

## Kolumne



### Dusseliges Verpackungs-Design

DVD – bei Filmen verbinde ich damit brillante Bildqualität und superklare Sounds. Das DVD-Format als Spielepackung aber ist ein Krampf. Electronic Arts,

Infogrames und Eidos stellen munter die Schrumpf-Plastikhüllen in die Regale, Interplay/Virgin ist noch im Entscheidungsstadium, wacker wehren sich bislang Havas und Activision. Lob allen Verweigerern!

Denn DVD-Packungen sparen zwar Platz (und dem Hersteller – nicht aber Ihnen! – Geld), haben aber gewichtige Nachteile. Sie sind erstens zu klein – ich möchte schöne, aufwändige Schachteln zu Hause stehen haben, wenn ich schon 80 bis 120 Mark für die Spiele gelöhnt habe. Und zweitens sind sie zu klein – für Beilagen à la Patrizier-2-Landkarte oder vernünftige Handbücher bleibt kein Platz. Man sehe sich nur mal das DVD-Boxverpackte NHL 2001 an, wo das dünne Heftchen nicht mal die Taktikanweisungen erklärt. Drittens sind die aktuellen DVD-Verpackungen zu klein – mehr als eine CD kriegen die Hersteller nur durch Tricks unter. So liegt die zweite CD von C&C: Alarmstufe Rot 2 lieblos auf einem Stück Pappe bei. Ich hoffe sehr, diese Unsitte kann noch gestoppt werden. Sonst müssen echte Spielefans noch stärker als zuvor auf die US-Versionen ausweichen – denn die stecken traditionell in prächtigen Packungen.

Jörg Langer  
Chefredakteur

## Lara Next Generation

Es ist geschafft: Zum letzten Mal muss Lara Croft in ihrem fünften Abenteuer in finsternen Kellern herumlaufen – die **Tomb Raider**-Serie ist offiziell zu Ende. Bei ihrem nächsten Auftritt wird die Dame nicht mehr als Archäologin arbeiten. Auch das Spielprinzip soll die inzwischen reichlich ausgetretenen Action-Adventure-Pfade verlassen. Mit der Reihe **Lara Croft: Next Generation** bekommt die Engländerin nicht nur einen neuen Job, sondern endlich auch ein frisches technisches Grundgerüst. Core Design arbeitet schon an einer neuen Grafik-Engine für PC, Xbox und Playstation 2. Das Bild stammt aus einer Technologie-Demo auf der Playstation 2. Im Frühjahr 2001 will Eidos Details zum neuen Lara-Spiel verraten.

## Obi Wan gestorben

LucasArts versetzt den PC-Spielern einen Schlag: Der 3D-Shooter **Obi Wan** wird nicht auf PCs veröffentlicht. Der inoffizielle Nachfolger zum Star Wars-Hit **Jedi Knight** sollte eigentlich Anfang nächsten Jahres erschei-



Von der Macht verlassen, schwingt **Obi Wan** sein Laserschwert jetzt nur noch auf Konsolen.

nen. Doch plötzlich ist LucasArts nicht mehr mit der Produktqualität zufrieden, die den »neuen, höheren Standards« der Firma nicht entspreche. Anscheinend hat das Unternehmen erst jetzt bemerkt, was GameStar-Leser schon seit unserer Ausgabe 11/2000 wissen: Die Mischung aus Lichtschwert-Kämpfen und Jedi-Zauberei ist nicht das Gelbe vom Ei. Fans haben bereits eine Internet-Petition an LucasArts gestartet, um die PC-Version zu retten: [www.petitiononline.com/ob1pc/petition.html](http://www.petitiononline.com/ob1pc/petition.html).

## Invasion Deutschland

Im Test hat **Invasion Deutschland** von Davilex versagt (GameStar-Wertung: 32%). Trotzdem sorgt der Simpel-Shooter für internationales Aufsehen. Sogar der amerikanische Nachrichtensender CNN berichtete



Der Stein des Anstoßes: Ballereien im **Bundestag**.

te über das grottige Spiel, in dem man mit der Laserpistole Aliens aus deutschen Sehenswürdigkeiten vertreibt, unter anderem dem Bundestag. Grund der Aufregung war eine Beschwerde der Bundestagsverwaltung, die Entwickler hätten ohne Erlaubnis im Reichstagsgebäude gefilmt, um Vorlagen für die Leveldesigner zu sammeln.

## Ärger um Conquest

Digital Anvils Weltraum-Strategiespiel **Conquest** (Preview in GameStar 9/2000) droht in einem schwarzen Loch zu verschwinden. Microsoft, der Publisher von Digital Anvil, will das Spiel nämlich nicht veröffentlichen. Laut Microsoft hätten die Entwickler rund um die Roberts-Brüder den hohen Qualitätsstandard der Redmonder nicht erfüllt. Das ist umso erstaunlicher, da das Programm bisher vor allem grafisch einen sehr guten Eindruck machte. Inzwischen sieht sich Digital Anvil nach einem neuen Vertrieb für das fast fertige Spiel um. Beide Unternehmen behaupten, die **Conquest**-Affäre belaste die guten Beziehungen nicht.



Heimatlos im Weltraum: **Conquest** ist gerade ohne Publisher.

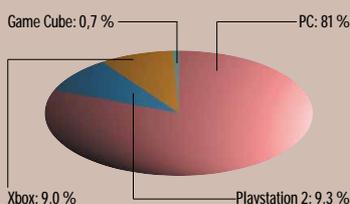
## Neue Facts zu Halo

Hin und wieder sind dem sonst so verschwiegenen **Halo**-Designer Matt Soell Neuigkeiten zu entlocken: Die Computergegner sollen in der Shooter-Hoffnung die Gefährlichkeit des Spielers einschätzen können und sogar vor Angst in Deckung gehen. Außerdem wurden die Treffer-Animationen der Gliedmaßen der Kämpfer verbessert. Leider wird es vor dem Frühjahr 2001 keine spielbare Version zu sehen geben.

## Frage des Monats

In Ausgabe 12/2000 fragten wir:

»Was wird Ihrer Meinung nach in zwei Jahren die vorherrschende Spiele-Plattform sein?«



**Ergebnis:** Acht von zehn unserer Leser vertrauen weiter dem Spiele-PC. Nur ein Fünftel hält Xbox und Playstation 2 für eine Gefahr.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten (12/2000)

