

# Gerüchte, Szene



Warren Spector freut sich schon auf die Diebestour mit Dark Project 3.

## Kolumne



### Lizenz statt Idee

Musste ja kommen. Nun ist auch ein Spiel zu den Bestseller-Büchern um den schwer populären Zauberlehrling Harry Potter in Planung. Der Gemischtwarenladen

Electronic Arts hat rasch zugegriffen: Die Lizenzverträge sind unterzeichnet, dabei gibt's noch nicht mal ein Konzept für das geplante Programm. Bin ich eigentlich der einzige, der bei solchen Deals ein mulmiges Gefühl hat? Ist es zu idealistisch, wenn ich gern hätte, dass am Anfang jeder Spielentwicklung eine gute Idee steht?

Mir ist natürlich auch klar, dass ein Harry-Potter-Spiel eine sichere Geldmaschine ist. Egal, ob es nun eine Spielspaßoffenbarung oder ein übles Machwerk wird. Aber zuweilen träume ich doch noch von der guten, alten Zeit, in der engagierte Entwickler noch Spiele um der Spiele (und der Fans!) willen gemacht haben.

Gunnar Lott  
Redakteur



## Dark Project 3

Totgesagte leben wirklich länger. Als bekannt wurde, dass der Entwickler Looking Glass pleite ist, sah auch die Zukunft des Langfingers Garrett aus dem Spiel **Dark Project** düster aus. Jetzt hat Eidos eingegriffen: Es wird einen dritten Teil geben, Designer ist niemand anders als Warren Spector (**System Shock**, **Deus Ex**). Der hat inzwischen einige der ehemaligen Looking-Glass-Entwickler unter Vertrag genommen, damit sie bei Ion Storm an der Wiederbelebung der Diebes-Serie arbeiten. Alle Mitarbeiter haben Erfahrung mit der **Thief**-Engine, die vermutlich auch in Teil 3 zum Einsatz kommt. Hoffentlich findet Spector genug Zeit für den Räuber, schließlich arbeitet er zugleich bereits an **Deus Ex 2**. Gerüchten zufolge soll es zudem für den ersten Teil der Agenten-Hatz ein Addon mit »Lost Episodes« geben, also Levels, die es nicht in das fertige Spiel geschafft haben.

## Harry Potter

Die Bücher rund um den sympathischen Zauberlehrling Harry Potter dominieren seit Wochen die Bestsellerlisten des Buchhandels. Nachdem Kinogigant Warner schon die Filmrechte einkaufte, war es nur eine Frage der Zeit, bis sich jemand die Rechte für Computerspiele sichert. Electronic Arts hat den Zuschlag bekommen, und zwar für das ganze Paket: Für Spiele zu den Büchern, zum Kinofilm und für Online- und Konsolenspiele. Die Spiele werden alle in England entwickelt, weil dort Harrys geistige Mutter, Joanne K. Rowling, lebt. Sie soll nämlich intensiv an den Programmen

mitarbeiten, damit sie zur magischen Welt der Romane passen. Obwohl noch nicht einmal klar ist, in welchem Genre Harrys Abenteuer spielen, steht schon fest, dass die Spiele onlinefähig sein werden.

## Doom 3

Benutzer des Online-Spiele-Browsers **Gamespy** staunten nicht schlecht. Mitte August tauchte in den Serverstatistiken ein **Doom 3**-Server auf. Auf dem Server mit der Versionsnummer »0.01 win-86-debug« wartete der Level »x\_doom2« auf Spieler. Ob das Ganze ein Scherz von id war oder wirklich ein früher Online-Test des neuen Projekts, ist nicht bekannt. Id entschloss sich, das ehrgeizige Rollenspiel-Projekt **Quest** zugunsten von **Doom 3** fallen zu lassen, nachdem sich auf der E3 so viele Besucher positiv über das Remake eines anderen Uralt-id-Shooters geäußert hatten.

## Tomb Raider 6

Nachdem Eidos-Leute auf der E3 noch verschämt davon gesprochen hatten, der guten Lara mal eine Pause zu gönnen, ist nun endgültig klar, dass auch weiterhin in jedem Jahr ein **Tomb Raider** erscheinen wird. Im November dürfen wir mit Teil 5, **Die Chronik** genannt, rechnen. Auf der Releaselist von Core Design taucht sogar bereits Part 6 auf. Erscheinungstermin: 4. Quartal 2001.





## Half-Life 2

Valve arbeitet derzeit unter größter Geheimhaltung an **Half-Life 2** und **Team Fortress 2**. GameStar konnte nun einige Insider-Infos ergattern: **Half-Life 2** wird strategischer als sein Vorgänger. Gordon Freeman soll jetzt an Gegnern auch vorbeischießen können, ohne sein Brecheisen zu bemühen. Neben verbesserten Animationen soll dem Spiel eine realistische Physik-Engine spendiert werden. Die **Team Fortress 2**-Entwickler schauen sich derweil alte Kriegsfilm an, um Taktiken und Schauplätze möglichst authentisch einbauen zu können. Leider soll sich durch dieses ehrgeizige Vorhaben und die Verwendung einer neuen Engine das Erscheinungsdatum Januar 2001 angeblich nicht halten lassen. Wann der Kampf tatsächlich beginnt, ist unklar.

