

Gerüchte, Szene

Aber Halo!

Was halten wir davon, dass Microsoft mal kurz in den Geldspeer gegriffen hat, um Bungie zu kaufen? Was ich bisher von Halo gesehen habe, ist schlichtweg atemberaubend. Die Engine würde ich sofort heiraten, aber das Missionsdesign für Solo-Spieler ist noch eine große Unbekannte. Da schadet es nicht, wenn Microsofts Qualitätskontrolle auf Spielbarkeit und Zugänglichkeit achtet. Und es wäre ein Jammer, wenn Bungie unter den Entwicklungskosten zusammengebrochen wäre.

Inzwischen zogen aber dunkle Wolken am Konspirationshimmel auf. Halo soll das Vorzeigespiel für die Xbox werden. Klingt plausibel, aber ob und wann eine PC-Fassung erscheint, ist plötzlich völlig offen. Microsoft wäre aber dusselig, den PC-Spielern (und treuen Windows-Kunden) ein dermaßen heißes Projekt vorzuenthalten. Halo schreit nach High-End und hat PC-Segnungen wie höhere Grafikaufklärung oder Maus-Tastatur-Steuerung verdient.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent

Doom 3 angekündigt

Überraschung: John Carmack, Chef-Programmierer der Shooter-Schmiede id-Software, hat die Entwicklung von **Doom 3** angekündigt. Ein Grund für die Entscheidung sei das positive Echo auf **Return to Castle Wolfenstein** auf der E3 gewesen, so Carmack. Allerdings arbeitet kaum noch einer der ursprünglichen



John Carmack geht zurück zu den Wurzeln: Doom 3 soll kommen.



Doom-Designer bei id. Zudem war das Spielprinzip seinerzeit doch sehr simpel. Wir sind gespannt, ob Carmack mehr als primitives Rumballern aus dem Actionspiel herauskitzeln wird.

Eidos zu verkaufen

Eidos hat bekannt gegeben, dass die Firma Gespräche mit möglichen Käufern aufgenommen hat. Die **Tomb Raider**-Macher hatten im letzten Quartal Verluste gemacht und waren schon eine Weile unter der Hand als Übernahme-Kandidat gehandelt worden. Wer der Käufer sein könnte, ist unbekannt. Gerüchte deuten aber auf eine französische Firma – womit Havas oder Infogrames gemeint sein könnten. Immerhin schoss der seit langem sinkende Aktienkurs von Eidos nach der Ankündigung um mehr als 25 Prozent nach oben.

Herr der Ringe

Sierra und fünf andere Firmen, darunter EA, haben sich um die Lizenz für ein Spiel zu den **Herr der Ringe**-Filmen beworben. Der erste Streifen soll Ende 2001 anlaufen. Interessanterweise hat Sierra seit geraumer Zeit ein **Mittelerde**-Onlinespiel in der Mache, das allerdings vor etwa einem Jahr vorläufig auf Eis gelegt wurde. Zudem hält Sierra die Lizenz für ein Spiel zum Buchklassiker.

News-Ticker

★★★ **Playstation 2:** Gerüchtweise wird sich der Europastart (27. Oktober) verzögern, weil nicht genügend Geräte produziert werden können. ★★★ **CeBIT Home:** Die Messe wurde wegen mangelnder Beteiligung der Industrie abgesagt. ★★★ **PS One:** Sony bringt eine portable Variante der Playstation 1 auf den Markt, die auch online-fähig sein soll. ★★★ **Spielermarkt:** In der 24. Kalenderwoche führte die Moorhuhn-jagd die GfK-Charts an. Auf Platz 2: Die Rache der Sumpfhühner – traurig. In den USA lag im Mai wie im Vor-monat The Sims vorne. ★★★ **Gameboy:** Nintendo hat im Juni den 100.000.000. Gameboy ausgeliefert. ★★★ **Neue Half-Life-Mod:** Auf www.goldeneye-mod.net ist ein James-Bond-Mod zu finden. ★★★ **Nox:** Zu dem Diablo-2-Konkurrenten gibt's auf www.westwood.com eine kostenlose Erweiterung namens Nox Quest. ★★★ **Beachhead 2000:** Zum C-64-Klassiker Beachhead wurde ein PC-Nachfolger angekündigt. ★★★ **EA:** Electronic Arts will PC-Spiele demnächst in DVD-Boxen statt Pappschachteln anbieten. ★★★



