

# Gerüchte, Szene



Peter Molyneuxs Ego besticht schon jetzt durch atemberaubend schöne Grafik.

## Kolumne



### Kein Ego für uns?

Ein Konferenzraum auf der E3. Soeben haben Peter Molyneux (visionärer Redner) und Dene Carter (stumme Vor-Spieler) Ego präsentiert, ein Grafik- und Rechenzeit-intensiver Mix

aus Ultima 9 und Black & White. Nun stellt sich der große Meister unseren Fragen. »Kommt Ego auch für PC?« – »Zur Zeit ist keine Umsetzung geplant.« Natürlich. Bei einem Spiel, das für den PC geradezu prädestiniert ist. Das überhaupt nicht den kindlichen Butzebutze-Look typischer Konsolen-Rollenspiele hat.

Microsoft scheint eine Art virtuelle Sprechersperre verhängt zu haben: Alles, was zuerst für die Xbox entwickelt wird, erscheint »erst mal nicht, wenn überhaupt« auf PC. Wollen die Spielehersteller tatsächlich auf mindestens 50 Prozent des möglichen Umsatzes mit einem Spiel verzichten? Zumal doch die Portierung von Xbox auf PC (und umgekehrt) relativ einfach sein sollte. Nee, man will der Welt nur glaubhaft machen, dass die Spielezukunft mit einem großen grünen X beginnt.

So auch bei Halo: Angeblich liegen die gut sechs Monate geplanter Verzögerung zwischen X- und PC-Version am aufwändigeren Multiplayer-Modus und schwierigeren Beta-Test. Mag sein, doch freut sich Microsoft sicher auch über einen so hochkarätigen, exklusiven Launch-Titel. Wenn die neue Daddelkiste erst mal eine Weile in den Läden steht, wird es ganz plötzlich eine Vielzahl von »Jetzt doch auch auf PC«-Meldungen geben. Garantiert.

Jörg Langer  
Chefredakteur

## Ego: Peter Molyneuxs neues Spiel

Peter Molyneux holt zum nächsten Schlag aus. **Ego**, so der Arbeitstitel seines neuen Projekts, soll ein Solo-Rollenspiel der Extraklasse werden. Auf der E3 konnten wir einen ersten Blick auf die Xbox-Version werfen. Zwar stammt das Spiel eigentlich von Big Blue Blox (ein Satellit von Molyneuxs Lionhead). Doch Peter scheint in Sachen Design sowie Ideenfindung stark involviert zu sein und degradierte (sicherlich mit dessen Einverständnis) Lead Designer Dene Carter zum Statisten.

Als erstes Rollenspiel überhaupt will **Ego** Sie einen Helden von der Jugend (17 Jahre) bis ins hohe Alter (über 70) steuern lassen. Ziel: Aus dem kleinen Nobody soll der Superstar aller Helden werden. Dank aufgebogener **Black & White**-Engine verändert sich die Spielerfigur entsprechend ihres Alters und ihrer Fähigkeiten. Wo mit 17 noch Puddingärmchen schlackern, beeindruckt später riesige Muskelpakete, und wo in frühen Jahren das Haar noch in sattem Schwarz erstrahlt, hängen mit 60 nur noch graue Zotten. Die Landschaft protzt mit Grafikpracht: Eine extrem hohe Sichtweite über grüne Auen und quirlige Bewohner gaukeln eine reale Welt vor. Eine PC-Umsetzung steht noch nicht fest. Wenn Sie noch mehr zu **Ego** erfahren möchten, lesen Sie das ausführliche Special auf GameStar.de. → [www.gamestar.de/aktuell/egospecial.htm](http://www.gamestar.de/aktuell/egospecial.htm)

## Gothic 2?

Phenomenia, die eben erst per 9-MByte-Patch **Gothic** spielbar gemacht hat, bastelt an einer neuen 3D-Engine. Nach Angaben der Desig-

ner soll die viermal so stark werden wie diejenige, die **Gothic** zugrunde liegt. Zu Spekulationen darüber, dass auf Basis dieser Engine ein **Gothic 2** entstehen wird, wollte Phenomenia noch nichts sagen. Zurzeit hat die



Wird es einen Nachfolger zu **Gothic** geben?

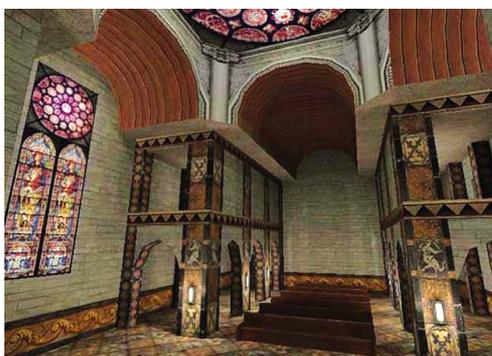
Bochumer Firma aber auch reichlich anderes zu tun: Der 3D-Shooter **The Arena**, zwei Wirtschaftssimulationen (**Der Planer 3** und **Far West**) und ein Action-Adventure mit dem Namen **Conseal** warten auf ihre Fertigstellung. → [www.phenomenia.de](http://www.phenomenia.de)

## Blizzards Geheimprojekt

Die **Diablo**-Macher basteln derzeit an einem Projekt, das erst im September auf der ECTS vorgestellt wird. Blizzard hat aber kürzlich nach QE-Radiant-Profis gesucht (ein 3D-Level-Tool), auch der Begriff Online-Rollenspiel fiel. Zusätzlich sicherte sich Blizzard vor einiger Zeit in einem Rechtsstreit die **Diablo**-Namensrechte für einen Film. Wir wären nicht erstaunt, wenn die Firma auf der Spielemesse gleich zwei Mega-Projekte publik macht: den **Diablo**-Film und das dazu passende 3D-Online-Rollenspiel. → [www.blizzard.com](http://www.blizzard.com)

## Counterstrike 2 kommt

Letzte Ausgabe berichteten wir vom Gerücht, dass Rogue Entertainment (**American McGee's Alice**) im Auftrag Valves an **Counterstrike 2** arbeitet. Nun machte Valve-Chef Gabe Newell klar: Tatsächlich entsteht gerade ein **Counterstrike 2** auf Basis der **Team Fortress 2**-Engine unter Aufsicht von **Counterstrike**-Erfinder Minh Lee. Rogue hingegen arbeitete bis vor kurzem noch an **Counterstrike: Condition Zero**. Dabei handelt es sich um einen Solo-Modus zur beliebten **Half-Life**-Erweiterung. Doch mittlerweile kümmert sich Valve ganz allein um dieses Projekt, weil Newell sauer auf Rogue ist: Die Firma hätte angeblich verschwiegen, dass einer ihrer führenden Köpfe, Jim Molinets, zu Sony abwandern wollte. Rogue jedoch sagt, Molinets' Abwanderung sei vollkom-



Noch gibt es von **Counterstrike: Condition Zero** nur leere Levels.

men überraschend gewesen und habe keine Zeit gelassen, Valve vorab zu informieren. Resultat: Rogue steht durch den Auftragsentzug vor dem finanziellen Aus, und Valve muss nun neben **Half-Life 2**, **Team Fortress 2** und **Counterstrike 2** auch noch an **Counterstrike: Condition Zero** basteln.