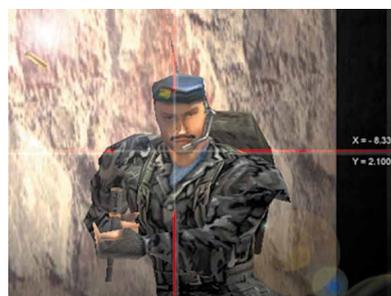
## Netzwerk-Partys bis Februar 2001

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>Frag ME V</b>	Langenfeld	250	www.unitedlangamers.de	12.1. bis 14.1.2001
<b>Nightwolves</b>	Simmerath	150	www.jim.rulz.de	19.1. bis 21.1.2001
<b>Planet Insomnia</b>	Seevetal	405	www.planet-insomnia.de	19.1. bis 21.1.2001
<b>TBG 4 Rhein-Main</b>	Gießen	110	www.thebiggame.de	19.1. bis 21.1.2001
<b>But. Paradise</b>	Halle/Saale	130	www.butchers-paradise.de	26.1. bis 28.1.2001
<b>The Dark Reality</b>	Neunkirchen	180	www.saarlaner.de	26.1. bis 28.1.2001
<b>MultiMadness 10</b>	Seevetal-Maschen	242	www.multimadness.de	26.1. bis 28.1.2001
<b>CopLANd V. 1.0</b>	Minden	200	www.copland.de	26.1. bis 28.1.2001
<b>LANStrike III</b>	Uelzen	500	www.lanstrike.de	26.1. bis 28.1.2001
<b>TT-LAN</b>	Offenburg	120	www.tt-lan.de	26.1. bis 28.1.2001

## Strike Force: Unreal Tournament

**Gunman** macht Schule: Nach dem die **Half-Life**-Mod **Gunman** den Sprung zum Vollpreisspiel geschafft hat, soll die UT-Mod **Strike Force** ebenfalls bald auf der Release-liste eines großen Publishers zu finden sein. Ähnlich wie in **Counterstrike** kämpfen bei **Strike Force: UT** Anti-Terror-Einheiten mit realistischen Waffen gegen Kidnapper und Bombenleger. Anders als beim Vorbild kommen jedoch angeblich auch relativ brauchbare Bots zum Einsatz, die menschliche Mitspieler ersetzen können.



Im Fadenkreuz: **Strike Force** enthält alle Elemente, die Counterstrike so erfolgreich machten.

## Verant lernt schießen

Der **Everquest**-Entwickler Verant bastelt am 3D-Shooter **Planetside**. Bis zu 400 Spieler sollen pro Server für eines von vier Unternehmen Aufträge erfüllen; Team- und Einzelmissionen stehen zur Auswahl. Mit Waffen und Rüstungen verbessern Sie Ihre Charakterwerte genauso wie anlässlich von Levelaufstiegen, die Sie durch Gegnertöten erreichen. Die Besitztümer Ihrer Opfer dürfen Sie nach Gegenständen und Geld durchwählen – ein Paradies für Player-Killer.

## GameStar und Milia fördern Talente

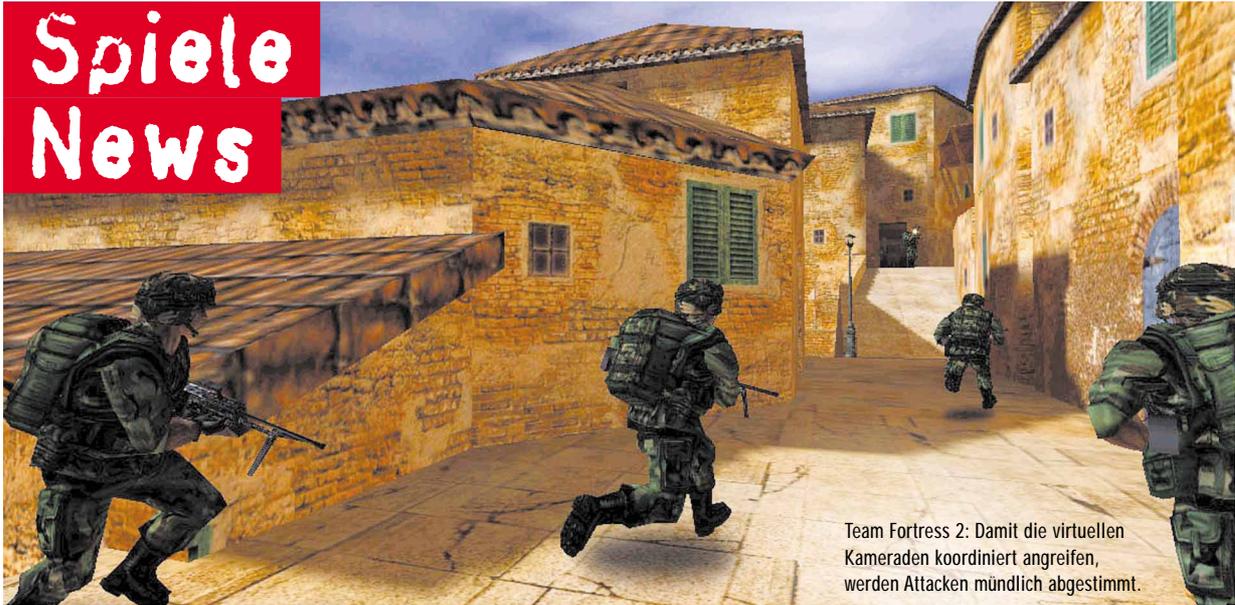
Vom 11. bis 14. Februar 2001 findet im französischen Cannes die große Multimedia-Messe Milia statt. Ambitionierte Jungentwickler können sich für einen Spiele-Talent-Wettbewerb qualifizieren, wenn sie an einem Spiel arbeiten, eines abgeschlossen haben oder eine Spiele-Technologie (etwa eine 3D-Engine) entwickeln. Eine Jury von Experten, darunter die GameStar-Chefredaktion, wird die besten 40 Projekte auswählen. **MS**  
→ [www.gamestar.de/aktuell/milia.htm](http://www.gamestar.de/aktuell/milia.htm)



## GameStar-Newsticker

★★★ **INFOGRAMES:** Der französische Konzern hat ein Auge auf Hasbro Interactive geworfen. Der Spielwarengigant Hasbro will seine verlustträchtige Computerspiele-Tochter loswerden. ★★★ **ELECTRONIC ARTS:** Besucher wollen in den Büros von EA Xbox-Entwicklerkits gesehen haben, obwohl die Firma doch eigentlich als Fan der Playstation 2 gilt. ★★★ **DER CLOU 2:** Das Gangster-Epos erscheint nicht mehr bei THQ, sondern bei Jowood. ★★★ **EMPIRE:** Razorworks, bekannt durch Comanche vs. Hokum, gehören jetzt zum Empire-Reich. ★★★ **DRIVER 2:** Die Gangsterjagd wird nicht für den PC umgesetzt. ★★★ **STEFAN RAAB:** Der Entertainer hat sich den Titel »Computerspiele Total« schützen lassen. Bitte kein Pulleralarm! ★★★ **CRAVE:** Ubisoft übernimmt den Europa-Vertrieb von Crave-Spielen, für den PC interessant ist davon Ed Castillos Battle Realm. ★★★ **DIE SIEDLER 4:** Das Strategie-Gewusel wird erst nächsten Januar fertig, den bei Ehapa erscheinenden Comic zum Spiel gibt's hingegen schon. ★★★ **TOMB-RAIDER-FILM:** Darstellerin Angela Jolie wurde bei einem Stunt leicht verletzt – Lara wäre das nicht passiert. ★★★ **DEUTSCHE SPIELEMESSE:** Der VUD plant in Leipzig eine Spielemesse. Arbeitstitel: GameOn. ★★★ **DIE SIMS:** Noch ein Preis für Die Sims: Das Programm gewann den »Pädi«, eine Auszeichnung für pädagogisch wertvolle Spiele. ★★★

# Spiele News



Team Fortress 2: Damit die virtuellen Kameraden koordiniert angreifen, werden Attacken mündlich abgestimmt.