## Terminkalender: Netzwerk-Partys bis November 2000

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>XS-Lanparty 2</b>	Herdecke 250	www.xslan.de	29.9. bis 1.10.2000
<b>Sudden Death 15</b>	Ahnsbeck bei Celle 100	www.sudden-death.de/cx	29.9. bis 1.10.2000
<b>Gibbed.de</b>	Mainz 120	http://lan.gibbed.de/	2.10. bis 3.10.2000
<b>Mega-Matrix</b>	Rockenhausen 400	www.cck-online.de	6.10. bis 8.10.2000
<b>Ping of Haste</b>	Stuttgart 120	www.pingofhaste.de	6.10. bis 8.10.2000
<b>LAN-Trauma</b>	Mettingen 135	www.lan-trauma.de	6.10. bis 8.10.2000
<b>MilleniumLan</b>	Schiffweiler 500	www.milleniumlan.de	13.10. bis 15.10.2000
<b>6. Area 51 LAN</b>	Berlin/Charlottenburg 250	www.area51-berlin.de	14.10. bis 15.10.2000
<b>BigFrag 2000</b>	Neustadt/W. 200	www.bigfrag.de	20.10. bis 22.10.2000
<b>Hurrican Lan</b>	Brake 400	www.hurrican-lan.de	20.10. bis 22.10.2000

## Counterstrike Beta 7

Die siebte Beta-Version der Multiplayer-Mod **Counterstrike** für **Half-Life** ist endlich da. Mit der Karte »de\_jeepathon2k« demonstrieren die Entwickler die neue Möglichkeit, fahrbare Vehikel in die Levels einzubauen. Die Kämpfer betreten mit Jeeps umher und düsen sogar über Rampen und Sprungschancen – **Halo** läßt grüßen. Die erste Probefahrt mit dem Testfahrzeug machte schon einen guten Eindruck, auch wenn das Fahrverhalten alles andere als realistisch ist. Wir werden sehen, was die **Counterstrike**-Gemeinde daraus macht – wie wäre es mit **Counterstrike-Rally**?



Counterstrike: Heiße Rennen mit Panzern und Jeeps.

## 3D-Shooter von Blizzard?

Blizzard macht nur 2D-Rollen- und Strategiespiele? Von wegen: Per Stellenanzeige auf ihrer Homepage suchen die Kalifornier einen 3D-Leveldesigner mit Worldcraft- und QERadiant-Kenntnissen. Diese beiden Tools werden gebraucht, um die Levels für **Half-Life** und die id-Shooter zu erstellen. Leider will Blizzard nicht bestätigen, ob diese Anzeige mit den Gerüchten über ein geplantes Online-Rollenspiel im Stile von **Everquest** zusammenhängt.

## Duke geht in Serie

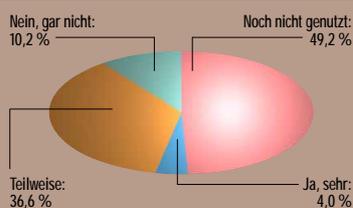
3D Realms und Web Corp planen, den smarten Einzelkämpfer Duke Nukem in einer neuen Serie ballern zu lassen. Der Clou: Die Spieler holen sich dabei das Grundprogramm umsonst aus dem Internet. Neue Levels und Waffen gibt es, in Episoden zusammengefasst, kostenpflichtig zum Download. Regelmäßig neue Folgen sollen die Duke-Fans bei der Stange halten. Mit dem sehnlich erwarteten **Duke Nukem Forever** hat das Spiel nichts zu tun.



## Frage des Monats

In Ausgabe 9/2000 fragten wir:

»Sind Sie mit dem Spielehersteller-Support per Telefon-Hotline bei technischen Problemen zufrieden?«



**Ergebnis:** Von den GameStar-Lesern, die Spielehersteller-Hotlines nutzen, ist weniger als ein Zehntel voll zufrieden.

## Der GameStar-Newsticker

★★★ **BLACK & WHITE:** Lionhead will zum kommenden Spiel ein Online-Messaging-System aufbauen. Unter [www.bwgame.com/window/](http://www.bwgame.com/window/) gibt es einen Vorgeschmack. ★★★ **DIE MUMIE:** Rebellion, die Macher von Aliens vs. Predator, kümmern sich um das Spiel zum Gruselfilm. ★★★ **XBOX-WARHAMMER:** Microsoft beteiligt sich am Vorhaben, das Tabletop-Spiel Warhammer auf den Bildschirm zu bringen. Über eine Xbox-Version denken die Entwickler von Climax nach. ★★★ **INTERPLAY:** Im letzten Quartal musste die Firma 1,2 Millionen Dollar Verluste hinnehmen, immerhin 3 Millionen weniger als im Vorjahr. ★★★ **HALF-LIFE:** Die Kino-Insider-Seite [www.darkhorizons.com](http://www.darkhorizons.com) behauptet, dass ein Kinofilm zu Valves 3D-Shooter in der Mache ist. ★★★ **UBISOFT:** Der französische Software-Riese konnte seinen Umsatz im letzten Quartal um 31,7 % steigern. Der Grund für den Anstieg sind die erfolgreichen Gameboy-Titel der Firma. ★★★ **BIOWARE:** Immer mehr Mitarbeiter verlassen derzeit die Firma, auch der ehemalige Produzent von Baldur's Gate 2, Ben Smedstad. Der Erscheinungstermin des Rollenspiels ist aber laut Interplay nicht gefährdet. ★★★ **EA ONLINE:** EA plant mit AOL gemeinsam ein Online-Portal. Flaggschiff soll ein Internetspiel namens Majestic werden. ★★★

Quelle: GameStar-Mitmachkarten (9/2000)

# Spiele News



Tomb Raider 5: So engagiert kämpft Lara Croft nur noch in den Erinnerungen alter Freunde für das Gute.

## Kolumne



### Bin ich hier richtig?

Ich bin mit einem Realwelt-Pathfinding der Kategorie »Unrasiert und fern der Heimat« geschlagen. Mein Orientierungssinn unterbietet jede KI-

Routine, in größere Supermärkte sollte man mich nur mit Kompass und Faltplan schicken. Und wenn es etwas gibt, das mir in keinem PC-Spiel Spaß macht, dann ist es das Herumgeirre auf der Suche nach dem nächsten Ziel.