→ [www.valvesoftware.com](http://www.valvesoftware.com)

## Terminkalender: Netzwerk-Partys im Juli 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	
<b>Operation LAN</b>	26789 Leer	650	<a href="http://www.operation-lan.de">www.operation-lan.de</a>	1.7. bis 6.7.2001
<b>COCs-Lan</b>	96450 Coburg	500	<a href="http://www.cocs-lan.de">www.cocs-lan.de</a>	8.7.2001
<b>Shooter LAN 1</b>	77839 Lichtenau	222	<a href="http://www.shooter-lan.de">www.shooter-lan.de</a>	6.7. bis 8.7.2001
<b>LAN-Trauma</b>	48429 Rheine	408	<a href="http://www.lan-trauma.de">www.lan-trauma.de</a>	13.7. bis 15.7.2001
<b>LANing Zone</b>	A-5020 Salzburg	500	<a href="http://www.laningzone.org">www.laningzone.org</a>	13.7. bis 15.7.2001
<b>Netcollision</b>	80339 München	1.400	<a href="http://www.netcollision.de">www.netcollision.de</a>	20.7. bis 22.7.2001
<b>Anno-LAN</b>	09468 Geyer	110	<a href="http://www.anno-2001.de">www.anno-2001.de</a>	20.7. bis 22.7.2001
<b>de_Rothenburg</b>	91541 Rothenburg o.d.T.	200	<a href="http://www.schrankenlan.de">www.schrankenlan.de</a>	20.7. bis 22.7.2001
<b>Flatline #1</b>	50823 Köln	444	<a href="http://www.lankoeln.de">www.lankoeln.de</a>	20.7. bis 22.7.2001
<b>Oberpfalz LAN</b>	92421 Schwandorf	350	<a href="http://www.projekt-lanparty.de">www.projekt-lanparty.de</a>	27.7. bis 29.7.2001

## Sony und EA lästern über Microsoft

Kaum ist die E3 vorbei, wo Microsoft mit seinen kommenden Xbox-Titeln die Fachpresse begeisterte, wird von Seiten der Konsolen-Konkurrenz scharf geschossen. In der »Financial Times« meldete sich zuerst Ken Kutaragi, Präsident von Sony Computer Entertainment, zu Wort. »Microsoft versteht nichts vom Unterhaltungsgeschäft. Was Microsoft zeigte, war enttäuschend: Sie hatten keine guten Spiele, und die Hardware war nicht sehr eindrucksvoll.« Electronic Arts, die sich mit ihren Konsolentiteln der Playstation 2 verschrieben hat, zog ein paar Tage später nach. CEO Larry Probst verkündete: »Die Xbox befindet sich auf einem Todesmarsch.« Der leitende Marketing Manager der Xbox in England, Richard Teversham, kommentierte die Vorwürfe äußerst trocken: »Die Reaktion bedeutet, dass wir was richtig gemacht haben.« Tatsächlich liefern auf der E3 einige Xbox-Titel etwas ruckelig, was laut Microsoft an der noch nicht finalen Hardware der Vorführgeräte lag.

→ [www.xbox.com](http://www.xbox.com)

## Britney total!

Abteilung »Schrecklich, aber profitabel«: Zur Überraschung der Fachpresse stellte die Firma Enroute ausgerechnet auf der E3 ihren **Britney Spears Concert Viewer** vor. Das Machwerk will es eingefleischten Fans ermöglichen, Konzerte der Piep-Pop-Sängerin in der 360-Grad-Ansicht zu genießen. Dafür brauchen die dann allerdings ein DVD-Laufwerk. Mittels eines Zooms soll man auch ganz nah an den Bauchnabel von Britney ranfahren dürfen. Leider zeigt sich der dabei so unscharf, wie wir auf dieses Produkt sind.

PEI

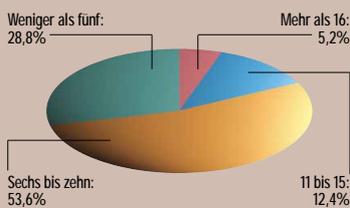


Wer es braucht: **Britney** als 360-Grad-Erlebnis.

## Frage des Monats

In Ausgabe 6/2001 fragten wir:

»Wie viele PC-Spiele kaufen Sie pro Jahr?«



**Ergebnis:** Fast drei Viertel unserer Leser kaufen sich mehr als sechs Spiele im Jahr (71,2%). Davon greifen 17,6 Prozent über zehn Mal ins Händlerregal, und 5,2 Prozent gönnen sich gar mehr als 16 Titel. Nur etwas über ein Viertel der Befragten kauft weniger als fünf Spiele.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten (6/2001)

## GameStar-Newsticker

★★★ **SIEDLER 4:** Im Juni bringt Blue Byte eine Missions-CD samt Editor zur Aufbauwuselei. Im Oktober soll dann ein richtiges Addon mit neuem Volk erscheinen. ★★★ **FINAL FANTASY:** Erst Teil 11 des Rollenspiel-Dauerbrenners von Squaresoft soll wieder für den PC umgesetzt werden. ★★★ **SEVERANCE 2:** Auf der E3 kündigten die Designer von RebelAct aus dem sonnigen Spanien den Nachfolger von Severance: The Blade of Darkness an. Was der Nachfolger allerdings anders oder besser machen möchte, war noch nicht zu erfahren. Auch das Erscheinungsdatum steht noch in den Sternen. ★★★ **COLIN MCRAE RALLY 3:** Ab dem vierten Quartal 2002 werden endlich auch Online-Rennen mit Colin McRae möglich sein. Dann soll der dritte Teil der Schotterpistenheizeri mit Internet-Option erscheinen. ★★★ **EVERQUEST:** Sony-Online arbeitet gerade an einem Übersetzungstool für die Online-Spiele Star Wars: Galaxies, Planetside und Everquest. Das Tool soll die Texteingaben automatisch in die Landessprachen der Mitstreiter übersetzen. Einem ersten Test wird sich das Programm mit dem dritten Everquest-Addon Shadows of Luclin unterziehen müssen. ★★★ **ZANZARAH:** Die Heldin des Action-Adventures von Funatics braucht einen Namen. Stimmen Sie auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) ab Anfang Juni mit, und gewinnen Sie einen Firmenbesuch bei den Designern! ★★★

# Spiele News



Good Cop Bad Cop: Polizisten-Action mit Anleihen bei Black & White.

