

# Gerüchte, Szene



Das Ende der Helden?  
Diese drei Herren wären von  
einem verschärften Jugend-  
schutzrecht sicher betroffen.

## Kolumne



### Sprites oder Polygone?

Die drei großen Strategie-  
häuser setzen auf 3D:  
Blizzard mit WarCraft 3  
sowie so, Ensemble  
Studios mit Age of  
Empires 3 (bisher noch

nicht offiziell angekündigt) angeblich auch,  
und sogar die Echtzeit-Pioniere von Westwood  
starten mit Emperor den ersten Versuchs-  
ballon. Polygon-basierte Engines sind eben  
modern – aber auch besser?

Damit handeln diese Hersteller blind  
gegen den Käuferwillen: Unsere Leser  
haben sich in einer Umfrage (siehe Seite 9)  
deutlich für den bewährten 2D-Ansatz  
ausgesprochen. Auch die Verkaufszahlen  
sprechen eine deutliche Sprache, denn  
die am höchsten bewertete 3D-Strategie,  
Earth 2150, schaffte in Deutschland nicht  
einmal ein Viertel der Verkaufszahlen von  
Age of Empires 2 oder C&C 3. Und die schicke  
Engine von Pyros Taktikspiel Commandos 2  
zeigt zudem, dass 2D bisher noch gar  
nicht voll ausgereizt ist.

Ich denke, dass beide Wege ihre Berechtigung  
haben, hoffentlich stirbt die übersichtliche  
2D-Strategie nicht aus – bei den Rollen-  
spielen haben Baldur's Gate 2 und Diablo 2  
doch auch bewiesen, dass auch ohne 3D  
fantastische Spiele möglich sind.

Gunnar Lott  
Redakteur

## Neue Gewalt-Diskussion

Das Thema Gewalt in den Medien ist ein  
Dauerbrenner in Talkshows und Diskus-  
sionsrunden. Hessens Sozialministerin  
Marlies Moseik-Urbahn fordert jetzt eine  
Neugestaltung des Jugendmedienschutzes.  
Jugendliche sollen vor gewaltverherrlichen-  
den und rechtsradikalen Inhalten vor allem  
in den sogenannten Neuen Medien ge-  
schützt werden. Mit der Einführung einer  
verbindlichen Alterskennzeichnung für  
Spiele könnten Lücken im bestehenden Ju-  
gendschutzrecht geschlossen werden, so die  
Ministerin. Im gleichen Gesetz sollen auch  
Eltern dazu aufgefordert werden, ihren Kin-  
dern am Computer auf die Finger zu schau-  
en. Nach den Umfragen eines Hamburger  
Marktforschungsinstituts wissen nämlich  
nur 25 Prozent der Eltern, was ihre Spröss-  
linge am Rechner so treiben. Schon im  
Frühjahr hatten sich die Länder Bayern und  
Hessen im Bundesrat für eine solche Maß-  
nahme ausgesprochen. Die bisherigen Al-  
tersfreigaben der USK (Unterhaltungssoft-  
ware Selbstkontrolle) auf den Spielepa-  
ckungen werden von den Händlern nur auf  
freiwilliger Basis eingehalten.

## Spiel zum Herrn der Ringe

Obwohl der Streifen erst Weihnachten  
2001 in die Kinos kommen soll, kämpfen  
bereits die Spielefirmen um das Recht, ein  
offizielles Spiel zum **Herr der Ringe**-Film  
machen zu dürfen. Gerüchten zufolge er-  
hielt Electronic Arts jetzt den Zuschlag. An-  
geblich wechselten für die Lizenz zehn  
Millionen Dollar den Besitzer. Die Mitbe-  
werber Activision und Codemasters konn-

ten da wohl nicht mithalten. Was für ein  
Spiel EA daraus macht, ist noch unklar – ge-  
nau wie bei der **Harry Potter**-Lizenz (siehe  
Ausgabe 10/2000). Ein offizieller Kom-  
mentar des Unternehmens steht noch aus.  
Havas Interactive hat derweil weniger  
Glück: Die Familie Tolkien erstritt sich nach  
mehreren Jahren vor Gericht die Lizenz für  
ein Spiel zum Buch von Sierra zurück. Das  
bedeutet das endgültige Aus für das Online-  
Projekt **Middle-Earth** von Havas.



Kämpfen Gandalf und die Hobbits bald für EA?

## Black & White 2

Noch auf der E3 dachte Peter Molyneux laut  
darüber nach, nach **Black & White** nur  
noch Spiele für die Next-Generation-Kon-  
solen Playstation 2 und Xbox zu entwik-  
keln. In einem Interview mit der Web-  
site [www.womengamers.com](http://www.womengamers.com)  
gab er jetzt zu, an einer  
Fortsetzung zu arbeiten,  
die auch auf dem PC er-  
scheinen soll. Angeblich sollen  
sich die Monster im zweiten Teil  
untereinander kreuzen lassen. Zu-  
kunftsmusik: Noch ist nicht ein-  
mal **Black & White 1** fertig.



## Big Brother tanzt

Sinnlose Anwendungen, Teil 9283: Um die Geschehnisse der zweiten Staffel der Konflikt-Container-Show musikalisch richtig zu untermalen, gibt es jetzt von Magix eine spezielle Version des **Music- & Videomaker**. Aus entsprechenden Samples und Filmsequenzen basteln Hobby-DJs ein Liedchen nebst Video, das dann auf [www.bigbrother.de](http://www.bigbrother.de) von kritischen Surfern bewertet wird. Der Gewinner darf für zwei Wochen in die USA fliegen, weit weg vom Hürther Medien-Gefängnis. Wir jedenfalls »nominieren« Magix für die Idee zu diesem überflüssigen Programm.



Big Brother: Selbst gebastelte Musikstücke können mit Videos aus dem Container-Alltag unterlegt werden.

## Eidos bleibt allein

Nach langem hin und her hat Eidos jetzt bekannt gegeben, dass die Firma selbstständig bleiben wird. Die Verhandlungen mit Infogrames (siehe Ausgabe 9/2000) seien gescheitert. Statt dessen wolle man sich einen finanzstarken Partner suchen, um die Zeit bis zum Erscheinen potenzieller Hits wie **Commandos 2** oder **Tomb Raider Chronicles** zu überbrücken. Infogrames-Chef Bruno Bonell sagte jedoch gegenüber dem englischen