Warum die Automap immer noch keine Selbstverständlichkeit ist, bleibt für mich ein Geheimnis. Selbst ein Titel wie Deus Ex verweigert mir eine Übersicht erkundeter Regionen. Auch bei Tomb Raider oder Vampire hätte ich gerne auf die »Und nu'?«-Momente verzichtet. Liebe Programmierer, denkt bitte immer an die Schäflein, die leicht vom rechten Wege abkommen. Wer glaubt, dass ihm ohne Automap eine größere Herausforderung blüht, kann ja den Finger von der TAB-Taste lassen.

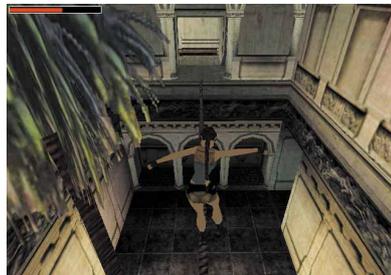
Heinrich Lenhardt  
US-Korrespondent



Empire Earth: In der Zukunft gibt's schicke Effekte.

## Tomb Raider 5

Lara lebt – wenn auch nur durch einen Story-Kniff: Nachdem die Archäologin im Finale ihres letzten Abenteuers im Wüstensand versank, muss sie in **Tomb Raider 5: Die Chronik** in den Erinnerungen alter Freunde weiterkämpfen. Die treffen sich nach ihrer Beerdigung und plaudern über Laras frühe-



In Rom testet Lara die neue Seil-Lauf-Fähigkeit.

re Heldenatanten – und die spielen Sie nach. Sie sind in Rom unterwegs, erkunden ein U-Boot, und rätseln sich als 16-jähriges Mädels über eine irische Insel. Dabei sind Sie ohne Waffen unterwegs, sollen Gegner aber mit Chloroform schlafen legen können. Ärgerlich: Am veralteten Grafiksystem ändert sich ersten Bildern zufolge nichts. Allerdings legt Eidos den Level-Editor bei. Ein starkes Indiz, dass die mittlerweile uralte 3D-Engine auch in den Augen von Eidos ausgedient hat und im nächsten Teil endlich ersetzt wird.

→ Eidos, ☎ (01805) 22 31 24

## Empire Earth

Querbeet durch die Historie kämpfen Sie sich im Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth**. Darin lenken Sie die Geschehnisse Ihrer

Völker in zwölf Epochen. Von knochen-schwingenden Steinzeit-Neandertalern geht es bis in die ferne Zukunft mit laserbewehrten Hightech-Soldaten. Speziell für dieses Zeitalter arbeiten die Stainless Steel Studios derzeit an farbenfrohen Spezialeffekten, mit denen Energiestrahlen und -bomben schön spektakulär durch die Landschaften flitzen. Leider erscheint der Titel nach momentanem Stand nicht vor dem 3. Quartal 2001.

→ Havas, ☎ (06103) 99 40 40

## Resident Evil 3

Horror auf dem Computer – schuld daran ist mal nicht eine neue Windows-Version, sondern **Resident Evil 3**. Das gab es bislang nur auf der Playstation, bereits Ende September will Eidos das Action-Adventure auch auf PCs veröffentlichen. Sie steuern die Elite-Solatin Jill Valentine beim Kampf gegen einen bösen Genetik-Konzern und legen sich dabei in der Außenperspektive mit Horden von Zombies und anderen Untoten an; gelegentlich lösen Sie auch vergleichsweise knifflige Rätsel. Auf ersten Bildern wirkt die Umsetzung in Sachen Grafik recht gelungen.

→ Eidos, Tel. (01805) 22 31 24



Resident Evil 3: Kampf mit Horden von Untoten.

## Alice

Ein Satansbraten macht Fortschritte: Bereits im Oktober soll das Action-Adventure **American McGee's Alice** fertig sein. Erst kürzlich haben die EA-Entwickler mit Richard »Levelord« Gray einen der erfahrensten Leveldesigner (und GameStar-Gastautoren) von den **Falk 2**-Machern Ritual »ausgeliehen«. In dem Spiel steuern Sie Alice durch ein bizarr-düsteres Märchenreich und legen sich unter anderem mit Soldatennamen an. Das Programm basiert auf der **Quake 3**-Engine und setzt neben schicken Grafiken vor allem auf ungewöhnliche Ideen, darunter eine schwarzweiße Schachwelt.  
 → [www.alice.ea.com](http://www.alice.ea.com)

## Train Simulator

Da geht der guten, alten Modelleisenbahn der Dampf aus: Microsoft bastelt am **Train Simulator**. Auf sechs akkurat nachgebauten, grafisch opulenten 3D-Strecken raten Sie durch die österreichischen Alpen der 30er-Jahre oder das Japan der Neuzeit. Wahlweise gucken Sie sich die Landschaften als Passagier an, bedienen als Zugführer die Lok oder kümmern sich um die Fahrpläne. Ähnlich wie beim **Flight Simulator** aus gleichem Hause sollen Dampfkross-Fans das Spiel mit selbst entwickel-



**Train Simulator:** Bahnreisen als Zugführer.

ten Modulen weiter ausbauen können. »Bitte einsteigen« heißt es voraussichtlich ab dem 1. Quartal 2001.  
 → Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

## F1 Racing Championship

Mit **Grand Prix 3** hat Microprose gerade den Formel-1-Thron bestiegen, da bläst Ubi Soft zum Gegenangriff: Das Rennspiel **F1 Racing Championship** setzt die höchst erfolgreiche **F1 Racing Simulations**-Reihe fort. Es basiert auf einer brandneuen Grafik-Engine, von der Ubi Soft stolz behauptet, man könne darin mehr als einen Kilometer weit sehen. Auch das Verhalten der computergesteuerten Fahrer wird kräftig überarbeitet.