## Kolumne



### Sportliche Herausforderung

Die Bayern dominieren seit Jahren die Bundesliga, EA Sports beherrscht seit Jahren das Sportspiel-Genre. Der gewaltige Unterschied: Während

starke Gegner wie Leverkusen und Schalke die Münchner zu immer neuen Höchstleistungen treiben, fehlt den Kanadiern solch ein motivierender Herausforderer. Das war besonders beim aktuellen Fifa- und NBA-Jahrgang nicht zu übersehen. Stagnation, wenn gleich auch auf hohem Niveau, enttäuschte viele Fans des PC-Ballsports.

Ich frage mich, warum so viele talentierte Entwickler EA Sports das Sportspiel-Genre quasi kampflos überlassen? Die aktuellen Fußball- und Basketball-Tabellenführer sind schließlich alles andere als unangreifbar. Ascaron hat mit Anstoss Action trotz kleinerer Mängel ja schon vorgemacht, wie man die Schwächen des nur scheinbar übermächtigen Gegners ausnutzt und mit frischen Ideen das Fußball-Genre wieder vorantreibt. Ich wünsche mir, dass andere Programmierer ebenfalls Mut fassen und dem Sportspiel-Genre wieder Beine machen. Abseits ausgelatschter EA-Sports-Pfade ist doch noch viel Platz für unkomplizierte Slam-Dunk-Festivals und spritzige Fußball-Action!

Heiko Klinge  
Trainee

## Good Cop Bad Cop

Gerechter Gendarm oder böser Bulle? Im Action-Adventure **Good Cop Bad Cop** spielen Sie den jungen Polizisten Ben Kellman und müssen sich entscheiden: entweder für blutige Rache am Tod Ihres Vaters oder ein ordentliches Gerichtsverfahren. Hinter dem Projekt stecken die Engländer von Revolution, die bislang hauptsächlich mit Adventures (**Baphomets Fluch**) positiv aufgefallen sind. Rätsel soll es diesmal auch geben, vor allem aber viel Action: Verfolgungsjagden über Dächer oder Schießereien in der Fußgängerzone. Je nachdem, ob Sie dabei edel oder eklig auftreten, soll sich das Aussehen des Protagonisten verändern – schönen Gruß von **Black & White**. Die 3D-Engine entwickeln die Macher selbst. Schade: Vor Ende 2002 erscheint das Programm voraussichtlich nicht. → [www.revolution.co.uk](http://www.revolution.co.uk)

## Heroes of Might & Magic 4

Teil 3 ist durch Addons und Neuauflagen restlos ausgequetscht – jetzt endlich kündigt 3DO **Heroes of Might & Magic 4** an. Der



**Heroes of Might & Magic 4**: Die Grafik ist künftig isometrisch, wirkt aber immer noch nicht aufregend.

Ausbau der Fantasy-Metropolen mit vielen neuen Burgen und sonstigen Gebäuden wird kräftig aufgewertet. Altgediente Helden aus dem Vorgänger dürfen Sie importieren, wobei die künftig neun statt vier Eigenschaftswerte haben. Das Programm hat zwar neue Grafiken, die wirken aber jetzt schon veraltet. Sei's drum – echte Fans greifen, voraussichtlich im Herbst, trotzdem zu. → [Infogrames](http://Infogrames.com), (0190) 51 05 50

## Star Wars: Starfighter

Eigentlich war das Actionspiel **Star Wars: Starfighter** nur für die Playstation 2 vorgesehen. Doch LucasArts ist einsichtig und setzt die Ballerei auch für den PC um. Befreit von den Texturspeicher-Limitierungen der Sony-Konsole bohren die Entwickler die Grafik kräftig auf. Vor allem Flüge durch enge Canyons wirken dank hoch aufgelöster Texturen viel plastischer. Spielerisch ändert sich nichts: Sie ballern sich mit drei Sternenkriegsvehikeln durch 14 Levels, vor allem auf Naboo. Nach derzeitiger Planung ist die Macht ab Herbst 2001 mit Ihnen. → [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)



**Star Wars Starfighter**: Am PC ist das Spiel wegen feinerer Texturen schöner als auf der Playstation 2.

## SimVille

Geht Herr Sim wirklich ins Büro – oder lungert Ihr virtuelles Alter Ego aus **Die Sims** den ganzen Tag im Park herum? Diese Frage soll demnächst **SimVille** klären. Darin basteln Sie den Ort, in dem Ihre (importierten) PC-Stellvertreter arbeiten, shoppen und sich außerhalb ihrer vier Wände vergnügen. Die Stadt soll Ihre ganz persönlichen Vorlieben widerspiegeln können: Fröhliche Menschen basteln eine idyllische Einkaufsstraße, andere schicken die Figuren in Rotlichtbars, Schnapsläden und Bikertruffs. In dem Programm soll es – anders als im verwandten **SimCity 3000** – stärker um die Bevölkerung gehen als um die Infrastruktur. Nach aktuellem Stand erscheint **SimVille** Anfang 2002.  
 → [www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de)



**SimVille:** Für düstere Sims bauen Sie eine düstere Stadt mit anrühigen Bars und Kneipen.

## Planetside

Teile der Grafik erinnern an **Halo**, spielerisch soll sich **Planetside** jedoch deutlich von Bungies Hoffnungsträger unterscheiden. In dem Online-Shooter kämpfen Sie aus der Ich-Perspektive gegen mehrere tausend Hightech-Krieger. Ballern steht im Vordergrund, Rollenspiel-Elemente sollen dabei für langfristige Motivation sorgen. So können Sie über Erfahrungspunkte Ihre Treffergenauigkeit erhöhen oder Wunden schneller heilen lassen. Außerdem darf sich jeder Krieger eine bestimmte Anzahl von Implantaten wie ein Nachtsichtgerät oder einen Tragekraftverstärker einbauen lassen. Zusätzlich gibt's eine kleine Auswahl an Fahrzeugen, etwa