## LAN-Partys bis Januar 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>PlaNET II</b>	Waltrop 150	<a href="http://www.planet-waltrop.de">www.planet-waltrop.de</a>	8.12. bis 9.12.2000
<b>X-Treme LAN</b>	Reinhardshagen 300	<a href="http://xtremelan.planetlan.de/">http://xtremelan.planetlan.de/</a>	8.12. bis 10.12.2000
<b>Silent Nights</b>	München 300	<a href="http://www.hopfish.de">www.hopfish.de</a>	8.12. bis 10.12.2000
<b>LANparty IV</b>	Ubstadt 110	<a href="http://computerfreunde-ping.de">http://computerfreunde-ping.de</a>	8.12. bis 10.12.2000
<b>Gigahertz V</b>	Bruchsal 205	<a href="http://www.gigahertz-lan.de">www.gigahertz-lan.de</a>	8.12. bis 10.12.2000
<b>Starkstrom II</b>	Crailsheim 150	<a href="http://www.starkstrom.net">www.starkstrom.net</a>	8.12. bis 10.12.2000
<b>Berlin #2</b>	Berlin 120	<a href="http://www.lanparty-berlin.de">www.lanparty-berlin.de</a>	9.12. bis 10.12.2000
<b>LANparade V</b>	Karlsruhe 180	<a href="http://www.netquarter-online.de">www.netquarter-online.de</a>	2.1. bis 7.1.2001
<b>MillANium</b>	A-Wien 400	<a href="http://www.millanium.at">www.millanium.at</a>	4.1. bis 7.1.2001
<b>LANGame 3</b>	Bad Tölz 100	<a href="http://www.langame.de">www.langame.de</a>	5.1. bis 7.1.2001

Branchemagazin CTW, dass die Zeit für Infogrames arbeite. Anscheinend hat er die Akquisitionspläne noch nicht aufgegeben.

## Ultima 10?

Domainregistrierungen liefern immer wieder Stoff für Spekulationen. Origin ließ sich jetzt die Internetadresse [www.ultima-nexus.com](http://www.ultima-nexus.com) schützen. Steht etwa eine weitere Namensänderung für **Ultima Online 2** bevor, das derzeit umständlich **Ultima Worlds Online: Origin** heißt? Oder gibt es etwa doch ein **Ultima 10**, obwohl der neunte Teil eigentlich als Abschluss der Serie gedacht war? Electronic Arts, Mutterfirma von Origin, hüllt sich in Schweigen.

## Klassiker auf EA.com

Über das neu eröffnete Spieleportal [EA.com](http://EA.com) können nicht nur die neuesten EA-Titel gespielt werden. Gut versteckt zwischen belanglosen Simpelspielchen stehen auch ein paar echte Software-Klassiker. **Fifa 97**, **NHL 97**, **Road Rash 2** und **Jungle Strike** erschie-

nen ursprünglich für Segas 16-Bit-Konsole Megadrive, und sind jetzt kostenlos über die Seite spielbar. Einige Dateien werden in wenigen Minuten heruntergeladen, dann können Sie (online, aber solo) loslegen. **MS**

## GameStar auf der YOU

Vom 13. bis 15. Oktober fand in Berlin wieder die Jugendmesse YOU statt. GameStar war mit einem eigenen Stand vor Ort. Dort konnten die Besucher Probeexemplare des Hefts und Autogrammkarten der Redaktion abstauben, Poster kaufen sowie Abos abschließen. Am Wochenende war auch die Redaktion vertreten und beantwortete Fragen zum Heft.



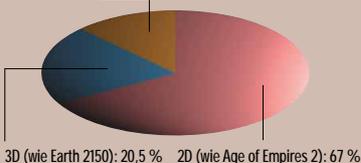
Auf dem Großbildschirm: Raumschiff GameStar.

## Frage des Monats

In Ausgabe 9/2000 fragten wir:

»Spielen Sie Echtzeit-Strategie lieber in 2D- oder in 3D-Grafik?«

3D mit fester Perspektive (wie Dark Reign 2): 12,5 %



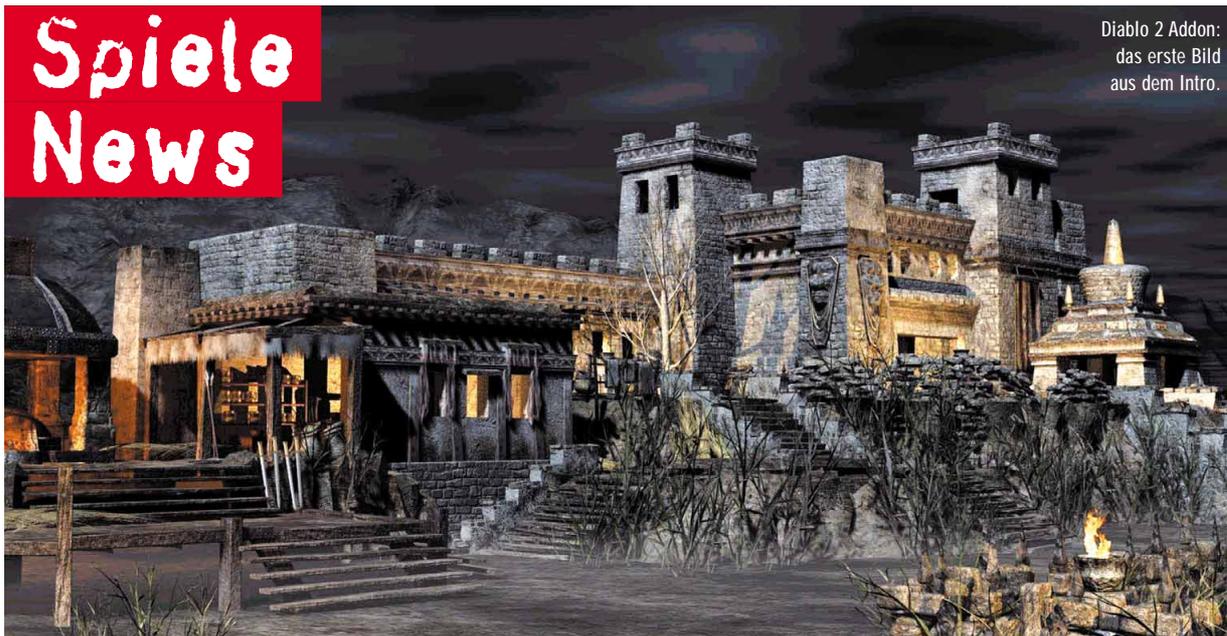
**Ergebnis:** Die 2D-Ara ist noch lange nicht vorbei. Mehr als zwei Drittel der Teilnehmer unserer Umfrage können 3D-Grafik in Strategiespielen nichts abgewinnen.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten (11/2000)