Microsoft verurteilt

Der US-Richter Jackson hat mittlerweile Microsoft rechtskräftig verurteilt. Die Gates-Firma stand wegen Missbrauchs ihrer Marktmacht vor Gericht und soll nach dem Willen der Kläger (zu denen diverse US-Bundesstaaten gehören) zerschlagen werden. Microsoft ist in Berufung gegangen, die der Richter direkt an das oberste Bundesgericht der USA verwiesen hat, das in etwa dem Bundesverfassungsgericht in Karlsruhe entspricht. Vermutlich wird noch vor Weihnachten eine Entscheidung fallen.

Aus für Halo?

Microsoft geht in die Offensive: Die Redmonder haben Bungie gekauft, die Firma, die derzeit **Halo** entwickelt. Bungie wird mit Mann und Maus auf den Microsoft-Campus ziehen, um dort Xbox-Spiele zu programmieren. Was das für **Halo** bedeutet, ist unklar – die geplante Mac-Version wird vermutlich abgesagt, der PC-Version könnte das Gleiche blühen. Schließlich braucht Microsoft für den Start der Xbox im Herbst 2001 einen echten Reißer, den es für kein anderes System gibt. Das nach unserer Meinung wahrscheinlichste Szenario ist folgendes: Die Gates-Leute bringen **Halo** zum Erscheinen der Xbox exklusiv und verzögern die PC-Version um drei bis sechs Monate.

Die Rechte an den Bungie-Spielen **Oni** und **Myth 3** hält übrigens nunmehr Take 2, bisher Mitbesitzer von Bungie. Auch das Recht auf zwei Spiele mit der **Halo**-Engine hat sich Take 2 gesichert.

Duke Nukem Forever

Überraschend ist **Duke Nukem Forever** erstmals in einer offiziellen Release-Liste des Publishers Infogrames aufgetaucht. Angepeilter Erscheinungstermin soll demnach das 2. Quartal 2001 sein. Kurz darauf bezeichneten Programmierer das Datum jedoch als »Spekulation«. Michael Bratsch von Infogrames Deutschland nannte gegenüber GameStar sogar das 1. Quartal 2001 als einen wahrscheinlichen Termin.

Villeneuve für Ubi

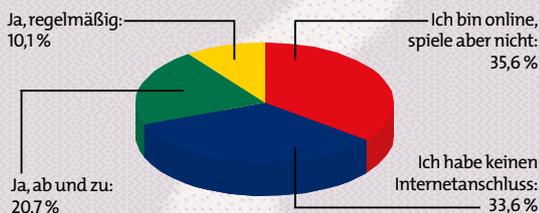
Ubi Soft hat den Formel-1-Fahrer Jacques Villeneuve für eine Zusammenarbeit gewonnen. Im Herbst 2001 soll ein Rennspiel erscheinen, das den Spieler in die dezent futuristische Welt des

Frage des Monats

In Ausgabe 7/2000 fragten wir:

»Spielen Sie im Internet?«

Ergebnis: Zwei Drittel der Umfrage-Teilnehmer sind »drin«, aber Online-Spiele locken davon nur die Hälfte.



Quelle: GameStar-Mitmachkarten (7/2000)

Jahres 2010 entführt, wo dann wilde Rennen rund um die Welt stattfinden. Hoffentlich wird das Programm rasanter als Herr Villeneuve selbst, der ja in der aktuellen Saison Schumi & Co nur hinterher fährt.



Villeneuve macht ein Rennspiel.

Euro 2000 billiger

Das schmachvolle Ausscheiden der deutschen Nationalmannschaft bei der EM hat auch sein Gutes: EA fürchtet augenscheinlich um die Verkaufschancen des **Fifa**-Aufgusses **Euro 2000** und schiebt das Programm in den Budget-Bereich. Der mit wenigen Einschränkungen empfehlenswerte Kicker-Spaß soll für weniger als 40 Mark erhältlich sein. Wer also **Fifa 2000** nicht besitzt und Fußballspiele mag, kann zuschlagen.