**Planetside:** Fraggen mit großen Online-Teams.

Buggys und Düsenflieger. Auf der E3 hat uns das Programm der **Everquest**-Macher Verant richtig gut gefallen.  
 → [www.station.sony.com/planetside](http://www.station.sony.com/planetside)

## Soldier of Fortune 2

Brian Raffel, Chef von Raven Software, hat uns **Soldier of Fortune 2** vorgestellt. Der Ego-Shooter schickt Sie als Söldner auf Einsätze in aller Welt. Er basiert auf der jüngsten Version von id Softwares **Team Arena**-Engine, die große Umgebungen ermöglicht. Unter anderem flogen wir in einem Level als Passagier im Hubschrauber minutenlang an einer Küste entlang und schalteten Ziele mit der MP aus. In vielen Einsätzen agieren Sie aber auch im Team. Das soll ähnlich wie in **Star Trek Voyager** funktionieren: Die Kameraden plaudern untereinander oder erteilen Ihnen per Zeichensprache Befehle. Hier zu Lande wird das Programm in einer deutlich stärker entschärften Version als der (indizierte) Vorgänger erscheinen. Activision will alle Blut-Effekte entfernen und sämtlichen Gegnern mit Hilfe von Schutzmasken oder Nachtsichtgeräten die menschlichen Züge nehmen.  
 → Activision, (089) 96 11 88 50



**Soldier of Fortune 2:** Ego-Shooter mit Vermummungsgebot.

### Leser-Charts

Platz		Spiel
1	(1)	<b>Counterstrike</b>
2	(5)	<b>Black &amp; White</b>
3	(2)	<b>Diablo 2</b>
4	(3)	<b>Unreal Tournament</b>
5	(6)	<b>Age of Empires 2</b>
6	(4)	<b>Half-Life (dt.)</b>
7	(8)	<b>Gothic</b>
8	(11)	<b>Baldur's Gate 2</b>
9	(10)	<b>Deus Ex</b>
10	NEU	<b>Desperados</b>
11	NEU	<b>Serious Sam</b>
12	(15)	<b>Sudden Strike</b>
13	(7)	<b>No One Lives Forever</b>
14	(18)	<b>StarCraft</b>
15	(9)	<b>Die Siedler 4</b>
16	(13)	<b>MechWarrior 4</b>
17	NEU	<b>Tropico</b>
18	(16)	<b>Severance</b>
19	(14)	<b>C&amp;C: Alarmstufe Rot 2</b>
20	(19)	<b>Fifa 2001</b>

Quelle: über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

### Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	(1)	<b>Black &amp; White</b>
2	NEU	<b>Tropico</b>
3	NEU	<b>Desperados</b>
4	NEU	<b>Bundesliga Manager X</b>
5	(3)	<b>Wer wird Millionär?</b>
6	(6)	<b>Die Sims</b>
7	NEU	<b>Anstoss Action</b>
8	NEU	<b>Fallout Tactics</b>
9	(2)	<b>Die Siedler 4</b>
10	(-)	<b>Diablo 2</b>
11	NEU	<b>Tribes 2</b>
12	(5)	<b>Gothic</b>
13	(-)	<b>Half-Life (dt.)</b>
14	(11)	<b>Cossacks</b>
15	(7)	<b>Serious Sam</b>
16	(4)	<b>F1 Racing Championship</b>
17	(17)	<b>Counterstrike 1.0 (dt.)</b>
18	(9)	<b>America</b>
19	NEU	<b>Eurofighter Typhoon</b>
20	(14)	<b>Fifa 2001</b>

Mai 2001; nach den Verkaufszahlen von SATURN

## Star Trek: Armada 2

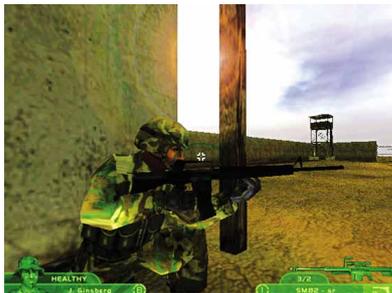
Einen Abstecher in fremde **Star Trek**-Dimensionen plant Activision für das Echtzeit-Strategiespiel **Armada 2**. Voraussichtlich treten Sie in der Kampagne auch gegen die Spezies 8472 an und sind in deren weiß schimmernder Zwischendimension unterwegs. Die auf der E3 vorgestellte Version ließ trekkige Redakteursherzen höher schlagen. Etwa, als ein Trupp Borg-Schiffe mit einem schicken »Langzieh«-Effekt vor unseren Föderationskreuzern aus dem Warp ploppte und sofort Phaser-Feuer durchs All schickte. Auch spielerisch soll deutlich mehr geboten werden als im Vorgänger. Viele Schiffssysteme sind in mehreren Stufen ausbaubar. Handel mit den Ferengi bringt einen Hauch Wirtschaft ins Spiel.  
→ Activision, (089) 96 11 88 50



**Armada 2:** 3D-Schlachten in Kampagnen mit der Föderation, dem klingonischen Reich sowie den Borg.

## Ghost Recon

Echte Elitetruppen kämpfen flexibel – und das werden auch Sie im Taktik-Actionspiel **Ghost Recon**. Anders als im Vorgänger **Rainbow Six** sind Sie nicht mehr gezwun-



**Ghost Recon:** Künftig agieren Sie meist im Freien.

gen, vor Missionsstart einen festen Einsatzplan aufzustellen, sondern dürfen jederzeit neue Befehle ausgeben. Außerdem schalten Sie Terroristen künftig meist unter freiem Himmel aus und können dort selbst Vehikel steuern, etwa einen Helikopter. Ob das reicht, um gegen die Militär-Konkurrenz von **Operation Flashpoint** bis **Hidden & Dangerous 2** zu bestehen – wir sind skeptisch.  
→ Ubi Soft, (0190) 88 24 12 10

## Galleon

Toby Gard, Schöpfer von Lara Croft, will Anfang nächsten Jahres mit dem Action-Adventure **Galleon** sein erstes Spiel seit **Tomb Raider** veröffentlichen. Sie steuern darin den 3D-Piraten Rhama Sabier über Karibik-Inseln und durch schmucke Fachwerkdörfer. Richtig schön sind die Animationen. Die Bedienung wird gegenüber Gards früheren Werken stark vereinfacht, auf glitschigen Felsen etwa schaltet der Freibeuter automatisch

in einen langsamen Gang. Auch in Kämpfen führt er komplexe Special-Moves selbstständiger aus, als von anderen Titeln gewohnt.  
→ Virgin, (040) 89 70 33 33