## Der GameStar-Newsticker

★★★ **DIABLO 2:** Unter dem Titel Demonsbane erscheint ein englischer Roman zum Action-Rollenspiel. ★★★ **BALDUR'S GATE 2:** In einem Interview deutete ein Bioware-Designer an, im Frühjahr 2001 werde es ein Addon geben. ★★★ **CORE:** Die Engländer arbeiten angeblich an einem exklusiven Xbox-Titel. Ob da Miss Croft im Spiel ist? ★★★ **ALDI:** Ein neuer Aldi-PC mit einem 900 MHz Pentium III soll in Kürze erhältlich sein. ★★★ **THE LAST NINJA:** Studio 3 arbeitet angeblich an einem vierten Teil des legendären Action-Adventures für den C-64. ★★★ **LITTLE BIG ADVENTURE:** Designer Frédéric Reynal plant gerade angeblich einen dritten Teil von Twinsens Abenteuern. ★★★ **CINEMAWARE:** Die Firma hinter den Amiga-Hits Defender of the Crown und It came from the Desert plant ein Revival beider Klassiker. Bis jetzt gibt es aber nur die Three Stooges für den Gameboy Color. ★★★ **HASBRO:** Der Spielwarenkonzern will den unrentablen Spiele-Publisher Hasbro Interactive angeblich verkaufen. ★★★ **DIGITAL ANVIL:** Warthog, das Designteam von Starlancer, arbeitet im Moment an einem Ego-Shooter. Ein Name steht noch nicht fest. ★★★

# Spiele News



Diablo 2 Addon:  
das erste Bild  
aus dem Intro.

## Kolumne



### Abzocke Deluxe

Ein treuer Fan gibt gerne Geld aus. Der handsig-nierte Büstenhalter von Britney Spears oder der linke Fußballschuh von Mehmet Scholl recht-fertigen durchaus einen

Kleinkredit. Kein Wunder, dass auch Spiele-firmen die hartnäckigsten Freunde ihrer Programme auf die Art immer öfter zur Kasse bitten. Und derzeit zu jedem halbwegs erfolgsversprechenden Titel riesige Papp-schachteln als Collector-, Special- oder Limi-tered-Edition in die Läden stellen.

In Amerika zündet Interplay derzeit die nächste Stufe der Geldmacherei. Die Firma verkauft gleich zwei Spezialausgaben von Baldur's Gate 2! Die unterscheiden sich von der normalen Version nicht in Sachen Verpa-ckung. Sondern durch jeweils eine zusätzliche CD, mit der man an besonders wirkungs-volle Waffen und Rüstungen gelangt. Wo soll das hinführen – gibt's künftig in 3D-Shootern den Raketenwerfer nur noch in der Bonus-Ausgabe? Müssen Echtzeit-Strategen für Overkill-Einheiten, Rennspieler für die richtig tollen Hubraummonster zur teuren Spezial-Packung greifen? Ich habe für so was kein Ver-ständnis. Als zahlender Kunde möchte ich das, worauf es mir eigentlich ankommt auch in der Standard-Schachtel finden: ein tolles, vollstän-diges Spiel.

Peter Steinlechner  
Redakteur

## Diablo 2 Addon

Einer fehlt noch, dann ha-ben Sie alle drei Erzschur-ken besiegt: Im Addon zum Megahit **Diablo 2** sollen Sie Baal das Licht auspus-ten. Abgesehen von neuen Waffen und Rüstungen, ei-nem weiteren Kapitel und zwei frischen Figuren gibt es in **Lord of Destruction** spielerische Änderungen. Die werden sich auch im Hauptprogramm auswir-ken. So müssen Sie künf-tig nicht mehr alle Gegen-stände eines Sets besitzen, bereits bei zweien gibt's ei-

ne Bonus-Wirkung. Außerdem sollen Sie magische Diamanten auch an verzauberten und sogar an einigen »Unique Items« an-bringen können. Die Platznot im Inventar wird dadurch noch drängender – zumal es Blizzard entgegen ersten Äußerungen nun doch nicht vergrößert. Nach derzeitigem Stand machen Sie ab dem 2. Quartal 2001 Jagd auf den Fürsten der Zerstörung.

→ Havas Interactiv, ☎ (06103) 99 40 40

## Grand Prix 3 Addon

Rennsportfans geht's gut: Schumi ist Welt-meister, und jetzt kündigt Microprose auch noch ein Addon mit echten Verbesserun-gen für **Grand Prix 3** an. Vor allem soll es unterschiedliche Fahrmodelle für die For-mel-1-Boliden geben, womit der größte Kri-tikpunkt an dem ansonsten erstklassigen Programm beseitigt wäre. Außerdem sollen



Diablo 2: Die Attentäterin, eine der neuen Figuren im Einsatz.

ein Safetycar und Stop-and-go-Strafen für noch mehr Realismus sorgen. Leider hüllen die englischen Entwickler um Geoff Cram-mond sich um ein wichtiges Feature in Schweigen: ob das Addon auf Daten der 99er oder 2000er Saison basiert. Im ersten Fall wären die Daten zum anvisierten Release im Februar 2001 schon sehr veraltet.

→ Hasbro Interactive, ☎ (089) 61 30 92 35



Grand Prix 3: Unterschiedliche Fahrmodelle.

## Sacrifice

»Sag zum Abschied leise **Sacrifice**.« Mit dem Echtzeit-Strategiespiel sagt Shiny sich von der PC-Szene los, in Zukunft will man nur noch für Konsolen produzieren. Eine spielbare Version hat uns gezeigt, wie schade das ist – denn sie macht schon richtig viel Spaß. Sie steuern einen von 14 verfeindeten Magiern als zentrale Figur. Mit einfachen Mausclicks scheuchen Sie Monsterarmeen durch die fantastische Weitsicht-Landschaft und heizen dem Gegner mit magischem Feuer ein. Besonders gut gefällt uns die (englische) Sprachausgabe. Manche Untergebenen bestätigen nicht nur Befehle mit einem verdächtig nach **WarCraft 2** klingenden »Yes, Master«, sondern brummen auch einfach mal nur Unsinn oder singen sogar. Ob das in der Übersetzung ebenfalls so ist, wissen wir voraussichtlich ab Dezember 2000. → **Interplay**, ☎ (040) 89 70 33 33



**Sacrifice**: Zauberkrieg in wunderschönen Landschaften mit gewaltiger Ausdehnung.

## Die Mumie

Im Kino haben Computereffekte den untenen Priester Imhotep zum Leben erweckt, im Actionspiel **Die Mumie** schicken Sie ihn wieder ins Grab. Die Umsetzung des letztjährigen Erfolgsstreifens will Sie in der Rolle des Rick O'Connell erneut durch ägyptische Gräber scheuchen. In zwölf Levels bekommen Sie es mit allerlei Horrorgestalten zu tun, müssen Fallen ausweichen und Geheimtüren finden. Entwickelt wird das Programm von den englischen Rebellion-Studios. Auf ersten Bildern wirkt die Grafik freilich wenig beeindruckend. Wie gut das

Spiel wird, erfahren wir voraussichtlich schon im Dezember diesen Jahres.