**Alice:** Der Satansbraten räumt in einer bizarren Märchenwelt auf.

Den Jungs flattern auch mal die Nerven – dann lassen sie sich von Ihnen durch besonders wilde Manöver zu Fahrfehlern verleiten. Der potenzielle Rennspielhit nutzt die Daten und sämtliche Teams der 99er-Saison und soll im November 2000 an den Start gehen.  
 → Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 44 66



**F1 Racing Championship:** Prächtiger Monaco-Kurs.

## Hidden & Dangerous 2

Vier Freunde sollte man im Actionspiel **Hidden & Dangerous 2** sein. Anders als im Vorgänger kämpfen Sie sich künftig nicht mit austauschbaren Kollegen durch das



**Hidden & Dangerous 2:** 3D-Welt zum Kaputtmachen.

Weltkrieg-2-Szenario. Sondern mit Spezialisten, die einen ausgeprägten Charakter haben – da müssen Sie einen furchtsamen Gefährten auch mal zum Weitermachen überreden. Eine neue 3D-Engine bietet schönere Umgebungen und sorgt dafür, dass Sie die mit ordentlich »Krawumms« auch gleich in Schutt und Asche legen können. Wettereffekte bringen mehr Realismus, bei Regen versinken ganze Landstriche im Matsch. Nach derzeitigem Stand ist das viel versprechende Programm im 2. Quartal 2001 fertig.  
 → Take 2, ☎ (0190) 87 32 68 36

### Leser-Charts

Platz		Spiel
1	(1)	<b>Diablo 2</b>
2	(2)	<b>Half-Life</b>
3	(6)	<b>Deus Ex</b>
4	(3)	<b>Age of Empires 2</b>
5	(4)	<b>Unreal Tournament</b>
6	(5)	<b>Die Sims</b>
7	NEU	<b>Grand Prix 3</b>
8	(18)	<b>Vampire</b>
9	(17)	<b>Baldur's Gate</b>
10	(9)	<b>StarCraft</b>
11	(13)	<b>Anstoss 3</b>
12	(7)	<b>Need for Speed 5</b>
13	(8)	<b>Ultima 9</b>
14	(11)	<b>Star Trek: Armada</b>
15	(14)	<b>Fifa 2000</b>
16	(10)	<b>Command &amp; Conquer 3</b>
17	(-)	<b>Anno 1602</b>
18	NEU	<b>Icewind Dale</b>
19	(15)	<b>Diablo 1</b>
20	(20)	<b>Jagged Alliance 2</b>

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.



Autobahn Raser 3: Künftig sind die Karossen kaputtbar, die Steuerung soll endlich sauber arbeiten.

### Autobahn Raser 3

Trotz Urlaubsstau noch nicht genug Asphaltstau geatmet? Dem kann der dritte **Autobahn Raser** zumindest virtuell abhelfen. In **Die Polizei schlägt zurück** stehen Verfolgungsjagden im Vordergrund. Auf diversen Fernstraßen sowie in Frankfurt, Hamburg und München müssen Sie schneller als die Gesetzeshüter fahren. Das Programm basiert auf einer neuen 3D-Engine. Als wichtigster Fortschritt sollen die Vehikel sichtbare Schäden an der Karosserie davontragen. Außerdem erlaubt die Engine laut Davilex »eine Fahrphysik, die das Niveau derzeitiger Auto-Rennspiele erreicht« – angesichts des miesen Fahrverhaltens der Vorgänger ist das auch nötig. → [www.davilex.de](http://www.davilex.de)

### Theme Park AG

Bullfrog nimmt Spucktüten-Profis ins Visier: Nach den desaströsen Verkaufszahlen des all-



Theme Park AG: Aufbauspiel für aufgeweckte Wirtschafter.

zu simplen **Theme Park World** bastelt man an einem komplexeren Aufbauspiel namens **Theme Park AG**. Als Assistenzmanager verdienen Sie nicht nur mit Achterbahnen und Pommesbuden Geld, sondern auch mit Aktiengeschäften. Detaillierte Statistiken, mehr Möglichkeiten beim Personal-Management und unterschiedliche Besucherschichten (vom Kleinkind bis zum Senioren) sollen für Spieltiefe sorgen. Grafisch wird sich an dem Programm nichts Grundlegendes ändern, allerdings planen die Entwickler deutlich mehr Attraktionen. Geplante Parkeröffnung: Februar 2001.

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

### Cold Blood

Für die Playstation ist **Cold Blood** bereits veröffentlicht, demnächst wird das Action-Adventure auch auf PCs erscheinen. Ab Oktober plagen Sie sich als Agent John Cord mit Russen, Chinesen und Rätseln, um den nuklearen Holocaust zu verhindern. Sie schlagen sich durch finstere Fabrikgebäude und waten durch verschneite Eislevels. Die prächtigen Hintergrundbilder sind vorgerendert, die liebevoll animierten und sehr detaillierten Protagonisten bestehen aus Polygonen; dabei kommt das Programm übrigens ohne 3D-Beschleunigerkarte aus. Bei unserem ersten Blick auf die PC-Version waren wir von der Atmosphäre, aber nicht von der Steuerung begeistert – Revolution Software deutete jedoch an, dass daran noch gearbeitet werde. Die Firma hat auch einen Ruf zu verlieren, steckt sie doch hinter der sehr guten **Baphomets Fluch-Reihe**.

→ Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 44 66



Cold Blood: 3D-Polygonmännchen rätseln in Rendergrafik.