**Galleon:** Der Pirat kämpft halbautomatisch.

## Master of Orion 3

Ein Klassiker der globalen Strategie kehrt zurück: In **Master of Orion 3** gilt es erneut, als Imperator die Herrschaft über die Galaxie zu erringen. Die wichtigste Neuerung gegenüber dem fünf Jahre alten Vorgänger ist das System der »Imperialen Fokus-Punkte«. Die begrenzen die Anzahl von Befehlen und wollen Sie so zwingen, für die übrigen Aufgaben Administratoren einzusetzen. Bis zur geplanten Veröffentlichung im November bastelt das Entwickler-Team Quicksilver Software (**Starfleet Command**) vor allem an den 3D-Echtzeitkämpfen.  
→ [www.moo3.com](http://www.moo3.com)

## GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	<b>Operation Flashpoint</b>	Taktik-Action	Codemasters	NEU	88%
2	<b>Tropico</b>	Aufbauspiel	Pop-Top	6/01	87%
3	<b>Emperor: Battle for Dune</b>	Echtzeit-Strategie	Westwood	6/01	87%
4	<b>Nascar Racing 4</b>	Rennspiel	Vivendi Universal	5/01	87%
5	<b>Eurofighter Typhoon</b>	Flugsimulation	Rage	6/01	87%
6	<b>Desperados</b>	Echtzeit-Taktik	Infogrames	5/01	86%
7	<b>Black &amp; White</b>	Aufbauspiel	Lionhead	5/01	85%
8	<b>Startopia</b>	Aufbauspiel	Eidos	NEU	83%
9	<b>UT: Tactical Ops</b>	Ego-Shooter	Tactical-Ops-Team	6/01	83%
10	<b>Summoner</b>	Rollenspiel	Volition	6/01	81%
11	<b>Conflict Zone</b>	Echtzeit-Strategie	Ubi Soft	NEU	81%
12	<b>Anstoss Action</b>	Sportspiel	Ascaron	NEU	80%
13	<b>Serious Sam</b>	Ego-Shooter	Take 2	5/01	80%
14	<b>Ultima Online: Third Dawn</b>	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	6/01	80%
15	<b>Triple Play Baseball</b>	Sportspiel	EA Sports	5/01	80%
16	<b>Bundesliga Manager X</b>	Fußballmanager	Software 2000	NEU	79%
17	<b>Rim</b>	Strategie	Trinode	6/01	79%
18	<b>Half-Life: Blue Shift (dt.)</b>	Ego-Shooter	Valve	NEU	78%
19	<b>STCC 2</b>	Rennspiel	Electronic Arts	6/01	78%
20	<b>Z2 Steel Soldiers</b>	Echtzeit-Strategie	Bitmap Brothers	6/01	75%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 5/2001 bis 7/2001.

## Battle Realms

Besonderen Wert legt er auf Kämpfe: Der Ex-C&C-Produzent Ed Castillo hat uns auf der E3 gezeigt, dass es in seinem Echtzeit-Strategiespiel **Battle Realms** dennoch keine Massenschlachten geben wird. Maximal 40 Einheiten dürfen gleichzeitig auf eine Karte. Die Krieger sind detaillierter und realistischer animiert und erinnern mit ihrem Kampfstil an feinste 3D-Actiontitel. In dem Programm scheuchen Sie vier Clans durch zwei Kampagnen. Eine eigens entwickelte 3D-Engine stellt Landschaften mit Höhenstufen sehr detailliert und flüssig dar. Das macht auch spielerisch viel Sinn: Bogenschützen kämpfen in erhöhten Positionen effektiver, herabrollende Felsbrocken reißen Häuser ein. Noch im Oktober 2001 soll **Battle Realms** fertig werden.  
 → Ubi Soft, (0190) 88 24 12 10



**Battle Realms:** Detailreiche Grafik, ungewöhnte Features und schön animierte Kämpfe im Echtzeit-Asien.

## Morrowind

Deutlich straffer als die Vorgänger aus der **Elder Scrolls**-Reihe soll das Rollenspiel **Morrowind** ablaufen – so zumindest die Ent-



**Morrowind:** Abenteuer in schicken Fantasy-Tälern.

wickler von Bethesda gegenüber GameStar. Anders als früher wird es keine computergenerierten Umgebungen geben. Künftig wird die Landschaft mitsamt Monstern und Rätseln so aufgebaut, dass sie spielerisch Sinn ergibt. Grafisch macht das Programm einen durchwachsenen Eindruck. Fantastisch: zwei Monde und eine Sonne, die wie in einem gigantischen Planetarium ihre Runden am Firmament ziehen. Nicht so toll: Viele Gebäude wirken langweilig, außerdem werden deren Daten erst beim Betreten in den Speicher geschaufelt. Der Blick aus Fenstern auf vorbeigehende Passanten entfällt dadurch ebenfalls. Nach aktuellem Stand ist **Morrowind** im Frühjahr 2002 fertig.  
 → [www.bethsoft.com](http://www.bethsoft.com)

## I-War 2: Edge of Chaos

Dreieinhalb Jahre nach Teil 1 will Entwickler Particle Systems in wenigen Monaten mit dem Weltraumspiel **I-War 2** fertig wer-

den. Darin spielen Sie den jungen Cal Johnston, der den Mord an seinem Vater rächen will. Das Spiel bietet abwechslungsreiche Raumbkämpfe sowie eine komplexe,

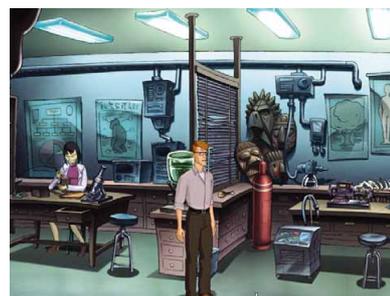


**I-War 2:** Heiße Raumbkämpfe in feiner 3D-Grafik.

aber dennoch intuitive Steuerung. Viel Interaktion mit anderen Charakteren, ein kleiner Wirtschaftspart sowie ein dynamisches Universum sollen das Spiel von ballerlastigen Konkurrenten wie **Wing Commander Prophecy** abheben. Nach derzeitiger Planung dürfen Sie ab August 2001 durchs All düsen.  
 → [www.edgeofchaos.net](http://www.edgeofchaos.net)

## Runaway

Die spanischen Entwickler der Pendulo Studios arbeiten gerade am 2D-Adventure



**Runaway:** Auf der Flucht erkunden Sie ein Museum.

**Runaway – A Road Adventure.** Darin spielen Sie den Studenten Brian Basco, den urplötzlich die Mafia jagt. Auf seiner Flucht trifft er auf die Stripperin Gina Timmins, die der Spieler auch teilweise steuern darf. Zahlreiche logische Rätsel in über 100 Schauplätzen und eine exzellente Comic-Grafik machten beim Anspielen Appetit auf mehr. **PS**  
 → [www.dinamic.de](http://www.dinamic.de)

## Aktuelle Beta-Tests

Kostenlos 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 Beta-Tester. Ab sofort finden Sie in GameStar regelmäßig Links zu Web-Seiten, auf denen Sie sich direkt bei den Entwicklern anmelden.