## Kolumne



### Klicken statt quatschen!

Wenn ich eine Pizza will, rufe ich den Bringdienst an und sage »Eine Hawaii in die GameStar-Redaktion, bitte schnell.« Per Telefon erfahre ich sofort, ob sich der Pizzabäcker gleich an die Arbeit macht oder keine Ananas mehr da ist. Allerdings habe ich es nur mit einem Koch zu tun. Wenn da 15 mit unterschiedlichen Muttersprachen am anderen Ende der Leitung mitplaudern würden, erwarte ich im Pappkarton bestenfalls Brei. Deshalb halte ich nicht viel davon, wenn Valve mit Team Fortress 2 künftig auf Taktikabstimmung per Sprache setzt. Auf den internationalen Servern werden wir Mitspieler aus allen Ländern treffen. Da sind Italiener, Russen, Inder und auch Amerikaner aus Minnesota oder gar Texas – und glauben Sie mir, dieser Akzentvielfalt ist selbst mit gutem Hörverständnis kaum beizukommen. Da gibt's neben der natürlichen Hemmschwelle das simple Problem der Verständigung. Beispiel: »Gegner links hinten«, auf die Schnelle übersetzt mit »Enemy left behind«, kann je nach Situation und Sprachkenntnis auch als »Gegner zurückgelassen« verstanden werden. Ich fände es schade, wenn als Resultat nur noch innerhalb der Ländergrenzen gedaddelt wird. Der Austausch von wichtigen Spieleinfos über Funktionstasten, Menü oder per Chat ist zwar nicht der Technik neuester Stand. Und klar, er funktioniert etwas langsamer. Aber zuverlässig – egal, woher mein Mitstreiter kommt.

Peter Steinlechner  
Redakteur

## Team Fortress 2

Neue Berichte aus der **Team Fortress 2**-Kommandozentrale: Derzeit arbeitet Valve vor allem am General, in dessen Rolle Sie den anderen PC-Soldaten des militärisch angehauchten 3D-Actionspiels die Befehle erteilen. Sein Interface sieht laut den Entwicklern nun endgültig aus wie in einem klassischen Echtzeit-Strategiespiel, komplett mit den typischen Mausbefehlen. Weil er das Geschehen stets von oben sieht, müssen die Kampfgebiete sehr flach ausfallen – wobei der Nachrichtendienst bei Valve mittlerweile festgestellt hat, dass das realistischer wirkt als mehrgeschossige Tunnelsysteme.

Wenn Sie nicht den Anführer spielen, sondern lieber selbst im Kampfgetümmel stehen wollen, koordinieren Sie Attacken mit den Kameraden mündlich; wer unerkannt ins Mikrofon brüllen möchte, verändert seine Stimme per Optionsmenü. Wichtig ist den Entwicklern, dass auch Einsteiger mit dem Programm klarkommen. Dazu hat Valve seine Version eines Assistenten in Form eines Mini-Roboters entwickelt. Dieser gibt beispielsweise einem frisch gebakenen Sanitäter Anweisungen, wie er verletzte Mitstreiter heilt, oder erklärt einem Fernkämpfer die Funktion des Scharfschützengewehrs. Ein offizieller Erscheinungstermin fehlt; wir rechnen nicht mit einer Veröffentlichung vor Ende 2001. Derzeit plant Valve übrigens, alle nötigen Tools zum Erstellen neuer Levels schon vor Fertigstellung des Hauptprogramms ins Internet zu stellen. Damit stünden gleich vom Start weg mehr als ausreichend Maps für spannende Scharmützel zur Verfügung.

→ Havas, ☎ (06103) 99 40 40

## Icwind Dale – Addon

Knapp an die Tiefkühlgrenze will **Heart of Winter** Sie versetzen, die Missions-CD zum Rollenspiel **Icwind Dale**. Im Auftrag eines Schamanen begeben Sie sich nach Lonelywood, einer extrem nördlich gelegenen Stadt. Die Missions-CD soll knapp ein Drittel vom Umfang des Hauptprogramms haben. Außerdem bringt sie den gesamten Titel auf den technischen Stand des großen Bruders **Baldur's Gate 2**. Neben höheren Auflösungen freuen frostsichere Abenteurer sich über Zusatzbehälter, um Edelsteine und Zauber-Schriftrollen zu verstauen. Spielerisch wird **Icwind Dale** selbst durch einen kleinen Eingriff stark verändert. Es soll nicht mehr möglich sein, einzelne Monster aus dem Sichtnebel hervorzulocken; künftig rufen die Biester auch verdeckte Gefährten zu Hilfe. Hoffentlich wird das schon jetzt happig schwierige Programm dadurch nicht vollkommen unspielbar. Geplanter Erscheinungstermin: Frühjahr 2001.

→ Interplay, ☎ (040) 89 70 33 33



Heart of Winter: Technische Verbesserungen aus Baldur's Gate 2.

## Desperados

Der Wilde Westen entsteht im badischen Kehl. Dort bastelt das Entwicklerteam Spellbound derzeit am Strategiespiel **Desperados**. Hauptfigur ist der coole Cowboy John Cooper. Im Auftrag einer Eisenbahn-Gesellschaft klärt er eine Reihe von Überfällen auf. Ähnlich wie in **Commandos** sollen Sie die gut 25 Missionen nur mit einem hochspezialisierten Team von Spaghettiwestern-Helden schaffen können. Die heißblütige Profi-Pokerspielerin Sam beispielsweise lenkt vereinsamte Banditen mit einem verführerischen Lächeln ab. Der grobschlächtige Mexikaner Sanchez räumt störende Felsen oder Fässer beiseite. Grafisch macht das Programm einen sehr guten Eindruck; einen potenziellen Konkurrenten für **Commandos 2** sehen wir nach den uns vorliegenden Informationen aber nicht. Nach derzeitigem Stand erscheinen beide Spiele etwa gleichzeitig im Frühjahr 2001.