### GameStar-Charts August, September, Oktober

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	AoE 2: Conquerors	Echtzeit-Strategie	Ensemble Studios	93%
2	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	90%
3	Grand Prix 3	Rennspiel	Microprose	88%
4	Deus Ex	Actionspiel	Ion Storm	88%
5	Star Trek: Voyager	3D-Action	Activision	87%
6	Freespace 2: Dimension Pack	Weltraumspiel	Interplay	87%
7	Panzer General 4: Barbarossa	Taktikspiel	Mattel Interactive	85%
8	Vampire	Action-Rollenspiel	Activision	84%
9	Fakk 2	Actionspiel	Take 2	84%
10	Klingon Academy	Weltraumspiel	Interplay	84%
11	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	Activision	83%
12	Ground Control	Echtzeit-Strategie	Havas	82%
13	Icewind Dale	Rollenspiel	Interplay	81%
14	Dino Crisis	Action-Adventure	Capcom	81%
15	Cultures	Aufbauspiel	Funatics	80%
16	PGA Championship Gold 2000	Sportspiel	Sierra	80%
17	Kiss: Psycho Circus	3D-Action	Take 2	78%
18	Rollercoaster Tycoon Addon	Aufbauspiel	Microprose	77%
19	Sydney 2000	Sportspiel	Eidos	76%
20	Warlords Battlecry	Echtzeit-Strategie	Mattel Interactive	76%

Die 20 besten PC-Spiele, von August bis Oktober. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 8/2000, 9/2000 und 10/2000.

## Pool of Radiance 2

Konkurrenz für **Baldur's Gate**! Einen Vorteil hat das Rollenspiel **Pool of Radiance 2** gegenüber den Titeln von Bioware: Es basiert auf der frisch veröffentlichten dritten Ausgabe des **Advanced Dungeons & Dragons**-Regelwerks. Das macht es speziell PC-Spiele-Entwicklern leichter. So geht es künftig dank der deutlich einfacheren Erstellung von Misch-Charakteren logischer zu, es gibt weniger Ausnahmen – etwa bei einem Mix aus Dieb und Kämpfer. **Pool of Radiance 2**, in dem Sie mit Ihrem Heldentrupp die Elfenstadt Myth Drannor vom Bösen befreien sollen, befindet sich inzwischen im Alpha-Stadium. Erst kürzlich haben die Entwickler den Tag-Nacht-Zyklus sowie weitere Zaubersprüche eingebaut. Wenn alles glatt geht, erscheint das Programm im November 2000.

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

## Project IGI

Ein 3D-Actionspiel mit enormer Sichtweite und trotzdem flüssiger Grafik versprechen die norwegischen Inner Loop Studios mit **Projekt IGI**. Möglich machen soll's die (stark verbesserte) Engine der zwei Jahre alten Flugsimulation **Joint Strike Fighter**. Die gute Sicht ist auch besonders wichtig: Sie



**Project IGI**: 3D-Actionspiel mit enorm hoher Sichtweite.

spielen einen Einzelkämpfer nach dem Vorbild der englischen Spezialeinheit SAS, der möglichst unbemerkt in Terroristencamps eindringen muss. Heimlichkeit und Überraschungsmoment sollen in den Hügellandschaften im Vordergrund stehen; bei unserem Testspiel lief es allerdings eher auf herkömmliche Ballerei hinaus.

→ **Eidos**, ☎ (01805) 22 31 24

## Circus Maximus

Seit dem Kinoerfolg von **Gladiator** sind Sandaletten-Epen wieder in, und schon bastelt Hasbro am Actionspiel **Circus Maximus**.



**Pool of Radiance 2**: Der Heldentrupp kämpft nach dem neuem AD&D-Regelwerk.

Darin treten Sie als 3D-Streitwagenfahrer gegen andere Sklaven an. Rempelen und andere **Ben Hur**-Manöver sollen ausdrücklich erlaubt sein. Auch als Schwertkämpfer können Sie das Publikum begeistern und Gegner einen Kopfkürzer machen. Geplant sind sowohl eine Solo-Kampagne als auch ein Mehrspieler-Modus. Leider dauert es bis zur Veröffentlichung noch: Erst sollen Versionen für die Xbox und die Playstation 2 erscheinen. Auf dem PC heißt es voraussichtlich ab 2002 »morituri te salutant!«

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

## Throne of Darkness

Die Sushi-Variante von **Diablo 2** entsteht derzeit bei Click Entertainment. Die ehemaligen Blizzard-Entwickler basteln am Action-Rollenspiel **Throne of Darkness**. Darin scheuchen Sie einen Trupp aus vier Samurai gegen die Schergen eines bösen Fürsten. Die Story soll von japanischen



**Throne of Darkness**: Action-Rollenspiel im fernen Japan von ehemaligen Blizzard-Entwicklern.

Mythen angehaucht sein, unter anderem begegnen Sie fernöstlichen Drachen und untoten Ninja. Das Kampfsystem setzt auf Innovationen: Sie können den Katana-Kämpfern feste Angriffsbewegungen einbläuen, die sie dann auf Knopfdruck ausführen – etwa speziell für Distanzattacken oder zur Verteidigung gegen Zaubermöner. Schade, dass die Spielgrafik momentan noch arg steril wirkt.

→ **Havas**, ☎ (06103) 99 40 40

## Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	NEU <b>Grand Prix 3</b>
2	(1) <b>Diablo 2</b>
3	NEU <b>Deus Ex</b>
4	(4) <b>Die Sims</b>
5	NEU <b>Icewind Dale</b>
6	(2) <b>Vampire</b>
7	(3) <b>Shogun</b>
8	(5) <b>Sim City 3000 Deutschland</b>
9	(-) <b>Command &amp; Conquer 3</b>
10	(-) <b>Half-Life</b>
11	(9) <b>Age of Empires 2</b>
12	(11) <b>Anstoss 3</b>
13	(13) <b>Star Trek: Armada</b>
14	(17) <b>Need for Speed 5</b>
15	NEU <b>Kiss: Psycho Circus</b>
16	(-) <b>Pharao</b>
17	(10) <b>Starlancer</b>
18	(-) <b>Flight Simulator 2000</b>
19	(7) <b>F1 2000</b>
20	(14) <b>Moorhuhn Jagd</b>