→ [www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com)



**Die Mumie**: Als Abenteurer durch ägyptische Tempel.

## Call to Power 2

Kurz vor Fertigstellung des Strategiespiels **Call to Power 2** konnten wir kurz mit dem Produzenten Parker A. Davis plaudern und einen Blick auf die neueste Version werfen. Vor allem eine Gegner-KL, die je nach Volk unterschiedliche Taktiken parat hat, und ein deutlich ausgebautes Diplomatie-System sollen den zweiten Teil lohnenswert machen. Einsteiger, die von der arg zweckmäßigen Grafik nicht abgeschreckt werden, freuen sich über ein verbessertes Tutorial, vereinfachte Bedienung und die Möglichkeit, per Skript Routineaufgaben durchzuführen.

→ **Activision**, ☎ (089) 96 11 88 50

## GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	<b>Age of Empires: Conquerors</b>	Echtzeit-Strategie	Ensemble Studios	10/00	93%
2	<b>NHL 2001</b>	Sportspiel	EA Sports	NEU	93%
3	<b>Baldur's Gate 2</b>	Rollenspiel	Interplay	11/00	91%
4	<b>Fifa 2001</b>	Sportspiel	EA Sports	NEU	88%
5	<b>Sudden Strike</b>	Echtzeit-Strategie	CDV	11/00	88%
6	<b>Command &amp; Conquer 4</b>	Echtzeit-Strategie	Westwood	11/00	87%
7	<b>Star Trek: Voyager</b>	3D-Action	Activision	10/00	87%
8	<b>Metal Gear Solid</b>	Action-Adventure	Microsoft	NEU	87%
9	<b>Crimson Skies</b>	Action-Flugsimulation	Microsoft	11/00	87%
10	<b>Die Sims – Das volle Leben</b>	Aufbauspiel	Maxis	11/00	87%
11	<b>Gunman Chronicles</b>	3D-Action	Valve/Rewolf	NEU	86%
12	<b>Merc.-Benz Truck Racing</b>	Rennspiel	Synetic	11/00	86%
13	<b>The Moon Project</b>	Echtzeit-Strategie	Topware	11/00	86%
14	<b>Rune</b>	Actionspiel	Take 2	NEU	85%
15	<b>Panzer Gen. 4: Barbarossa</b>	Taktikspiel	SSI	10/00	85%
16	<b>Homeworld Cataclysm</b>	Echtzeit-Strategie	Havas Interactive	11/00	85%
17	<b>Superbike 2001</b>	Sportspiel	EA Sports	NEU	85%
18	<b>Fakk 2</b>	Actionspiel	Take 2	10/00	84%
19	<b>Kicker Manager 2</b>	Fußballmanager	Heartline	NEU	85%
20	<b>Zeus</b>	Aufbauspiel	Havas Interactive	NEU	84%

Die 20 besten PC-Spiele, von Oktober bis Dezember. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 10/2000, 11/2000 und 12/2000.

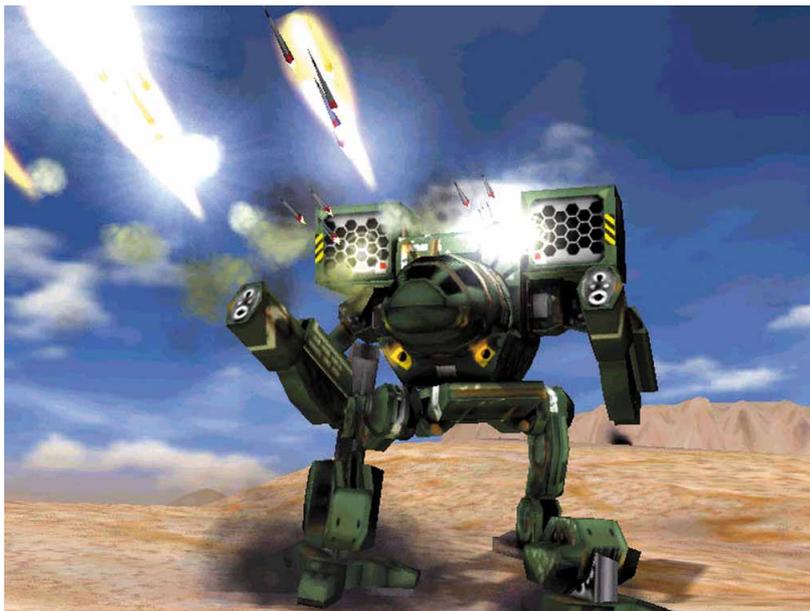
## Real Myst

Im Dezember will Mattel Interactive zum Casual-Gamer-Hit Nummer 1 die Echtzeit-Version **Real Myst** anbieten. Wohlgermerkt: Spielerisch ändert sich keines der Schalterrätsel. Aber statt sich durch eine vorberechnete Postkarten-Idylle zu klicken, bewegen Sie sich in fließendem Polygon-3D auf festgelegten Wegen.

→ **Mattel Interactive**, ☎ (01805) 842 6842



**Real Myst**: Postkarten-Idylle jetzt in echtem 3D.



MechWarrior 4: Flüchten und Verteidigen in riesigen Mehrspieler-Arenen.

## MechWarrior 4

Neue Infos zu **MechWarrior 4**: Die Entwicklung der Stahlkrieger-Simulation geht zügig voran und soll pünktlich zum Jahresende abgeschlossen sein. Ein Schwerpunkt liegt auf dem Multiplayer-Modus. Fünf grundlegende Spielarten, darunter natürlich auch Deathmatches, sind geplant; zusätzlich gibt's bei jeder die vor allem aus Ego-Shootern bekannten Variationen. Spannend klingt ein Modus namens »Steal the Bacon«: Wer darin einen Gegenstand geklaut hat, muss fortan vor allen anderen Teilnehmern in den teils riesigen Kampf-

umgebungen flüchten, sich verstecken und mit den schweren Kanonen verteidigen.  
→ Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

## Morrowind

Die Zahlen sind beeindruckend. Allein im bisherigen Entwicklungsprozess des Solo-Rollenspiels **Morrowind** wollen die Bethesda Studios mehr als 1.000 Figuren mitsamt individueller Biografie, 30 Städte und Dörfer, fünf Machtblöcke und mehrere Dutzend Gilden erstellt haben. Die Fähigkeiten der Hauptfigur setzen sich aus gut 40 Einzelpunkten wie Willensstärke, Kraft und



Morrowind: Imposantes Rollenspiel auf der Insel Vvardenfell.