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

## Tribes 2

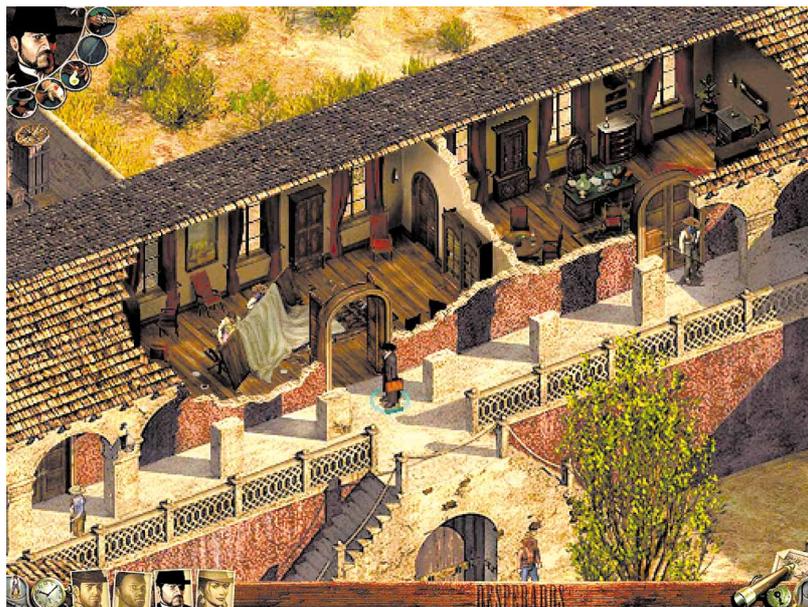
3D-Action im Internet: Voraussichtlich im Januar 2001 ist **Tribes 2** fertig – das **Starsiege** im Titel hat Havas mittlerweile abgeschafft. Zusätzlich zu den leicht aufgebohrten Waffen aus Teil 1 gibt's in dem Online-



**Tribes 2:** Feuer frei, endlich mit Raketenwerfer.

Ego-Shooter ein paar neue Kampfgeräte, darunter endlich einen Raketenwerfer. Für den haben sich die Entwickler etwas Nettes ausgedacht: Er schießt nämlich wahlweise geradeaus oder schaltet sich auf Gegner auf – die können seine Torpedos dann aber mit einer Signalpistole ablenken. An Spielmodi sollen anfangs leider nur Deathmatch- und Capture-the-Flag-Varianten bereitstehen. Verwöhnte **Counterstrike**-Fans warten auf Modifikationen, die benötigten Tools will der Hersteller veröffentlichen. Das Programm basiert auf einer vollständig neuen Engine. Die soll nicht nur für schickere Grafiken sorgen, sondern vor allem für noch flüssigeres Spielen selbst bei schlechten Internet-Verbindungen sorgen.

→ Havas, ☎ (06103) 99 40 40



**Desperados:** Echtzeit-Taktik im Wilden Westen.

## Stunt GP

Dank seines fantastischen Fahrgefühls dürfte **Stunt GP** für gute Laune beim Rundendrehen sorgen. Im kunterbunten Rennspiel der **Worms**-Macher Team 17 brettern Sie mit 16 Elektroautos über 24 Pisten. Wer Kunststücke wie einen fachgerechten Looping hinkriegt, erhält Extrapunkte zum Vehikel-Aufrüsten. Auch Taktik ist wichtig: Auf steilen Strecken schlucken die E-Motoren derart viel Strom, dass gut getimte Boxenstopps zum Nachladen der Batterien notwendig sind. Die Beta-Version hat bereits eine Menge Spaß gemacht, dass wir schon jetzt ungeduldig aufs fertige Spiel im Januar 2001 warten.

→ Virgin, ☎ (040) 89 70 33 33



**Stunt GP:** Bunte E-Autos mit tollem Fahrgefühl.

## Runaway

Die Spanier kommen: Nicht nur Pyro drängt von der iberischen Halbinsel mit **Commandos 2** auf den deutschen Markt, auch eine Firma namens Dinamic will hierzulande PC-Spiele anbieten. Deren interessantester Titel wird das Adventure **Runaway**. Sie lenken die Geschicke des braven US-Studenten Brian und seiner Freundin, die aus für sie un-

erklärlichen Gründen von der Mafia verfolgt werden. Das Ganze wird im schön animierten Cartoon-Stil dargestellt und mit schicken Lichteffekten angereichert. Geplanter Erscheinungstermin: 2. Quartal 2001.

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



**Runaway:** Comic-Adventure aus Spanien.

## Leser-Charts

Platz	Spiel
1	(1) <b>Diablo 2</b>
2	(2) <b>Half-Life</b>
3	(3) <b>Age of Empires 2</b>
4	(12) <b>Baldur's Gate 2</b>
5	(5) <b>Sudden Strike</b>
6	(7) <b>Unreal Tournament</b>
7	(4) <b>Deus Ex</b>
8	<b>NEU</b> <b>C&amp;C: Alarmstufe Rot 2</b>
9	(8) <b>Die Sims</b>
10	(6) <b>Star Trek: Voyager</b>
11	(9) <b>StarCraft</b>
12	(14) <b>Grand Prix 3</b>
13	<b>NEU</b> <b>NHL 2001</b>
14	<b>NEU</b> <b>Fifa 2001</b>
15	(-) <b>Anstoss 3</b>
16	(13) <b>Baldur's Gate 1</b>
17	(19) <b>Need for Speed 5</b>
18	(-) <b>Anno 1602</b>
19	(10) <b>Fakk 2</b>
20	(11) <b>Command &amp; Conquer 3</b>

Quelle: über 1.000 Leser-Mitmachkarten.



**Giants:** Mit prächtigen Zaubersprüchen greift Delphi den riesigen Haudrauf Kabuto an.

## Giants

Kurz vor der Veröffentlichung steht **Giants**. Die meisten Missionen des Actionspiels, in dem Sie nacheinander als Riesenmonster, Magierin und Alien-Team antreten, sind fertig. Momentan arbeiten die Entwickler Planet Moon vor allem am Feintuning – etwa an den prächtig animierten Zaubersprüchen, mit denen sich die Zauberin Delphi gegen den gewaltigen Kabuto zur Wehr setzt. Neue Infos gibt's zum Mehrspieler-Modus, der sogar Strategie-Elemente zulässt: Wer beispielsweise mit den außerirdischen Meccaryn antritt, darf sich eine Basis mitsamt einem besonders gut geschützten Bunker bauen. Nach aktuellen Plänen erscheint das Programm noch vor Jahresende. → Virgin, ☎ (040) 89 70 33 33

## Fate of the Dragon

Im Frühjahr 2001 will die Firma Overmax aus der fernen Volksrepublik China mit **Fate of the Dragon** die Herzen deutscher Echtzeit-Strategen erobern. In drei Kampagnen sollen Sie mit historischen Armeen

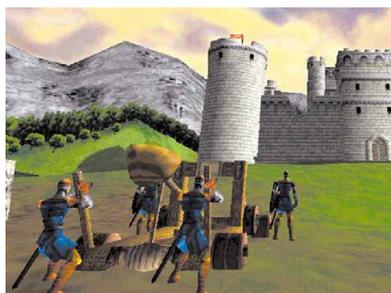


**Fate of the Dragon:** Echtzeit-Strategie und -Handel im fernen Osten des 14. Jahrhunderts.

aus Reitern und Kämpfern um das Erbe einer alten Dynastie kämpfen. Ihren Helden weisen Sie bestimmte Ämter zu. In der uns vorliegenden Beta-Version zeigt sich das Programm sehr stark von **Age of Empires 2** inspiriert, hat aber einen deutlichen Unterschied: Neben Ihrer Heimatregion gibt es auch eine Art Landkarte, auf der Ihre Heimatbasis nur als Festung symbolisiert wird. Andere Festungen führen zu weiteren Spielfeldern, etwa zur Stadt Ihres Gegners. Ihre Truppen können also auf mehreren Karten pro Level kämpfen. Alle Gebäude sind außerdem deutlich maßstabsgetreuer (sprich: größer), als in **AoE 2**. → Eidos, ☎ (01805) 22 31 24

