro beleidigt das Auge nicht nur mit pinkfarbenen Slots, Speicherbänken und Kühlern. Auf die Platine sind zudem zahlreiche Grinsegesichter aufgedruckt. Wenigstens bleibt uns das ästhetische Verbrechen in Deutschland erspart – das AX3SP Pro »Che Che« gibt es ausschließlich in Japan.
 → www.aopen.co.jp

MSI Starforce 822 V2.0

MSIs Beitrag zur Geforce-3-Palette fiel bislang vor allem durch den Preis auf. Die Starforce 822 ist eines der günstigsten Modelle mit Nvidias Highend-Chip. Dafür mussten



Die MSI Starforce 822 erscheint demnächst in überarbeiteter Optik mit größeren Kühlern.

die Käufer mit einem Standard-Lüfter vorlieb nehmen und auf Speicherkühler verzichten. Nun haben die Taiwaner reagiert: Die demnächst erscheinende Version 2.0 benutzt die gleiche hochwertige Lüfter-Kühler-Konfiguration wie Asus' V8200, was einen verbesserten Temperaturhaushalt verspricht. Kosten soll die ansonsten unveränderte Starforce 822 mit rund 950 Mark nicht mehr als bisher.
 → www.msi-computer.de

Speicherpreise im Keller

Es gab in den letzten Jahren häufig Perioden, in denen eine ordentliche Speicher-ausstattung das Teuerste an einem PC überhaupt war. Davon kann derzeit keine Rede sein: RAM-Module sind günstig wie nie. So kosten etwa 128 MByte No-Name-Speicher teilweise unter 50 Mark. Markenqualität von Infineon schlägt mit rund 90 Mark zu Buche. Hier lohnt es sich, gleich einen 256-MByte-Riegel zu nehmen – er ist bereits für 150 Mark zu haben. Vom Preissturz profitiert auch das schnelle DDR-RAM: 128 MByte gibt es für circa 90 Mark. Ob der Tiefflug anhält, lässt sich kaum vorhersagen. Denn keine andere Komponente ist in ihrer Preisentwicklung so schwer einzuschätzen wie Arbeitsspeicher. **MG**

GameStar-Prozessorindex: Top 25 Preis-Leistungs-Tabelle

Aufgelistet finden Sie die 25 Prozessoren mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis. Sie sind von links nach rechts nach ihrem Kaufpreis sortiert. 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: 26.06.2001