Erhebungszeitraum: August 2000; nach den Verkaufszahlen von **SATURN**

# Deutsche Entwickler

## Gorasul – Lost Souls

Gleich drei Projekte sind derzeit bei Silver Style (**Sports TV Boxing**) in der Mache. Bei **Anpff** handelt es sich um einen Fußballmanager klassischer Machart. **Unborn** fällt in die Sparte 3D-Echtzeitstrategie: Nach einem Holocaust rotten sich die Überlebenden in kleinen Gruppen zusammen und bekriegen sich mit den modernen Waffen des ausgehenden 20. Jahrhunderts. Am interessantesten klingt **Gorasul – Lost Souls**, ein Rollenspiel in Rendergrafik. In einer vom Chaos heimgesuchten Fantasy-Welt versuchen Sie als Held, einen Dämon zu besiegen, damit wieder Frieden einkehrt. **Gorasul** soll eine ausgewogene Mischung aus Monsterschlachten und Rätseln aufweisen, die Zauberei kommt mit über 40 Sprüchen nicht zu kurz. Alle drei Programme sollen noch in diesem Jahr in die Läden kommen. → [www.silverstyle.de](http://www.silverstyle.de)

## Alarm für Cobra 11

VCC Entertainment (**Killer Loop**, **Skispringen 2000**) entwickelt ein Spiel zur quotenträchtigen RTL-Serie **Alarm für Cobra 11**. Das Spielprinzip erinnert an eine Art umgekehrtes **Driver**: Wie beim TV-Vorbild sollen Sie Asphalt-Rowdys einbremsen und



**Alarm für Cobra 11**: Verfolgungsjagden und Karambolagen bilden das täglich Brot des Einsatzteams im Computerspiel zur Fernseh-Serie.



**Gorasul**: Der Grafikstil erinnert an Baldur's Gate, auch spielerisch soll es sich damit messen lassen können.

flüchtige Verbrecher fangen. Schauplatz der 15 Missionen sind sechs originale Autobahnabschnitte, Ihre Anweisungen erhalten Sie stilecht per Funkspruch. Mit 60 Mark liegt **Alarm für Cobra 11** noch im Geldbeutel-freundlichen Preisbereich. Der Alarmstart ist für Anfang November geplant. → [www.vcc.de](http://www.vcc.de)

## Demonworld 2

Auch Orks gehen mit der Zeit: Anders als im rundenbasierten ersten Teil werden die Fantasy-Schlachten in **Demonworld 2** jetzt in Echtzeit ausgetragen. In der nichtlinea-



**Demonworld 2**: In der angekolkelten Festung wehrt sich ein Magier mit Feuerbällen.

ren Kampagne kümmern Sie sich als Feldherr in 50 Missionen um orkische Übergriffe im Osten des Menschen-Imperiums. Über 120 verschiedene Einheiten und vielfältige Aufgaben laden Sie ein, auf der Seite von Menschen, Zwergen oder Orks zu kämpfen. NPCs wie Bauern oder Räuber greifen ebenfalls ins Kampfgeschehen ein. Eine Story voller Überraschungen hält die einzelnen Aufträge zusammen. **MG**

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

## Firmen-Portrait: Syntec

**SYNETIC**  
The Funfactory

Die Gütersloher Firma hat sich zu Deutschlands Rennspiel-Spezialist gemausert – und das mit nur zwei

Titeln. Beim 1996 erschienenen Erstlingswerk *Have A Nice Day* standen den vielen guten Ansätzen noch einige Schwächen gegenüber. 1998 folgte schließlich die Fortsetzung *Nice 2*, das mit seiner hübschen Grafik und dem hervorragenden Geschwindigkeitsgefühl bis heute zu den besten Funracern zählt. Eine Wirtschaftssimulation namens *Al Capone* wurde allerdings eingestellt. Syntec gehört zu den kleinsten deutschen Entwicklern: Nur sechs feste Mitarbeiter zählt das Team. Fünf davon arbeiteten zuvor bei Ascaron, 3D-Programmierer Michael Bittner war in den 90ern bei Thalion an diversen Amiga-Klassikern beteiligt.

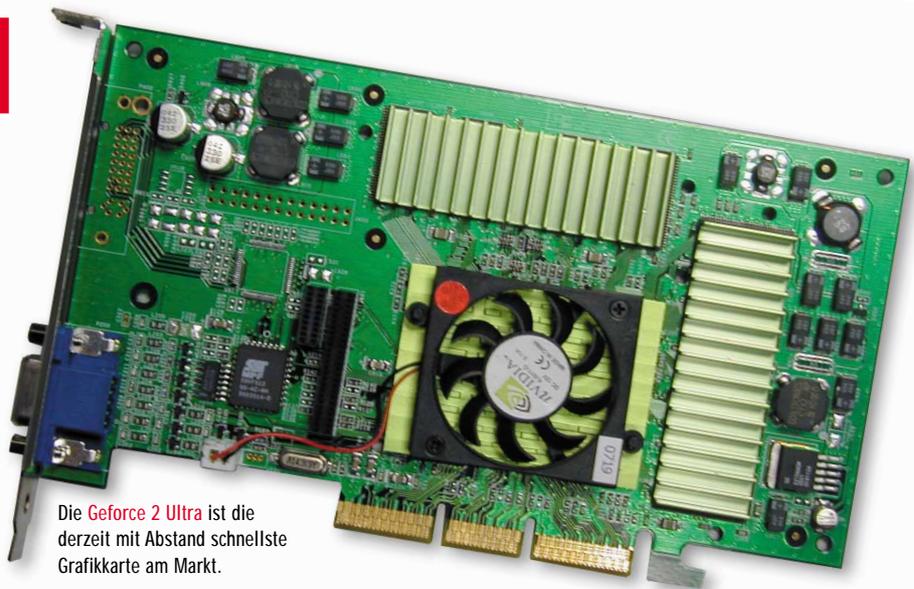
### Aktuelles Projekt: Truck Racing

Nächsten Monat geht das aktuelle Programm an den Verkaufstart. In *Mercedes Benz Truck Racing* geben Sie fünf Tonnen schweren, 1.300 PS starken Zugmaschinen die Sporen. Und wieder scheint ein guter Wurf gelungen zu sein: Sowohl Grafik als auch Steuerung und Fahrgefühl – mithin die wichtigsten Aspekte bei einem Rennspiel – machen schon in der Betaversion einen tadellosen Eindruck.