Spiel	Genre	Hersteller	Info-Adresse
<b>Star Wars Galaxies</b>	Online-Rollenspiel	Verant	<a href="http://www.station.sony.com/starwars/SWO_reg.html">http://www.station.sony.com/starwars/SWO_reg.html</a>
<b>Earth and Beyond</b>	Online-Rollenspiel	Westwood	<a href="http://ebweb.westwood.ea.com/preview/html/beta/">http://ebweb.westwood.ea.com/preview/html/beta/</a>
<b>Cybots</b>	Online-Strategiespiel	Tasman Studios	<a href="http://www.tasman-studios.com/cybots-signup/">http://www.tasman-studios.com/cybots-signup/</a>
<b>Fighting Legends</b>	Online-Rollenspiel	Maximum Charisma Studios	<a href="http://www.mcszone.com/beta.htm">http://www.mcszone.com/beta.htm</a>
<b>Mimesis Online</b>	Online-Rollenspiel	Tannhauser Gate	<a href="http://www.thgate.com/mimesis/beta_a.html">http://www.thgate.com/mimesis/beta_a.html</a>
<b>Dark Galaxy</b>	Online-Strategiespiel	Dark Galaxy	<a href="http://www.darkgalaxy.com/signup/">http://www.darkgalaxy.com/signup/</a>
<b>Gore</b>	3D-Action	4D-Rulers	<a href="http://www.3dfiles.com/games/gore.shtml">http://www.3dfiles.com/games/gore.shtml</a>

# Deutsche News



Industriegigant 2: In detaillierten amerikanischen Iso-Städten dürfen Sie ab dem Herbst wieder fleißig schachern.

## Der Industriegigant 2

Mit dem **Industriegigant**, einer gelungenen Mischung aus Aufbauspiel und Wirtschaftssimulation, landete 1997 die damals noch junge Firma Jowood einen echten Überraschungserfolg. Kein Wunder also, dass die Österreicher fleißig am Nachfolger basteln. Gefragt sind Ihre ökonomischen Fähigkeiten dieses Mal in Amerika von der Jahrhundertwende bis zum Anbruch des Informations-Zeitalters. Über 50 Transportmittel sollen dafür sorgen, dass die produzierten Güter so schnell wie möglich an den Bestimmungsort gelangen. Die neue saisonabhängige Konsumenten-Nachfrage erfordert eine sorgfältige Planung der Produktionsketten, zumal das Wachstum einiger Ressourcen wetterabhängig sein wird. Größte Veränderung gegenüber dem Vorgänger bildet die Interaktion mit den Computer-Gegnern. Partnerschaften sollen ebenso möglich sein wie waschechte Handelskriege. Die detaillierte Modelleisen-

bahn-Grafik macht schon jetzt Appetit auf das fertige Spiel. Bis zum Herbst diesen Jahres müssen sich ambitionierte Wirtschaftsbosse aber noch gedulden.

→ [www.jowood.com](http://www.jowood.com)

## Yager

Die Berliner Entwickler von Yager haben für ihr gleichnamiges Action-Spektakel mit THQ endlich einen Publisher gefunden. Jetzt soll sich das ambitionierte Projekt mit großen Schritten der Fertigstellung nähern. Die Story: Für eine kleine Gruppe unabhängiger Händler treten Sie als Söldner gegen einen übermächtigen Konzern an, der neben seinen Produkten auch noch gleich eine eigene Gesellschaftsform und Religion unters Volk bringen will. Mit einem wendigen, schwer bewaffneten Gleiter heizen Sie den Kapitalisten ordentlich ein. Technisch ist **Yager** sehr beeindruckend: Detaillierte Rauchfahnen und grelles Mündungsfeuer machen die Science-Fiction-Ballerei zum grafischen Fest. Bis zum geplanten Release im Herbst arbeiten die Entwickler noch an der Kollisionsabfrage der schicken 3D-Modelle und am Missionsdesign.

→ [www.yager.de](http://www.yager.de)

## Artefact

Ascaron auf den Spuren von Indiana Jones: Im Taktikspiel **Artefact** steuern Sie drei Helden durch knifflige Missionen in mexikanischen Dschungel, um eine Freundin vor einem düsteren Opfer-Ritual zu retten. Genau getimet schalten Sie dabei in klassischer **Commandos**-Manier diese Monster und Stasi-Schergen (!) aus. Neben handelsüblichen

Waffen sollen Sie die Gegner auch mit magischen Mitteln ins Jenseits befördern dürfen. Wer es lieber gewaltlos mag, kann Wachen stattdessen lautlos umschleichen. Grafisch erinnert **Artefact** sehr stark an **Desperados**. Ob die Dschungel-Hatz auch spielerisch dessen Qualität erreicht, soll sich spätestens im November herausstellen. **HK**

→ [www.ascaron.de](http://www.ascaron.de)



**Artefact:** Sobald Sie ein Gebäude betreten, wird Genre-üblich das Dach ausgeblendet.

## Firmen-Porträt: Trinode



»Wenn ein Spiel uns Spaß macht, dann macht es auch den Leuten Spaß.« Das ist das Credo der Spiele-schmiede Trinode, die im Juli 1996