## Robin Hood

»Ganz schlechte Mini-Spiele mit ganz toller Grafik« fällt einigen GameStar-Redakteuren beim Stichwort **Defender of the Crown** (Amiga, 1986) ein. Demnächst will der – zwischenzeitlich mal aufgelöste – Hersteller Cinemaware den Nachfolger **Robin Hood** veröffentlichen. In dem müssen Sie mit Ihren Mannen aus dem Sherwood Fo-



**Robin Hood:** PC-Neuaufgabe von Defender of the Crown mit Helden aus dem Sherwood Forest.

rest in Geschicklichkeits-, Strategie- und Actionspielen Burgen erobern und Schlösser verteidigen. Langfristige Aufgabe: den verschleppten König Richard retten. Wie der Screenshot zeigt, wird die Grafik diesmal wohl keine neuen Maßstäbe setzen. → www.cinemaware.com

## Original War

Zurück in die Steinzeit möchte Sie das Echtzeit-Strategiespiel **Original War** schicken. Nachdem die USA und Russland eine Möglichkeit zu Zeitreisen gefunden haben, wollen sie sich gegenseitig schon vor dem Entstehen verhindern. Anders als in Titeln wie **C&C 4** können Sie keine Einheiten herstellen, statt dessen gibt es ein festes Kontingent. Sie geben Ihren Jungs lediglich Jobs wie Soldat, Wissenschaftler oder Ingenieur. Zusätzlich sollen Sie Steinzeit-Lebewesen »zähmen« dürfen. Die Grafik wirkt eher mau, dafür hat uns das Training von Mammuts richtig gut gefallen. → Interplay, ☎ (040) 89 70 33 33



**Original War:** Zähmen Sie Mammuts und Steinzeitmenschen.

## Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	<b>NEU</b> C&C: Alarmstufe Rot 2
2	<b>NEU</b> Baldur's Gate 2
3	<b>NEU</b> Fifa 2001
4	<b>NEU</b> Monkey Island 4
5	(1) Sudden Strike
6	<b>NEU</b> Rune
7	(5) Die Sims
8	<b>NEU</b> Tomb Raider 5
9	(2) NHL 2001
10	(7) Diablo 2
11	(10) Command & Conquer 3
12	(-) Baldur's Gate
13	<b>NEU</b> Pulleralarm
14	<b>NEU</b> Zeus
15	(6) Grand Prix 3
16	(11) Age of Empires 2
17	(3) Star Trek: Voyager
18	<b>NEU</b> Kicker Manager 2
19	<b>NEU</b> Crimson Skies
20	(4) Cultures

Nov. 2000; nach den Verkaufszahlen von SATURN

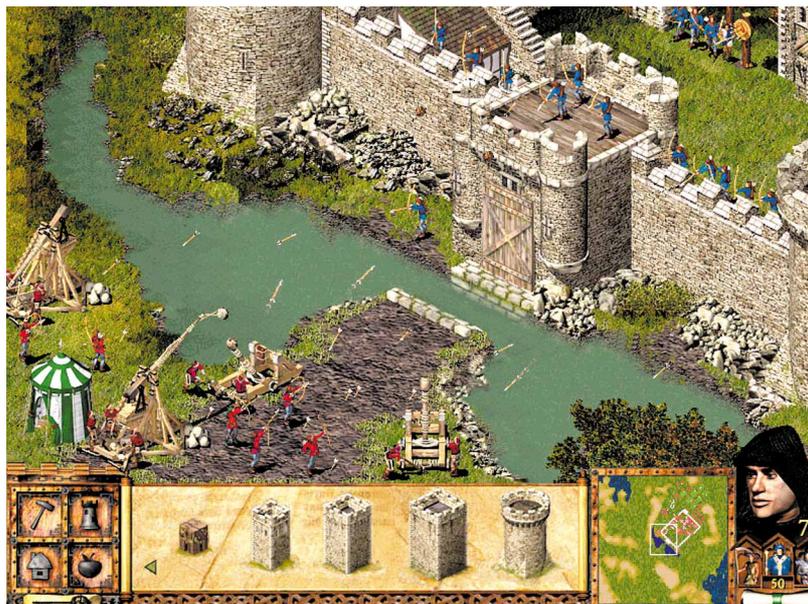
## Stronghold

Ätsch, meine Kathedrale ist schöner – in **Stronghold** errichten Sie als mittelalterlicher Manager derartige Prachtbauten gleich mitsamt ganzer Städte. Zum einen soll es Elemente aus Aufbauspielen wie **SimCity** geben: Unter anderem kümmern Sie sich darum, dass Ihre Holzfäller ausreichend Baumstämme im Wald besorgen. Zum anderen stehen immer wieder Echtzeit-Kämpfe à la **Age of Empires 2** auf der Tagesordnung. Ein feindlicher Graf überfällt die Stadt, Halunken verwüsten Ihre Äcker, oder Sie belagern selbst eine Burg. Der englische Entwickler Firefly will das Spiel weitgehend geschichtstreu gestalten. Abgesehen von angeblich realistischen Bauplänen auch mit kleinen Details: Mittelalter-Fans können einen eigenen Folterkeller bauen. Unterhaltungssüchtige Zeitgenossen fördern lieber den Berufsstand des Hofnarren. Geplanter Erscheinungstermin der viel versprechenden Strategie-Zeitreise: Ende 2001.

→ Take 2, ☎ (0190) 87 32 68 36

## Project Eden

Seit gut zwei Jahren arbeitet das ursprüngliche Core-Design-Team, Schöpfer des allerersten **Tomb Raider**, am Action-Adventure **Project Eden**, demnächst soll es fertig werden. Als Mitglied eines vierköpfigen Trupps von Sicherheitsbeamten sollen Sie in naher Zukunft die seltsamen Vorgänge in einem Lebensmittel-Konzern untersuchen. Die Figuren steuern Sie in der Außenansicht oder der Ich-Perspektive. Entweder folgt die Gruppe Ihnen automatisch oder erledigt Ih-



**Stronghold:** Managen und kämpfen im Mittelalter, dramatische Belagerungen inklusive.

re Befehle. Wahlweise schlüpfen Sie kurzfristig in einen Ihrer Kollegen und erfüllen die Aufgaben mit ihm – jedes Teammitglied hat dezent andere Fähigkeiten. Kein wirklich neues Spielprinzip; mit zahlrei-

chen Hightech-Gerätschaften soll es aber mehr bieten als etwa ein **Rainbow Six**.