**Mercedes Benz Truck Racing**: Die Grafik gehört zum Besten, was das Rennspiel-Genre zu bieten hat.

# Technik News



Die **GeForce 2 Ultra** ist die derzeit mit Abstand schnellste Grafikkarte am Markt.

## Kolumne



### Schacht-Schlacht

Wenn die PC-Industrie sich nicht bald auf Standards einigt, wird sie gegen die Konsolen-Konkurrenten ganz schön alt aussehen. Während ich bei einer Playstation 2

Memorycards einfach einschiebe, muss ich beim PC das Gehäuse aufschrauben, das RAM reinrammen, die Kiste wieder zudrehen. Noch schlimmer wird's beim Motherboard- oder Festplattenwechsel: Treibererror, Jumpertjonglieren, Bios-Basteln und Reboot-Rabatz. Und das über 30 Jahre nach der Mondlandung. Kein Wunder, dass ein Normalsterblicher seinen Rechner lieber zum Händler schleppt.

Sicher, man kann seinen PC so stets auf dem neuesten Stand halten – aber geht das nicht einfacher? Warum muss ich mich mit AGP-, PCI- und GTI-Slots rumärgern, warum passt Prozessor X nicht auf Board Y? Das ist vorsintflutlich! Woanders geht's doch auch: CDs haben weltweit den gleichen Durchmesser, mit meiner Kreditkarte kann ich in Timbuktu Geld abheben, bei Videorecordern spricht heute niemand mehr von Betamax und Video 2000 – da hat sich schnell der VHS-Standard durchgesetzt.

Martin Deppe  
Stellv. Chefredakteur

## GeForce 2 Ultra

Nur wenige Wochen nach Einführung der **GeForce 2 GTS** legt Nvidia mit der **GeForce 2 Ultra** gleich noch eins nach. Der neue Chip setzt wieder einmal Maßstäbe: Im Gegensatz zum **GeForce 2 GTS** arbeitet der **GeForce 2 Ultra** mit schnelleren 250 MHz

### Benchmarks: GeForce 2 Ultra

	GeForce 2 64 MB	GeForce 2 Ultra
3D Mark 2000		
1024x768x16	3.801	4.174
1600x1200x16	3.325	3.899
1024x768x32	3.498	3.903
1600x1200x32	2.182	2.893
Expendable (fps)		
1024x768x16	51,47	54,31
1600x1200x16	49,69	54,02
1024x768x32	49,17	53,38
1600x1200x32	44,86	52,16

Chiptakt (**GTS**: 200 MHz) und 230 MHz Speichertakt (**GTS**: 183 MHz). Dazu kommen 64 MByte schneller DDR-RAM Speicher, wodurch sich der Speichertakt auf 460 MHz verdoppelt. Neue Features bietet der Ultra-Chip zwar nicht, dafür aber dank der höheren Taktfrequenzen eine Renderleistung von 31 Millionen Polygonen pro Sekunde bei einer echten Gigapixel-Füllrate. Insgesamt soll sich die Leistung um etwa 30 Prozent im Vergleich zum **GeForce 2 GTS** erhöhen. Hersteller wie Creative, Elsa, Guillemot und Leadtek haben bereits Karten mit dem Ultra-Chip angekündigt. Die Preise werden sich voraussichtlich zwischen stattlichen 1200 und 1300 Mark bewegen.

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch ein Referenz-Board von Nvidia. In unserem Test auf einem Celeron 700 mit 128 MByte Hauptspeicher zeigt der neue **GeForce 2 Ultra** seine Überlegenheit – wie nebenstehende Tabelle verdeutlicht.

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

## GeForce 2 MX mit DDR-RAM

Als erster Hersteller bringt Creative eine **GeForce 2 MX**-Grafikkarte mit 32 MByte DDR-RAM-Bausteinen auf den Markt. Die **3D Blaster GeForce 2 MX DDR** wird sowohl als AGP- als auch als PCI-Board in den Handel kommen. Damit dürfte sie ihre ältere **GeForce 256** DDR-Konkurrenz abhängen, die sich bisher vor den **GeForce 2 MX**-Grafikkarten mit SDRAM nicht zu verstecken brauchte. Sie wird ab Oktober für rund 300 Mark erhältlich sein.

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

## CD-Brenner von NEC

NEC stellt mit dem **MultiSpin 8/4/32x Writer** sein erstes internes CD-RW Laufwerk vor, das CD-R-Datenträger mit achtfacher und CD-RWs mit vierfacher Geschwindigkeit beschreibt. Normale CD-ROMs liest der Recorder mit maximal 32fachem Tempo. Das Gerät verfügt über ein UDMA/33-Interface. Der **MultiSpin 8/4/32x Writer** wird als Komplettpaket inklusive Brenn-Software von Adaptec, je einem Rohling und CD-RW-Medium, Audio- sowie IDE-Kabel für zirka 400 Mark erhältlich sein. Eine Version ohne Kabel und Medien wird es für etwa 370 Mark geben.

→ [www.necd.de](http://www.necd.de)



Robuste Mechanik und ein ergonomischer Schubregler zeichnen den Sidewinder Precision 2 aus.

### Neue Knüppel von Microsoft

Drei neue Joysticks wird Microsoft ab September in seine Produktlinie aufnehmen. An Einsteiger richtet sich der Sidewinder-Joystick: Für knapp 60 Mark bietet er acht Knöpfe und einen problemlosen Anschluss über den USB-Port. Nicht einmal Treiber-Software wird benötigt, nach dem Einstecken ist er sofort einsatzbereit.