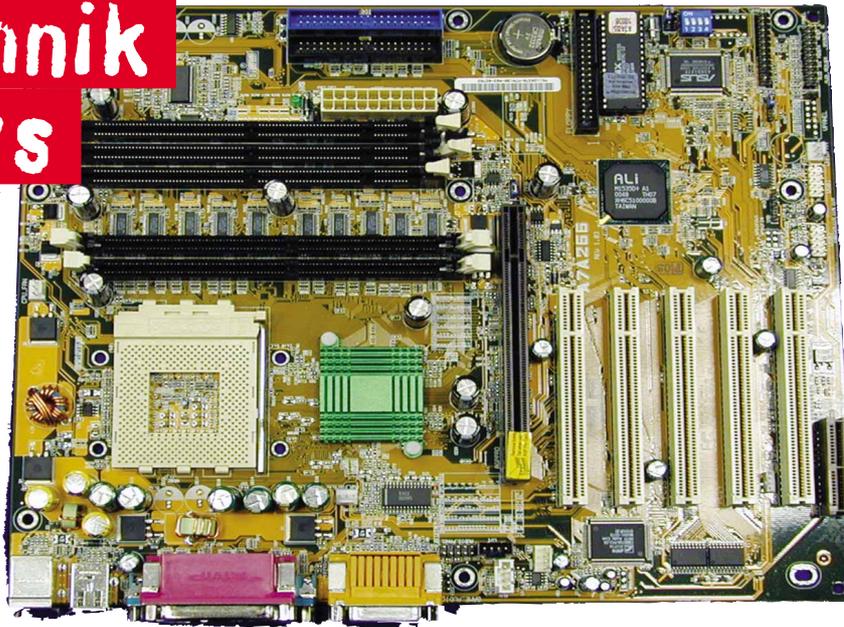
von Bernhard Ewers (**Battle Isle 1 & 2**) gegründet wurde. Inzwischen arbeiten 22 Angestellte im Team. Angesichts des Firmengründers verwundert es kaum, dass mit **Dunkle Manöver** und **Rim** die bekanntesten Projekte des kleinen Unternehmens reinrassige Runden-Strategiespiele sind.

Derzeit arbeitet Trinode an zwei Umsetzungen von bekannten Gesellschaftsspielen: **Catan – Das Kartenspiel** geht bereits in die Beta-Phase und soll noch diesen Sommer erscheinen. Für die Computerspiel-Variante des Ravensburger-Klassikers **Das verrückte Labyrinth** haben die Bochumer den Oktober dieses Jahres als Erscheinungs-Termin angepeilt.



**Yager:** Ein schicker Raumgleiter setzt zur Landung an.

# Technik News



Das **Asus-A7A266** ermöglicht wahlweise den Einsatz von DDR-RAM oder normalem SDRAM.

## Kolumne



### Cheat-Treiber: Späte Einsicht

Vor knapp neun Monaten brachte der Grafikkarten-Hersteller Asus einen Treiber für seine Boards heraus, der eine Cheatfunktion eingebaut hatte:

Man konnte auf Knopfdruck in Ego-Shootern durch Wände sehen. Das störte empfindlich die Balance in Online-Ligen, und Asus zog den Treiber nach Protesten zurück. Nun unternimmt die Firma einen neuen Anlauf: In den aktuellen Versionen des Treibers sind die »See-through«-Funktionen wieder enthalten. Dass der Antrieb für dieses Handeln der schöne Mammon ist, kann ich gerade noch akzeptieren. Geradezu zynisch wird es aber, wenn Asus sich auch noch damit brüstet, Online-Spielern etwas Gutes zu tun, indem diese mit den Treibern kaum noch zu schlagen sind. Logische Reaktion: erneuter Proteststurm. In einer Umfrage auf der Asus-Homepage sprachen sich 90 Prozent von 14.000 Teilnehmern gegen die Cheat-Optionen aus. Und wieder gab Asus nach. Bleibt die Frage: Warum erst jetzt? Hat der Ärger vom letzten Sommer nicht gereicht? Jedes Cheat-Tool im Umlauf untergräbt die Vertrauensbasis ins Online-Spielen – Counterstrike und Co. haben auch so schon genügend Cheat-Möglichkeiten im Programmcode; es wäre hilfreich, wenn wenigstens die Hardware-Treiber verdachtsfrei blieben.

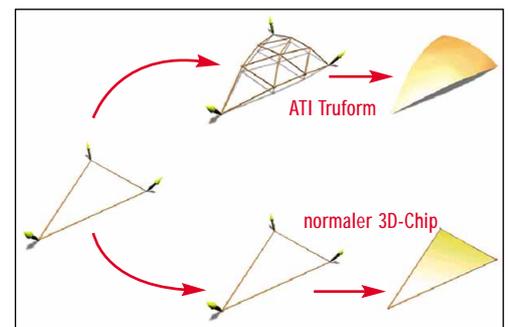
**Walter Reindl**  
Hardware-Redakteur

## DDR- oder SDRAM auf einem Board

Das neue Asus-Motherboard mit dem Namen **A7A266** kann sowohl drei SDRAM-Bausteine als auch zwei DDR-RAM-Riegel aufnehmen. Es ist mit einem ALI-M1647-Chipsatz und Onboard-Sound ausgestattet. Die Bausteine unterstützen alle aktuellen AMD Duron- oder Athlon-Prozessoren mit 100 oder 133 Megahertz Front-Side-Bus. Wenn Sie eine Umrüstung ihres PCs planen, ist das Asus-Board dafür gut geeignet. Sie können bestehende SDRAM-Bausteine noch problemlos weiterverwenden und in Ruhe abwarten, bis DDR-RAM zu erschwinglichen Preisen in den Handel gelangt. Das **A7A266** kostet rund 400 Mark. → [www.asus.com.de](http://www.asus.com.de)

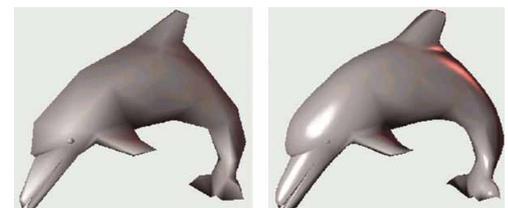
## Radeon 2: Truform

ATIs **Radeon 2** wirft seine ersten Schatten voraus: Zwar sind die genauen technischen Daten weiterhin unbekannt, doch gaben die Kanadier immerhin ein erstes spektakuläres Feature bekannt. Es nennt sich Truform und verspricht Polygonmodelle mit deutlich gesteigerter Qualität ohne größere Performance-Einbußen. Allgemein ist diese Technologie unter dem Begriff Curved beziehungsweise Higher Order Surfaces bekannt. Dazu unterteilt der Grafikchip ein Polygon in mehrere kleine Dreiecke (Tessellation). Den dabei entstehenden Schnittpunkten weist der Programmierer per Bezier-Kurven neue Koordinaten zu. Als daraus resultierender Effekt erhält man statt eines vormals flachen Dreiecks eine – je nach Grad der Tessellation – akkurat gewölbte



Der Grafik-Chip unterteilt auf Anweisung des Spiele-Entwicklers ein Polygon in mehrere **kleine Dreiecke**. Die daraus resultierenden Schnittpunkte bekommen eine neue Position zugeteilt, wodurch eine **gekrümmte** und sehr **originalgetreue Oberfläche** entsteht.