Glück zusammen. Als Strafgefangener landen Sie auf Vvardenfell, einer gewaltigen Insel mit einem Vulkan in der Mitte. Die Handlung wird nur lose durch Quests zusammengehalten. Das Kampfsystem soll vergleichsweise actionlastig werden und vor allem Schwert-Nahkämpfe bieten. **Morrowind** soll Ende 2001 fertig sein, wir rechnen mit einer deutlichen Verspätung.  
→ [www.morrowind.com](http://www.morrowind.com)

## Delta Force Landwarrior

Gleich fünf Spezialisten stehen in Novalogics **Delta Force Landwarrior** Gewehr bei Fuß, um dem internationalen Terrorismus Einhalt zu gebieten. Scharfschützen, Kampftaucher und Sprengmeister sollen unter anderem zur Wahl stehen, um die 30 Missionen zu bestehen. Spionage-, Bewachungs- und Geiselnbefreiungseinsätze gehören zum Alltag der Eingreiftruppe. Die Engine des Vorgängers **Delta Force 2** wurde aufpoliert und mischt jetzt Voxelgrafik mit 3D-beschleunigten Polygonen. So sind auch Kämpfe innerhalb von Gebäuden möglich. Die angeblich verbesserte Gegner-KI machte sich in unserer Vorab-Version leider noch nicht bemerkbar: Wachen beobachteten völlig ungerührt das plötzliche Ableben ihrer Kameraden.  
→ [www.novalogic.com](http://www.novalogic.com)



Leser-Charts		
Platz		Spiel
1	(1)	Diablo 2
3	(2)	Half-Life
3	(3)	Age of Empires 2
4	(4)	Deus Ex
5	NEU	Sudden Strike
6	(13)	Star Trek: Voyager
7	(5)	Unreal Tournament
8	(7)	Die Sims
9	(8)	StarCraft
10	(17)	Fakk 2
11	(12)	Command & Conquer 3
12	NEU	Baldur's Gate 2
13	(11)	Baldur's Gate
14	(6)	Grand Prix 3
15	(9)	Vampire
16	(18)	Jagged Alliance 2
17	(-)	Fifa 2000
18	NEU	Cultures
19	(10)	Need for Speed 5
20	(-)	Commandos

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Verkaufs-Charts		
Platz		Spiel
1	(1)	Sudden Strike
2	NEU	NHL 2001
3	(5)	Star Trek: Voyager
4	-	Cultures
5	(7)	Die Sims
6	(2)	Grand Prix 3
7	(4)	Diablo 2
8	NEU	Fakk 2
9	NEU	Moorhuhn Jagd 2
10	(10)	Command & Conquer 3
11	(9)	Age of Empires 2
12	(13)	Bundesliga Stars 2001
13	(-)	Unreal Tournament
14	(6)	Deus Ex
15	NEU	Panzer General 4: Unt. Barb.
16	NEU	Star Trek: New Worlds
17	(-)	Half-Life
18	NEU	Mercedes-Benz Truck Racing
19	NEU	The Moon Project
20	(19)	Anno 1602

Erhebungszeitraum: Oktober 2000; nach den Verkaufszahlen von SATURN



Delta Force Landwarrior: Brenzliger Anti-Terror-Einsatz in Südost-Asien mit fünf Kampfspezialisten.

## Hitman

Er ist eine Art Frankenstein, stammt aus rumänischen Labors und wird von einem bekannten Drahtzieher durch Auftragsmorde gesteuert: der Held im Actionspiel **Hitman**. Seine Rolle übernehmen Sie und erledigen rund 20 Missionen in aller Welt, von Kolumbien bis Paris. Dabei sollen Sie wie in **Deus Ex** meist die Wahl zwischen Waffengewalt und raffinierterem Vorgehen haben – die Bodyguards eines Diplomaten fallen schon mal auf die Kleidung eines Wachmanns rein. Atmosphäre, Gegner-KI und Missionen haben in unserer spielbaren Beta einen sehr guten Eindruck gemacht. Eher genervt waren wir von den ständigen Kamerawechseln. Im Dezember soll das Einmann-Killerkommando fertig sein.

→ Eidos, ☎ (01805) 22 31 24

## Iron Dignity

Der nächste Topware-Streich mit der **Earth 2150-Engine**: Das Spiel heißt **Iron Dignity** und ist eine Mischung aus Echtzeit-Strategie und 3D-Action – vergleichbar mit **Battlezone 2** ohne Basisbau. Wahlweise steuern Sie Ihre Einheiten aus der Vogelperspektive oder steigen selbst in futuristische Panzer, Aufklärer und Hubschrauber. Den anderen Truppenverbänden können Sie in einem übersichtlichen Menü Befehle wie »Bewache mich« und »Greife mein Ziel an« erteilen oder blitzgeschwind hinter deren Steuerknüppel wechseln. In einer frühen Alpha-Version hat uns neben der schicken Grafik vor allem das Fahr- und Fluggefühl der Einheiten gefallen; große Teile der KI waren noch nicht eingebaut. Geplanter Erscheinungstermin: 1. Quartal 2001.

→ Topware, ☎ (0621) 480 50

## Neverwinter Nights

Das Mega-Rollenspiel **Baldur's Gate 2** steht seit dem 27. Oktober auch auf Deutsch im Laden, jetzt setzt Bioware volle Segel für den inoffiziellen Nachfolger **Neverwinter Nights**. Inzwischen arbeiten gut 40 Mann daran, momentan vorwiegend an der 3D-Grafik.



**Neverwinter Nights**: Das 3D-Rollenspiel genießt bei Bioware jetzt wieder oberste Priorität.



**Hitman**: Auch im kolumbianischen Regenwald sind Sie als Killer unterwegs.

So berichtet ein Programmierer von einer neuen und sehr spektakulären Art, Wasseroberflächen darzustellen. Außerdem wird das Spielkonzept erneut geprüft. Statt einer durchgehenden Handlung sind momentan noch Module geplant, ähnlich der »Burg für meinen Kämpfer«-Seitenquest in **Baldur's Gate 2**. Eventuell bekommt eine Haupthandlung also doch mehr Gewicht.

→ Interplay, ☎ (040) 89 70 33 33

## Gorasul

Auf den Spuren von **Baldur's Gate 2**: Im Rollenspiel **Gorasul** steuern Sie eine Helden-Gruppe im Kampf gegen einen Dämon durch prächtige Fantasy-Landschaften. Allerdings lassen die Berliner Entwickler Silver Style sich viel einfallen, um sich vom großen Vorbild abzuheben. So hat die Hauptfigur eine

intelligente Waffe, die sie mit Tipps unterstützt. Kampfbefehle erteilen Sie den drei Mitreitern im Rahmen von Multiplechoice-Gesprächen – »Zauberer, du greifst sofort mit dem stärksten Spruch an«. Insgesamt rund 100 Quests, von denen nicht alle absolviert werden müssen, sollen den Spieler bis zu 80 Stunden bei der Stange halten. **PS**

→ THQ, ☎ (02131) 60 74 65



**Gorasul**: Abenteuer in schicker Render-Landschaft.

## Der Gewinner des 12.000-Mark-GameStar-PCs

Viel Platz auf seinem Schreibtisch hat der 23jährige Tobias Koch aus Dresden bald nicht mehr. Denn dort steht in Kürze der nagelneue, 12.000 Mark teure GameStar-PC, den er in unserer großen Jubiläumsverlosung in Ausgabe 10/2000 gewonnen hat. Damit ist auf sehr lange Sicht kein Aufrüsten mehr nötig – die Kiste hat alles, was Spielerherzen höher schlagen lässt. Auf dem Motherboard von Abit arbeitet ein mit 1.000 MHz getakteter Athlon-Prozessor, der Tobias' Lieblingsspielen **Deus Ex** und **Unreal Tournament** Beine machen wird. Den 22 Zoll-Monitor von Iiyama hält eine rasend schnelle Hercules 3D-Prophet II GTS auf Trab. Im unwahrscheinlichen Fall, dass die 47 GB-Byte große Festplatte voll zu werden droht, lagert Tobias Daten auf den CD-RW-Brenner aus, der sich das Gehäuse mit einem 250-MByte-Zip-Laufwerk teilt. Die Klänge der Soundblaster Live Platinum bringen die Siroco-Crossfire-Boxen glasklar rüber.