→ Eidos, ☎ (01805) 22 31 24

## Kohan

**Anno 1503** und **Technomage** sind den Sunflowers nicht genug. Im Frühjahr 2001 will man auch **Kohan** veröffentlichen. Das Echtzeit-Strategiespiel vom texanischen Entwickler Timegate setzt Sie an die Spitze des gleichnamigen Volkes. Einst mächtig, wird es seit langem regelmäßig von mysteriösen Schicksalsschlägen heimgesucht. Im Spiel soll das Managen großer Kampfverbände im Vordergrund stehen. Diese setzen Sie unter Berücksichtigung von Ausdauer oder Moral zusammen und bestimmen – auch abhängig vom Terrain – die beste Formation. Wer mag, baut außerdem aus rund 50 Komponenten ganz neue Einheiten zusammen. Ähnlich wie in **WarCraft 3** soll es besonders kampfstärke Helden geben, deren Überleben gesichert werden muss. Die Grafik wirkt auf uns ziemlich rustikal, soll aber bis zur Veröffentlichung im Frühjahr 2001 noch überarbeitet werden. **PS**

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



**Project Eden:** Action von den Tomb-Raider-Machern.

## GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	<b>NHL 2001</b>	Sportspiel	EA Sports	12/00	93%
2	<b>No One Lives Forever</b>	3D-Action	Electronic Arts	NEU	91%
3	<b>MechWarrior 4 Vengeance</b>	Mechspiel	Microsoft	NEU	90%
4	<b>Colin McRae Rally 2.0</b>	Rennspiel	Codemasters	NEU	90%
5	<b>Fifa 2001</b>	Sportspiel	EA Sports	12/00	88%
6	<b>Metal Gear Solid</b>	Action-Adventure	Microsoft	12/00	87%
7	<b>Flucht von Monkey Island</b>	Adventure	LucasArts	NEU	86%
8	<b>Gunman Chronicles</b>	3D-Action	Valve/Rewolf	12/00	86%
9	<b>Tony Hawk's Pro Skater 2</b>	Sportspiel	Activision	NEU	86%
10	<b>Links 2001</b>	Sportspiel	Microsoft	NEU	86%
11	<b>Rune</b>	Actionspiel	Take 2	12/00	85%
12	<b>Der Patrizier 2</b>	Wirtschaftssimulation	Ascaron	NEU	85%
13	<b>Kicker Manager 2</b>	Fußballmanager	Heartline	12/00	85%
14	<b>Superbike 2001</b>	Sportspiel	EA Sports	12/00	85%
15	<b>Sacrifice</b>	Echtzeit-Strategie	Shiny	NEU	82%
16	<b>Alice</b>	Actionspiel	Electronic Arts	NEU	81%
17	<b>Technomage</b>	Action-Rollenspiel	Sunflowers	NEU	81%
18	<b>B-17 Flying Fortress</b>	Flugsimulation	Microprose	NEU	81%
19	<b>Jagged Alliance 2: Unf. Bus.</b>	Taktikspiel	Sir Tech	NEU	80%
20	<b>Delta Force Land Warrior</b>	3D-Action	NovaLogic	NEU	80%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 12/2000 und 1/2001.



**Kohan:** Truppenmanagement in Fantasy-Welt.

# Deutsche News



Die Gilde: Von der in echtem 3D programmierten Stadtsicht aus tätigen Sie alle Aktionen.

## Die Gilde

Handelssimulationen vor mittelalterlichem Hintergrund scheinen derzeit wieder im Kommen zu sein. Nach Ascaraons **Die Patrizler 2** ist bei Infogrames mit **Die Gilde** ein weiterer Titel in der Entstehung. Entwickelt wird das Programm bei den 4Head Studios, die bereits für die beiden **Die Fugger**-Vorgänger verantwortlich zeichneten. Am Spielkonzept wurde wenig geändert: Sie versuchen entweder, im Endlosspiel über 200 Jahre hinweg eine Familiendynastie aufzubauen, oder nehmen einen von 15 Berufen an und müssen bestimmte Aufträge meistern. Statt vor gemalten 2D-Bildern agieren Sie nun in einer echten 3D-Stadt, deren einzelne Gebäude jeweils eine Art Unter Menü darstellen. Beginnen soll das Handeln und Herrschen im ersten Quartal 2001. → [www.diegilde.de](http://www.diegilde.de)

## Software Tycoon

Wer sich über die Qualität aktueller Spiele ärgert, kann es demnächst besser machen: In **Software Tycoon** gründen Sie eine kleine Software-Firma und versuchen, die Kunden mit Ihren Spielkonzepten zu überzeugen. Von den ersten Planungen bis hin zur Auslieferung der verschweißten Packungen haben Sie das Geschehen komplett unter Kontrolle. Zwei Konkurrenten machen Ihnen dabei das Designer-Leben schwer; das Startjahr 1980 sorgt mit seiner mangelnden Spiele-Infrastruktur für weitere Probleme. Der vom kleinen, bis dato unbekanntem Team Destrax entwickelte Titel lehnt sich an Produkte wie **Airline Tycoon** und **Pizza Syn-**

**dicat 2** an, fällt also in die Sparte typisch deutscher Wirtschaftssimulationen. → [www.destrax.de](http://www.destrax.de)



Software Tycoon: Spielermachen als Spiel.

## Gothic

Das ehrgeizige Rollenspiel-Projekt **Gothic** von Piranha Bytes wird dieses Jahr nicht mehr erscheinen. Die eigentliche Programmierung ist zwar abgeschlossen, doch diverse Bugs verhindern derzeit die Fertigstellung. Als neuer Termin wird jetzt spätestens März 2001 angepeilt. Anhänger virtueller Schönheiten werden dann übrigens auf ihre Kosten kommen: In **Gothic** wurden mehre-



Gothic: Piranha Bytes' Rollenspiel verschiebt sich.

re ebenso wohlproportionierte wie leicht bekleidete Damen eingebaut. **MG** → [www.piranha-bytes.de](http://www.piranha-bytes.de)

## Firmen-Porträt: Ascaron



Zusammen mit Blue Byte, Software 2000 und Sunflowers gehört Ascaron zu den großen vier der deutschen Spieleentwickler. Die in Gütersloh ansässige, Anfang der 90er gegründete Firma wurde hauptsächlich mit ihrer Fußball-

manager-Reihe **Anstoss** und der Handelssimulation **Der Patrizler** bekannt. Weitere erfolgreiche Titel waren **Hanse**, **Pole Position**, **Elisabeth I.** und **Vermeer**. Aber auch in anderen Genres war Ascaron erfolgreich: Sowohl die Hubschraubersimulation **Das Hexagon-Kartell** als auch das Motorrad-Rennspiel **Grand Prix 500ccm** gehörten zu den Besten ihres Fachs.