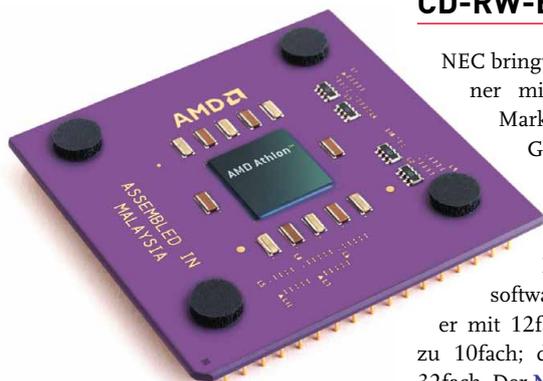
Oberfläche, die dem realistischen Vorbild des Modells um einiges näher kommt. Die Truform-Technik ist sowohl in **Direct X 8.0** als auch **Open GL 1.2** implementiert. Dadurch hält sich der Aufwand für die Spieleprogrammierer in Grenzen, da sie lediglich einige wenige Daten für den Detaillevel und Grad der Krümmung erstellen müssen. Den Rest (inklusive ausgefeilter Lichteffete) erledigt der künftige **Radeon-Chip** Hardware-seitig. Detaillierte Infos zu ihrem neuen Baustein will ATI übrigens frühestens im Spätsommer veröffentlichen. → [www.atl.com](http://www.atl.com)



Die beiden Delfine demonstrieren den Qualitätssprung, der mit der neuen **Truform-Technik** (rechts) möglich ist.

## AMD Mobile Athlon 4

Mitte Mai stellte AMD seinen aktuellen Notebook-Athlon vor. Er basiert auf dem nagelneuen Palomino-Kern und trägt in Anlehnung an Intels Pentium den Zusatz »4«. Verfügbar ist er vorerst in vier Modellen zwischen 850 und 1.000 MHz. Mittels einer »Power Now« genannten Technik kann er die Taktrate flexibel und stufenlos an die aktuelle Anforderung anpassen und



Der **AMD Athlon 4** mit Palomino soll den Erfolg seiner Vorgänger fortsetzen und damit den Pentium 4 weiter auf Distanz halten.

dadurch für eine bis zu 30 Prozent längere Akku-Laufzeit sorgen. Außerdem neu ist ein erweiterter, »3Dnow Professional« betitelter 3D-Befehlssatz, der nun auch den kompletten SSE-Befehlssatz von Konkurrent Intel umfasst. Im zweiten Halbjahr folgen schließlich die Desktop-Varianten des Palomino; damit peilt AMD Taktraten jenseits der 1,5 GHz-Grenze an. → [www.amd.de](http://www.amd.de)

## Kopfhörer mit Verstärker

Mit ganz neuer Digital-Technik sind die Oberklasse-Headsets von Plantronic ausgestattet. Der PC braucht nur einen USB-Anschluss, eine Soundkarte ist nicht nötig. Im Anschlusskabel sind Lautstärkereger und Verstärker bereits integriert. Als Software liegt ein Audio-Control-Center bei, mit dem



Das **DSP-300** und das **DSP-500**-Headset haben beide einen integrierten digitalen Signalprozessor und einen Lautstärkereger. Eine Soundkarte muss zum Beispiel nicht zwingend vorhanden sein.

Musik, Spiele, Spracherkennung und Internet-Sprachanwendungen komfortabel gestartet werden können. Der digitale Soundprozessor ist vielfach programmierbar, für jede Anwendung lassen sich die Einstellungen separat abspeichern. Das kleinere Headset **DSP-300** kostet etwa 250 Mark, das **DSP-500** circa 300 Mark.

→ [www.plantronics.de](http://www.plantronics.de)

## CD-RW-Brenner von NEC

NEC bringt einen neuen CD-RW-Brenner mit IDE-Anschluss auf den Markt. Das rund 280 Mark teure Gerät ist mit der Just-Link-Technologie zum Verhindern von Buffer-Underruns ausgerüstet und hat Easy-CD-Creator als Brennsoftware beigelegt. CD-Rs brennt er mit 12fachem Tempo, CD-RW bis zu 10fach; die Lesegeschwindigkeit ist 32fach. Der **NEC NR-7700** ist bei Erscheinen dieses Heftes bereits erhältlich.

→ [www.necd.de](http://www.necd.de)



Der 12fach-Brenner **NEC NR-7700** ermöglicht sicheres Brennen mit hohen Geschwindigkeiten.

## Wingman Action Pad & Co.

Logitech präsentierte auf der E3 einige neue Produkte. In die Kategorie Highend-Pads fällt das **Wingman Action Pad**. Mit digitalem Steuerkreuz, Analogstick, sieben Buttons, zwei Triggern sowie einem Gashebel fällt die Ausstattung für die verlangten 49 Mark erfreulich komplett aus.

Nochmals 20 Mark weniger kostet das Einsteigermodell **Wingman Precision USB**. Dafür hat es auch lediglich sechs Knöpfe und ein digitales Steuerkreuz. Der **Wingman Attack 2** ist ein klassischer Allround-Joystick, der mit 50 Mark zu Buche schlägt. Rennspielfans bedient Logitech schließlich mit dem **Wingman Formula GP**. Das klassische, Force-Feedback-lose Lenkrad hat zwei Schaltwippen und vier Buttons für rund 130 Mark. Verfügbar sind alle vier Modelle ab Juni.



Logitechs neues Allround-Gamepad heißt **Wingman Action Pad** und kostet rund 50 Mark.

→ [www.logitech.de](http://www.logitech.de)

## Creative Labs: Zurück im 3D-Geschäft

Nach längerer Abstinenz und dem Reiffall mit seiner DDR-MX bietet Creative ab Juni wieder komplett neue Geforce-Grafikkarten an. Die insgesamt vier Produkte werden in einem Lizenzabkommen von MSI gebaut und unter dem Creative-Label vertrieben.



Die Grafikkarten-Serie von **Creative** wird komplett von MSI gefertigt.

Das Angebot umfasst eine **Geforce 2 MX 200**, eine **MX PCI** (beide um die 250 Mark), eine **Pro** für unter 500 Mark sowie als Spitzenmodell die **Geforce 3** für knapp unter 1.000 Mark. Alle vier Modelle ent- **WR**

## Prozessorindex

Wegen unseres umfangreichen CPU-Schwerpunkts finden Sie den aktuellen **Prozessor-Index** diesmal auf Seite 196. Ab dem nächsten Heft ist er dann wieder am gewohnten Platz, nämlich hier in den Hardware-News.