Ob Sie unter den über 500 Gewinnern der zahlreichen weiteren hochwertigen Preise im Gesamtwert von rund 110.000 Mark sind, erfahren Sie ab Seite 230.



# Deutsche News



**X-Isle:** Die Technik-Demo macht Appetit auf das fertige Spiel – die Berge im Hintergrund sind keine Bitmaps, sondern bestehen aus mehreren tausend Polygonen.

## X-Isle

Was macht ein begabtes, aber unbekanntes Newcomer-Team, wenn es Aufmerksamkeit erregen will? Die Crytek Studios aus Coburg bastelten zuerst eine wahrlich beeindruckendes Technik-Demo mit ihrer haus-eigenen 3D-Engine. Die Qualität imponierte auch Nvidia, sodass es **X-Isle** sogar in den Download-Bereich des Grafikspezialisten schaffte. Im Verlauf des nächsten Jahres soll aus der Demo ein ganzes Spiel werden: Als Anführer eines Trupps von Elitesoldaten kämpfen Sie in diversen Umgebungen gegen eine geheimnisvolle Alienrasse, die sich auf der Erde niedergelassen hat. **X-Isle** soll stark Multiplayer-orientiert werden; lediglich in einer Art Tutorial dürfen Sie auch alleine durch die schöne 3D-Landschaft ziehen.

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

## Rim

Eine interessante Mischung aus rundenbasierter und Echtzeitstrategie wagt Trinode (**Dunkle Manöver**). In **Rim** vermöbeln sich sechs interstellare Rassen mit über 70 ver-



**Rim:** Sechs Rassen mit über 70 Einheiten kämpfen auf fernen Planeten.

schiedenen Einheiten. Jede Partei ist anders: Die einen schicken hoch technisiertes Kampfgerät in die Schlacht, während andere mit reiner Alien-Muskelmasse kämpfen. Ihre Aktionen sind in Zug- und Kampfphase aufgeteilt, die wiederum jeweils in Echtzeit ablaufen. Zu den über 30 Missionen gesellt sich ein umfangreicher Multiplayer-Part. Wert legen die Entwickler auf eine simple Bedienung, um den Einstieg zu erleichtern. Beginnen werden die Kämpfe voraussichtlich im ersten Quartal 2001.

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

## Vulpine Vision

Oft genug scheitert ein gelungenes Spielkonzept an der grafischen Umsetzung. Damit sich die Programmerteams aufs ei-



**Vulpine Vision:** Deutsche 3D-Engine zum Kaufen.

gentliche Spieldesign konzentrieren können, entwickelte Vulpine eine frei käufliche 3D-Engine namens **Vulpine Vision**. Sie soll sowohl für Indoor- als auch Outdoor-Szenarien geeignet sein und unterstützt quasi alle derzeit aktuellen 3D-Features wie T&L oder Bump Mapping. Durch spezielle Plugins kann die Engine in Standardanwendun-

gen eingebunden werden, was die Programmierung recht einfach gestalten soll. Zu den Kunden von Vulpine gehört zum Beispiel Attic (**Das schwarze Auge**). **MG**  
→ [www.vulpine.de](http://www.vulpine.de)

## Firmen-Porträt: Innonics



Von der kleinen Hobbyfirma zum ernst zu nehmenden Publisher – diesen klassi-

schen Weg ging Innonics. Mitte 1999 wagten die Hannoveraner mit dem amateurhaft wirkenden Aufbaustrategie-Titel **Land der Hoffnung** den Einstieg in die Spielebranche. Das ein halbes Jahr später erschienene **Thandor** war zwar spielerisch nur gehobener Durchschnitt, gehört aber bis dato zu den schönsten Programmen der Sparte Echtzeit-Strategie in 3D.

Innonics will jedoch nicht nur eigene Spiele programmieren, sondern auch Fremd-Titel anbieten. Der erste Schritt ist bereits gemacht: Das **Jagged Alliance 2-Addon Unfinished Business** wird im November europaweit veröffentlicht.

## Aktuelles Projekt: Wiggles

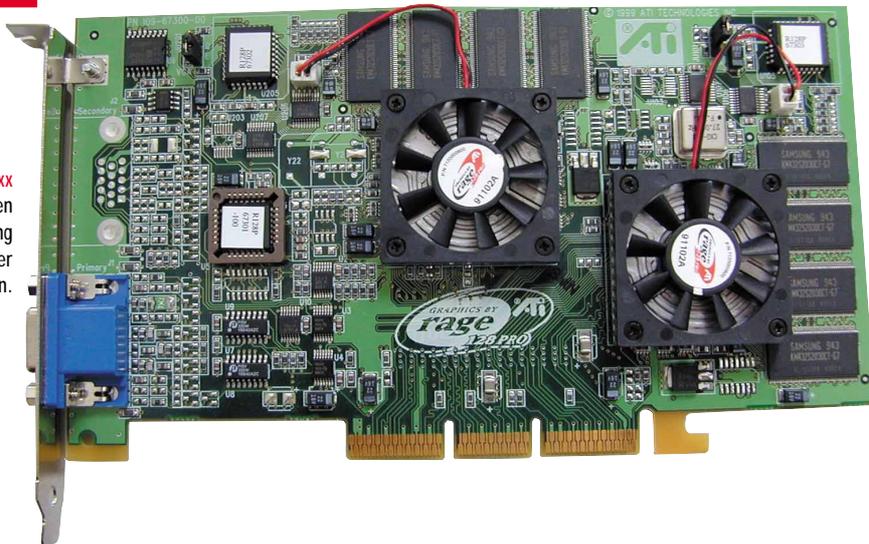
Den Vorwurf mangelnder Originalität lässt sich **Wiggles** wahrlich nicht machen. Mit einem Wichteltrupp graben Sie sich auf der Suche nach Schätzen und Feinden tief in die Erde. Ebenso ungewöhnlich wie das Konzept ist die 3D-Ansicht: Sie blicken von der Seite auf das hektische Treiben.