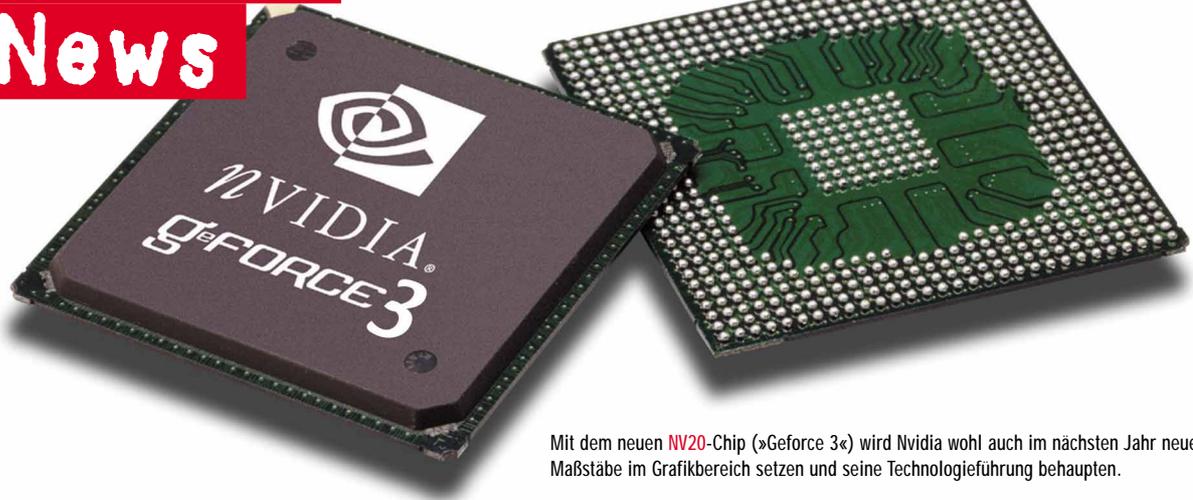
### Aktuelles Projekt: Anstoss Action

Nachdem **Patrizler 2** seit Ende November in den Laden steht, ist **Anstoss Action** das einzige fortgeschrittene Projekt von Ascaron. Der besondere Clou des **Fifa**-Konkurrenten ist die Kopielbarkeit mit **Anstoss 3**: Die dort angesetzten Begegnungen können Sie nun selbst aktiv ausspielen. Daneben wird natürlich an der vierten Version der **Anstoss**-Reihe gearbeitet.



Anstoss Action: Die 3D-Engine basiert auf Anstoss 3.

# Technik News



Mit dem neuen NV20-Chip (»Geforce 3«) wird Nvidia wohl auch im nächsten Jahr neue Maßstäbe im Grafikbereich setzen und seine Technologieführung behaupten.

## Kolumne



### Das Pentium-4-Dilemma

Die amerikanische Prozessorschmiede Intel beglückt uns mit ihrem neuesten Spross: dem Pentium 4. Die damit verbundene Werbekampagne will uns

natürlich klarmachen, dass dieses Silizium-Plättchen besser, schneller und großartiger sei als alles bisher Dagewesene. Doch das ist Schaumschlägerei: Trotz aller Optimierung ist der neue 1,5-GHz-Sprinter kaum schneller als ein AMD Thunderbird mit 1100 Megahertz – aber fast dreimal so teuer. Intel hat sich nämlich mit seiner neuen Prozessorgeneration erneut das Kreuz der längst fälligen Innovation auferlegt. Der Leistungsschub, den sich alle von einer 1,5-GHz-CPU erwartet haben, bleibt nur aus einem Grund aus: Es gibt noch keine passende Software für die 144 neuen Highspeed-Multimedia-Instruktionen.

Somit ist die neue Generation für Intel erst mal eine Investition in die Zukunft. Bis sich die Software-Hersteller auf die Qualitäten des Paradedpferds eingeschossen haben, werden einige Monate ins Land gehen. Bis dahin rutschen die Preise für die neue CPU aber in einen Bereich, der sie auch für Spieler mit normalem Geldbeutel interessant macht. Im Moment können wir vom Kauf eines Pentium 4 nur abraten: Mehr als ein teures Prestige-Objekt mit Option auf zukünftige Software ist er zur Zeit nicht. Mitte 2001, wenn die ersten Pentium-4-Systeme für 2.500 Mark zu kaufen sein dürften, wird Intels Rechnung aber aufgehen. Dann wird der Pentium 4 zur Volks-CPU.

Walter Reindl  
Redakteur

## Details zum Geforce 3

Schon im Frühjahr 2001 will Nvidia seinen neuesten Grafikkchip, den NV20, präsentieren. Als Nachfolger für alle Geforce-2-Modelle (NV15) wird der NV20 auch das Herzstück von Microsofts Xbox. Nvidia verspricht eine deutlich gesteigerte Geschwindigkeit bei zusätzlicher Erhöhung der Darstellungsqualität. Der Chip soll aus 50 Millionen Transistoren bestehen, immerhin 8 Millionen mehr als beim Pentium 4. Neue Leistungsrekorde sollen eine Taktfrequenz von bis zu 500 MHz für den Grafikprozessor und bis zu 250 MHz (500 MHz bei DDR) Speichertakt garantieren. Die Mindestbestückung entsprechender Grafikkarten wird voraussichtlich bei 64 MByte liegen.

Nvidia behauptet, dass der neue Chip mindestens doppelt so schnell sein wird wie der Geforce 2 Ultra. Jedoch soll der Performance-Unterschied je nach Einsatzgebiet verschieden deutlich ausfallen: Je höher die Komplexität einer 3D-Szene, desto mehr soll der NV20 die Vorteile seiner Architektur ausspielen können, bis zur siebenfachen Leistung einer Geforce 2 Ultra.

Im Gegensatz zu seinen Vorgängern wird der NV20 auch programmierbar sein. Das erlaubt Entwicklern vor allem in Verbindung mit DirectX 8.0 die Render-Pipeline direkt auf ihr Spiel abzustimmen. Auch soll der neue Chip die Berechnung von nicht sichtbaren Polygonen einschränken und eine um Faktor drei verbesserte Anti-aliasing-Leistung aufweisen. Darüber hinaus wird der NV20 dank abgestufter Nebel-effekte und echter, reflektierender Bump-maps voraussichtlich die Darstellung noch realistischerer Charaktere erlauben.

Solch überragende Performance wird allerdings auch ihren Preis haben: NV20-Grafikkarten dürften anfangs mindestens rund 1.500 Mark kosten und sich hiermit am momentanen Maximum der 3D-Karten orientieren, das ohnehin schon zu hoch ist. → [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)

## PC als Videorecorder

Hauppauge bietet mit seiner auf der Comdex in Las Vegas vorgestellten WinTV-PVR-Zusatzkarte erstmals die Möglichkeit, laufende Fernsehsendungen oder eingespeiste Video-Signale in Echtzeit im MPEG-2-Format aufzuzeichnen. Platzbedarf auf der Festplatte: etwa 40 MByte pro Minute. Im Software-Paket ist auch ein Programm, mit dem Sie den Film anschließend zur Archivierung auf eine normale CD-R brennen können. Abspielbar sind diese Video-CDs mit jedem Computer oder externen DVD-Playern. Solche Kopien sind in der Bildqualität etwa guten VHS-Aufnahmen gleichwertig. Übertragungsverluste wie bei Kassette zu Kassette fallen weg. Ein Radio- und Videotext-Empfänger ist ebenfalls integriert. Die Hauppauge WinTV-PVR ist ab sofort im Fachhandel für rund 650 Mark erhältlich.

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

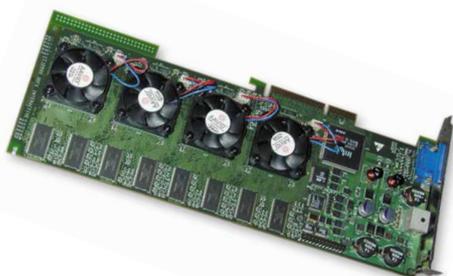


Mit der WinTV-PVR von Hauppauge wird der PC zum komfortablen Videorecorder.