Der Sidewinder Precision 2 ist der Nachfolger des überaus beliebten Sidewinder, der von Microsoft komplett überarbeitet wurde. Die Mechanik ist jetzt robuster, der oft kritisierte Schubregler bekommt ein ergonomischeres Design. Mit der beigelegten Software können Sie bis zu 16 Sonderfunktionen auf die Tasten programmieren. Er wird rund 100 Mark kosten.

Beim Sidewinder Force Feedback 2 wurde ebenfalls die komplette Mechanik neu konstruiert. Zudem ist die Stromversorgung jetzt im Gehäuse integriert und macht damit das externe Netzteil des Vorgängermodells überflüssig. Wie beim Precision 2 können Sie bis zu 16 Funktionen für die Knöpfe programmieren. Beim Preis hat sich nichts getan, wie der Vorgänger kostet der FF2 rund 250 Mark. [→ www.microsoft.com/hardware](http://www.microsoft.com/hardware)

### Neue Soundkarte von Guillemot

Mit der Maxi Sound MUSE bringt Guillemot eine neue Vierkanal-PCI-Soundkarte auf den Markt. Sie unterstützt alle gängigen Soundstandards wie DirectSound 3D, EAX 1.0 und A3D 1.0. Neben Eingängen für Mikrofon, Stereo Line-In und Gameport besitzt die Soundkarte einen internen CD-Audio-Anschluss sowie zwei unabhängige, vorverstärkte Stereoausgänge für bis zu vier Aktivboxen. Damit ist sie eine sehr gute Lösung für anspruchsvolle Spiele und Multimedia-Anwendungen. Die Maxi Sound Muse wird für rund 80 Mark ab Mitte September im Handel erhältlich sein. [→ www.guillemot.de](http://www.guillemot.de)

### Playstation 2

Das neue Erscheinungsdatum der einst als PC-Killer gefürchteten Playstation 2 steht fest. Am 24. November soll das edle Teil in den Läden stehen. Edel muss es wohl sein, denn Sony will satte 869 Mark für das Gerät haben. Die Pläne vieler Film-Freaks, sich die Konsole als DVD-Player mit Spielmöglichkeit zu kaufen, dürften damit wohl zerschlagen sein. Dank der geballten Marketingpower des Elektronikriesen wird sich das Gerät aber wahrscheinlich trotzdem gegen die Konkurrenten behaupten. In den USA sollen zum Erstverkaufstag optimistische 620.000 Einheiten auf Käufer warten. [→ www.playstation2.com](http://www.playstation2.com)

### DirectX 8.0

Zeitgleich mit dem Verkaufsstart von Windows Millennium am 14. September soll auch DirectX 8.0 zum Download bereitstehen. Die zweite Beta-Version ist bereits Ende August an ausgesuchte Tester ausgeliefert worden. Ob der anvisierte Erschei-

nungstermin von DirectX 8.0 auch tatsächlich eingehalten werden kann, ist noch nicht hundertprozentig sicher.

DirectX 8.0 soll Verbesserungen im 3D-Grafikbereich bieten und zudem Spiele besser beschleunigen. Außerdem werden alle Funktionen der aktuellsten Grafikkhips unterstützt. Vor allem sollen DirectMusic und DirectPlay eine Verbesserung erfahren. Zudem werden spezielle Funktionen für Multiplayer-Spiele sowie Sprachkommunikation (Voice Chat) integriert. Derzeit gibt es jedoch noch keine Spiele im Handel, die DX8 explizit unterstützen.

[→ www.microsoft.com/directx](http://www.microsoft.com/directx)

### Game Cube enthüllt

Auf der Spaceworld-Messe in Tokio hat Nintendo endlich die neue Wunderwaffe im Krieg der Konsolen enthüllt. Game Cube soll der lila Würfel nun endgültig heißen. Die Spiele werden im Gegensatz zur Playstation 2 von oben in das DVD-Laufwerk eingelegt. Als Initialzündler beim Verkauf sind Fortsetzungen der erfolgreichen Nintendo-Titel Zelda und Mario geplant. Natürlich darf auch das unver-



Game Cube: Schlichtes Design und ein exotischer Controller mit vielen Funktionen.

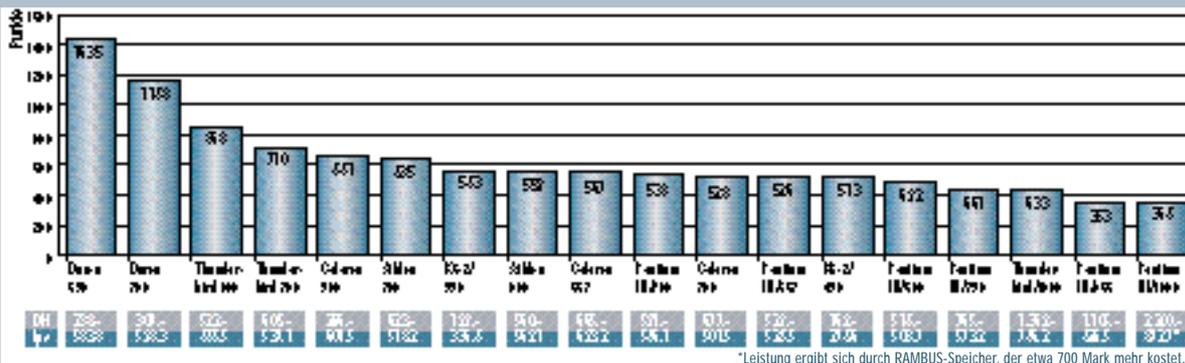
meidliche Pokémon-Spiel nicht fehlen. Wir sind gespannt, wie sich Nintendos Spielwürfel gegen die Boliden von Microsoft und Sony behaupten wird.

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

## GameStar-Prozessorindex 10/2000

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: 25.8.2000