**Wiggles:** Originelles Eingrab-Strategiespiel.

# Technik News

Die **Radeon Maxx** wird es entgegen der Ankündigung vom September doch nicht geben.



## Kolumne



### 1:0 für 3Dfx

Die vor zwei Jahren gegen Nvidia eingereichte Klage wegen Patentrechts-Verletzungen zeigt die ersten Früchte. 3Dfx hat im Streit mit seinem härtesten Konkurrenten einen ersten Teilerfolg erzielt. Es geht dabei um zwei Techniken, die 3Dfx für sich beansprucht und die Nvidia anscheinend unrechtmäßig in seine Produkte einbezogen hat: Single-Pass-Multitexturing und Mipmap-Dithering. Zumindest die erste Technik wird aber auch von anderen Herstellern wie ATI und Matrox genutzt – vollkommen unbeachtet von 3Dfx.

Drängt sich Ihnen jetzt die Idee auf, 3Dfx wolle dem fast schon übermächtigen Konkurrenten einmal kräftig an den Karren fahren? Ein Schelm, wer dabei Böses denkt! Ein kompletter Sieg vor Gericht würde nämlich im schlimmsten Fall bedeuten, dass Nvidia-Chips ab dem TNT-1 (also auch alle Geforces) mit einer Verkaufssperre belegt würden. Die Kooperation mit Microsoft, in deren X-Box auch ein Nvidia-Chip werkeln soll, wäre ebenfalls bedroht.

Konkurrenzkampf ist wichtig im internationalen Geschäft. Aber muss er mit so harten Bandagen ausgetragen werden? Die Polarisierung auf Nvidia macht auf jeden Fall eines deutlich: 3Dfx geht es nicht primär um die Patentverletzung, sonst wären auch andere Mitbewerber verklagt worden. Es geht darum, verlorenen Boden mit Hilfe von öffentlichen Instanzen wieder gut zu machen. Mir wäre das über bessere Produkte lieber...

Walter Reindl  
Redakteur

## ATI Roadmap

In den nächsten 12 Monaten wird ATI seine Produktpalette um vier Grafikkarten erweitern. Bereits im November soll mit dem **RV100** eine Lowcost-Variante des **Radeon** auf den Markt kommen. Für den Dezember plant ATI die Markteinführung des **Radeon II**, der über die doppelte Leistungsfähigkeit des Vorgängers verfügen soll. Dazu kommt noch volle DirectX-8.0-Unterstützung und eine programmierbare Transform- und Lighting-Einheit. Drei Monate später wird dann voraussichtlich die **Maxx**-Version mit zwei **Radeon II**-Chips folgen. Für den Sommer des nächsten Jahres ist dann der **Radeon Pro** zu erwarten, der viermal so schnell sein soll wie der Radeon und mit 400 MHz getaktet sein wird. Aufgrund der neuen Chip-Ankündigungen wird die geplante **Radeon Maxx** mit zwei Grafikchips und 128 MByte Grafikspeicher gar nicht auf den Markt kommen.

## Voodoo-Nachfolger

Im Frühjahr 2001 will 3Dfx die nächste Generation von Voodoo-Karten mit Codenamen **Specter** präsentieren. Die neuen Grafikkarten sollen auf dem VSA-100-Nachfolger **Rampage** basieren und einen zusätzlichen Transform- und Lighting-Chip besitzen. Gerüchten zufolge sollen die 3Dfx-Karten maximal 3,2 Giga-Texel pro Sekunde berechnen können und vier Textur-Pipelines haben. Der Speichertakt des DDR-RAMs soll bei maximal 200 MHz liegen. Mit der Ankündigung der nächsten Voodoo-Generation wird die Auslieferung der **Voodoo 5 6000** sehr unwahrscheinlich.  
→ [www.3dfx.com](http://www.3dfx.com)

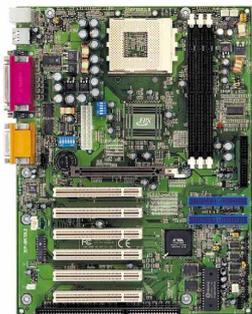
## 1,2-GHz-Thunderbird

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft stellt AMD einen mit 1,2 GHz getakteten **Thunderbird**-Prozessor und einen **Duron** mit 800 MHz vor. Die Neueinführung der beiden CPUs wird von Preissenkungen auf breiter Front begleitet. Bei Abnahme von 1.000 Stück soll der **Thunderbird** mit 1,2 GHz dann etwa 1.300 Mark kosten. Das 1,1 GHz-Modell wird dadurch auf rund 950 Mark, der Gigahertz-**Thunderbird** auf circa 700 Mark fallen. Die **Duron**-Familie bekommt ebenfalls eine neue Preisstruktur: Der Einführungspreis für den **Duron 800** soll bei rund 340 Mark liegen, der Preis des **Duron 750** sinkt auf circa 225 Mark, die 700 MHz-Variante auf etwa 180 Mark, ebenfalls in Tausender-Stückzahlen. Auch mustert AMD einige Prozessor-Modelle aus: demnach wird kein Duron mehr unter 700 MHz produziert, die Thunderbirds wird es nur noch mit 850 bis 1.100 MHz Taktfrequenz geben.

Intel selbst will mit der Einführung neuer **Celerons** mit 733, 766 und 800 MHz sowie ebenfalls einer deutlichen Preissenkung von etwa 30 Prozent reagieren. Damit würde der Pentium III/1000 bei Abnahme von 1.000 Stück etwa 950 Mark kosten – eine Reduzierung des Ladenpreises von 1.100 auf circa 1.000 Mark. Die Modelle mit 933 und 866 MHz werden dann für rund 700 Mark beziehungsweise 500 Mark über die Ladentheke gehen. Am stärksten verbilligt sich der Celeron 700, der nach der Preissenkung nur noch 180 Mark kosten soll. Der Kampf der Prozessor-Giganten geht also in die nächste Runde. Den Anwender wird es freuen, er kann mit weiter sinkenden Preisen rechnen.  
→ [www.amd.com](http://www.amd.com) / [www.intel.com](http://www.intel.com)

## Boards für Übertakter

Der taiwanische Hersteller Epox bringt zwei neue Sockel-370- und Sockel-A-Mainboards im ATX-Format auf den Markt. Das **EP-3VCA2+** unterstützt Intel-Prozessoren bis 933 MHz, das **EP-8KTA2** ist für Duron- und Thunderbird-Prozessoren bis zu 1,1 GHz ausgelegt. Ansonsten gleichen sich beide Hauptplatinen: Es stehen jeweils drei DIMM-Sockel, ein ATA/100-Controller, vier USB-Anschlüsse,



Für alle Freunde des Übertaktens bietet Epox zwei neue **Mainboards**.

fünf PCI- und ein AGP-Steckplatz zur Verfügung. Als Unterschied besitzt das **EP-3VCA2+** noch einen TAC-97-Soundchip von Via onboard. Die Besonderheit der beiden Platinen besteht in ihrer Übertaktungsfähigkeit. Beim **EP-3VCA2+** lassen sich die Kern- und I/O-Spannung wie auch die Frequenz des Frontside-Bus in Schritten von einem MHz regeln. Das Sockel-A-Board **EP-8KTA2** ermöglicht die Einstellung des Multiplikators für die CPU-Taktfrequenz und die Kernspannung mittels Dip-Schaltern. Beide Mainboards sind seit Ende Oktober für 329 Mark (**EP-3VCA2+**) beziehungsweise 379 Mark (**EP-8KTA2**) lieferbar.