Im Hardware-Teil: Test des ersten Pentium-4-Rechners

## Aus für Voodoo 5 6000

Wie 3Dfx auf der Comdex, einer der weltweit größten IT-Messen, bekannt gab, wird die im letzten Jahr groß angekündigte **Voodoo 5 6000** mit vier VSA-100-Chips definitiv nicht erscheinen. Die Ursache dafür ist wohl in der aufwändigen Synchronisation der vier Prozessoren begründet. 3Dfx will sich in Zukunft mehr der Chip-Entwicklung widmen.



3Dfx auf dem Rückzug: Das lang angekündigte Spitzenmodell **Voodoo 5 6000** wird es nicht geben.

Eigene Grafikkarten wird es nach wie vor noch geben. Allerdings werden diese Boards nicht mehr aus eigener Produktion stammen; das Werk in Mexico wird geschlossen und verkauft. Im Zuge der neuen Unternehmensphilosophie wird 3Dfx dazu übergehen, wie zu Zeiten des Voodoo 2 seine Chips an andere Hersteller zu lizenzieren.  
→ [www.3dfx.com](http://www.3dfx.com)

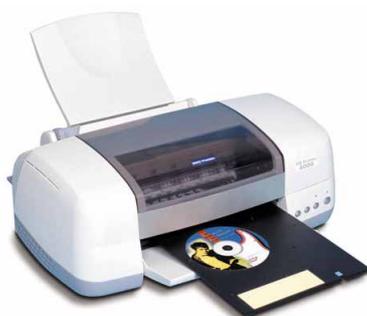
## AMD mit SSE2-Befehlssatz

AMD hat bestätigt, dass die nächste 64-Bit-Prozessorgeneration, Codename **Hammer**, den Intel-SSE2-Multimedia-Befehlssatz enthalten wird. Damit soll der Programmieraufwand für speziell angepasste Software deutlich reduziert werden. AMDs hauseigene Multimedia-Extension 3DNow! wird ebenfalls in die neuen CPUs übernommen. Den

**Hammer** wird es in zwei Varianten geben: Als **Clawhammer** für Heim-PCs sowie als **Sledgehammer**, der mit erweitertem Level-2-Cache hauptsächlich in Servern mit maximal acht parallelen Prozessoren zu finden sein wird. Der erst mit dem **Pentium 4** eingeführte SSE2-Befehlssatz könnte damit zum Standard-Programmierungswerkzeug für Multimedia-Anwendungen werden.  
→ [www.amd.com](http://www.amd.com)

## CD-Rohlinge bedrucken

Für den Dezember plant Seiko Precision die Markteinführung des neuen **CD-Printer 4000**. Im Gegensatz zu normalen Tintenstrahldruckern ermöglicht das Gerät, außer Papier, Umschlägen und Folien noch andere Medien zu bedrucken. Dazu zählen speziell beschichtete CD-Rohlinge, Plastikkarten mit Magnetstreifen sowie Kartons bis zu 2,5 mm



Mit dem **CD-Printer 4000** von Seiko können Sie Ihre CDs ganz einfach selbst bedrucken.

Stärke. Mit dem **CD-Printer 4000** können Sie nach Angaben des Herstellers ohne großen Aufwand bedruckte CDs herstellen. Entsprechende Rohlinge gibt es bereits von Seiko.

Der **CD-Printer 4000** arbeitet mit einem seriellen Inkjet-Verfahren, Piezo-Technologie und besitzt einen Schwarzweiß- sowie einen 6-Farb-Druckkopf. Die Auflösung beträgt 1440 mal 720 dpi, die Buffergröße

256 KB. Als Anschlüsse stehen die parallele oder die USB-Schnittstelle zur Verfügung. Der Tintenspritzer ist ab Dezember für etwa 2.000 Mark erhältlich.  
→ [www.seiko-precision.de](http://www.seiko-precision.de)

## 3D-Sound für PC und Playstation 2

Rechtzeitig zum Verkaufsstart der **Playstation 2** präsentiert Creative ein spezielles Dolby-Digital-Soundsystem für die neue Sony-Konsole. Es eignet sich aber längst nicht nur für die **Playstation 2**, sondern lässt sich auch an den PC, DVD- oder CD-Player anschließen. Das **Playworks PS2000** besteht aus einem Subwoofer mit integriertem Dolby-Digital-Decoder und einem Dipol-Lautsprecher. Bei dem System entfällt das ansonsten übliche, schwierige Aufstellen von fünf Einzelboxen, der Raumklang wird virtuell erzeugt. Die Sinus-Leistungen liegen bei 12 Watt für den Subwoofer und 10 Watt für den Dipol-Lautsprecher. Darüber hinaus bietet das **Playworks PS2000** einen optischen und einen analogen Stereo-Eingang sowie eine Fernbedienung. Der Preis beträgt rund 500 Mark. **WR**  
→ [www.creative.com](http://www.creative.com)

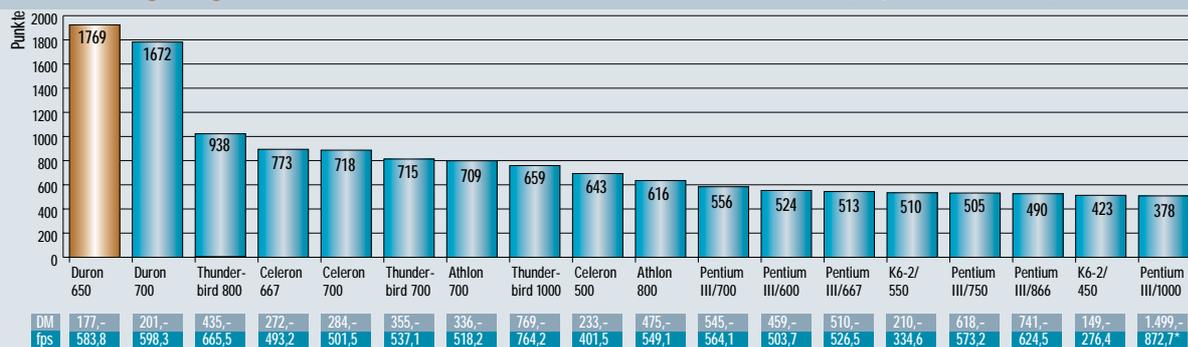


Virtueller Surround-Sound aus nur drei Lautsprechern: das Creative **Playworks PS2000** eignet sich auch für PC, DVD- und CD-Player.

## GameStar-Prozessorindex 1/2001

### Preis-Leistungs-Sieger: Duron 650

Die Zahl im Balken gibt das Preis-Leistungs-Verhältnis des Prozessors an. Sie errechnet sich aus dem Quadrat der im Test erreichten fps, geteilt durch den Kaufpreis des Prozessors.



Stand: 22.11.2000

\*Leistung ergibt sich durch RAMBUS-Speicher, der etwa 700 Mark mehr kostet