→ [www.epox.com](http://www.epox.com)

## 30-Zoll-Monitor durch Spiegeltrick

Der Berliner Hersteller TVCM bietet mit dem **TV-Cinema-Mirror** einen Bildschirmspiegel, durch den sich das Bild herkömmlicher Monitore auf eine Bilddiagonale von 30 Zoll vergrößern lässt. Das Bild des Moni-

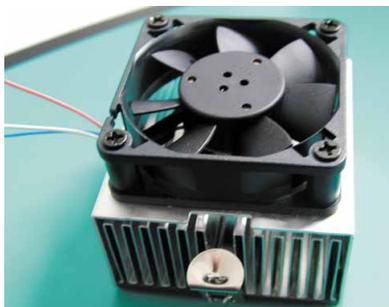
tors, der vom Betrachter weg zeigt, wird dabei spiegelverkehrt dargestellt, durch Umpolung auf den metallischen Spiegel. Der Monitor steht auf einem speziellen Rollwagen unter dem Schreibtisch, der nach hinten abgeschirmt ist und so elektromagnetische Strahlung abfangen soll. Geeignet ist das System für alle gängigen 15-, 17- oder 19-Zoll-Monitore. Der **TV-Cinema-Mirror** kostet rund 750 Mark, eine Anleitung zum Umpolen des Bildschirms inbegriffen.

→ [www.order8.com](http://www.order8.com)

## Frischer Wind für CPUs

Als erster Hersteller hat Coolermaster ab sofort einen Prozessor-Kühler für bis zu 1,2 GHz im Sockel-Format im Sortiment. Damit sollen sich alle gesockelten Celeron-, Duron-, Pentium-III- und Thunderbird-CPU's ausreichend abkühlen lassen. Der Kühlkörper des **CF5-5G51P** verfügt über eine Bodenplatte aus Kupfer zur schnelleren Wärmeableitung. Das Gebläse, bestehend aus einem Papst-Lüfter (612 FH), rotiert mit 4.500 Umdrehungen und schaufelt so bis zu 33 Kubikmeter Luft pro Stunde. Die Leistungsaufnahme des **CF5-5G51P** beträgt 1,4 Watt. Ein großer Vorteil des 99 Mark teuren Kühlers ist das besonders leise Gleitlager des Lüfters.

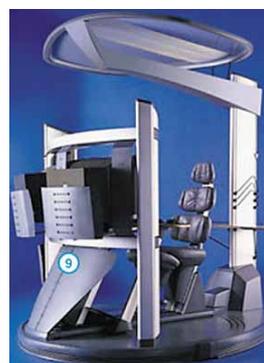
→ [www.cooler-master.com](http://www.cooler-master.com)



Leiser und leistungsstarker Kühler für Prozessoren bis 1,2 GHz: der **CF5-5G51P** von Coolermaster.

## Arbeitsplatz der Zukunft

Poetic Technologies fertigt keine Computermöbel im klassischen Sinn. Die Produkte der US-Firma sind vielmehr ganze Arbeitsumgebungen für IT-Profis. Die futuristisch anmutenden Geräte sind mit allerhand Features ausgestattet, die das Arbeiten angenehmer gestalten sollen. Dazu stehen je nach Modell verschiedene Ausbaustufen zur Verfügung. Innovation hat allerdings auch ihren Preis, das Top-Modell **Aura** kostet stolze 17.000 Mark. Dafür erhalten Sie jedoch alle denkbaren Annehmlichkeiten wie ein individuelles Beleuchtungssystem, das Blend- und Schatteneffekte vermeiden soll und in der Farbe optimal angepasst werden kann. Hinzu kommt ein elektrisch verstellbarer Sitz mit sieben Einstellungsmöglichkeiten, aufblasbaren Kissen und programmierbaren Sitzeinstellungen. Für frischen Wind sorgt das Klimasystem, das für bis zu 21,5 Luftwechsel pro Stunde sorgt – ausgestattet mit elektrischen Filtern und optimaler Lufterwärmung. Um eine ideale Nutzung des Tageslichts zu erreichen, verfügt **Aura** zudem über ein Rotationssystem, das, je nach Programmierung, für eine automatische langsame Rotation der Arbeitsumgebung sorgt. Die Arbeitsumgebung **Aura** besitzt maximal 20 Steckdosen an zwei separaten Stromkreisen. Bis zu vier Monitore können integriert werden. Stauraum für CDs, Disketten und Unterlagen ist an diversen Stellen vorhanden. Zudem lassen sich oberhalb der Monitore zusätzliche Fächer montieren.



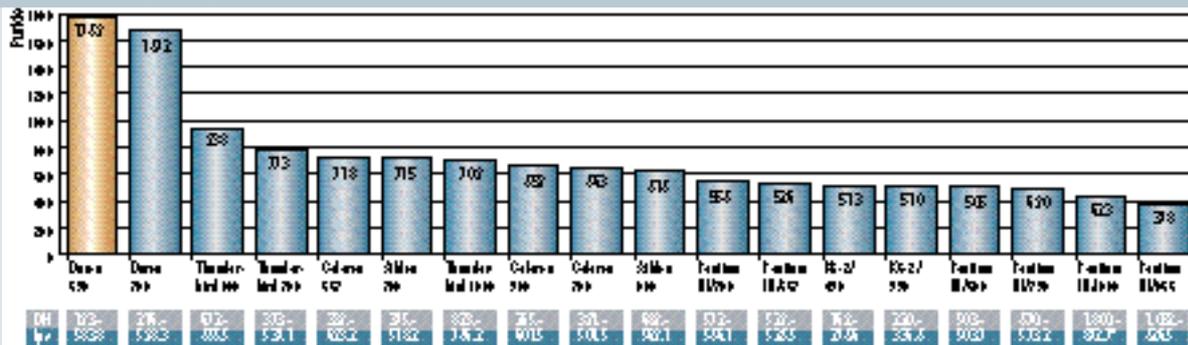
So könnte der **Arbeitsplatz** der Zukunft aussehen.

→ [www.poetictech.com/aura](http://www.poetictech.com/aura)

## GameStar-Prozessorindex 12/2000

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: 20.10.2000

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