Das Diablo-2-Wochenende

Die drei glücklichen Gewinner unserer **Diablo-2**-Verlosung in der Ausgabe 6/2000, Christian Laut aus Kempten (17), Patrick Beck aus Bad Dürkheim (18) und Andreas Borrmann aus Starnberg (16), durften **Diablo** an die Gurgel gehen: Unter der Obhut von Redakteur Christian Schmidt konnten sie ein ganzes Wochenende **Diablo 2** spielen. Und das weltweit exklusiv – niemand konnte außerhalb des Beta-Tests zuvor den Solomodus so lange spielen. Oben drauf gab's noch einige Sierra-Goodies.

Terminkalender: Netzwerk-Partys bis September 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 begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen.

Veranstaltung	Ort	Teilnehmer	Info-Adresse	Termin
DarkBreed	Wiesbaden	2.000	www.darkbreed.de	28.7. bis 30.7.2000
Gamers Conv. 2	Bous	200	www.gamers-convention.de	4.8. bis 6.8.2000
MonsterDaddel 9	Lüneburg	500	www.daddeln.de	11.8. bis 13.8.2000
Playcon 1	Niebüll	800	www.playcon.de	12.8. bis 13.8.2000
Circus Infernus	Mainz-Finthen	222	www.circus-infernus.de	18.8. bis 20.8.2000
Battledome	Schwalmtal-Amern	600	www.battledome.de	18.8. bis 20.8.2000
NSN Version 1.0	Paderborn	350	www.nsn-hq.de	18.8. bis 20.8.2000
Joyride 2	Kamen	600	www.cyberdrive-lanparty.de	18.8. bis 20.8.2000
Doomsday 2000	A-Attmang/Puchheim	200	www.doomsday.at	25.8. bis 27.8.2000
LANWahnTherapy	Duisburg	100	www.lahnwahn.de	25.8. bis 27.8.2000

Spiele News

Hofbräuhaus statt Monaco

Die U-Bahn von New York kennen Actionfans besser als mancher New Yorker, und auf den Straßen von Monaco wissen altgediente Rennspieler die Verkehrsschilder inzwischen auswendig. Wieso gibt's in

PC-Spielen ständig Umgebungen, zu denen bei uns die meisten keinen persönlichen Bezug haben?

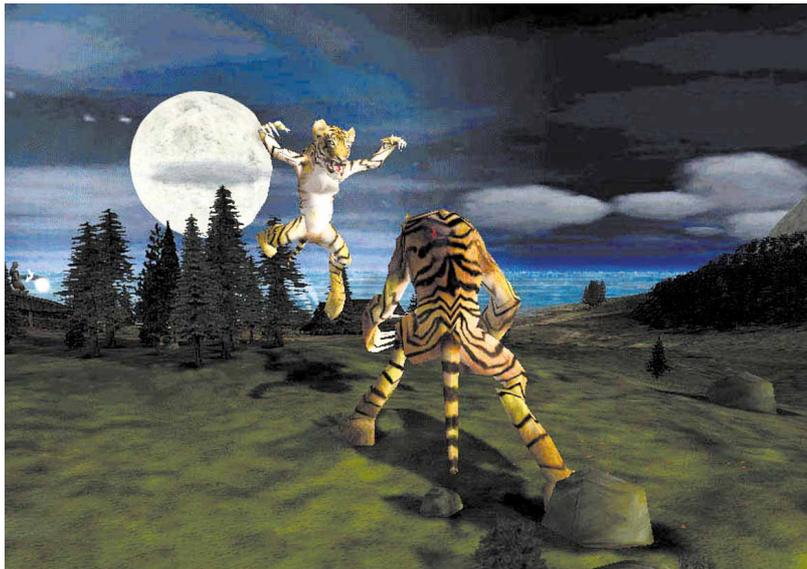
Ausgerechnet Davilex hat das erkannt und ist gerade fröhlich dabei, sich ein Quasi-Monopol auf Programme mit lokalem Einschlag einzurichten. So mies die Autobahn- oder Urlaubs-Raser sein mögen – es hat schon seinen ganz speziellen Reiz, sich zur Abwechslung mal auf Straßen auszutoben, die man aus der tempobeschränkten Wirklichkeit kennt. Und die deutsche Version von Amsterdam wird ebenfalls – unabhängig von der Qualität – auf großes Interesse stoßen. Natürlich bin auch ich neugierig, wie denn wohl das Hofbräuhaus als 3D-Brutstätte für wilde Aliens aussieht.

Erschreckend viele Entwickler, die hierzulande arbeiten, haben einen seltsamen Hang zu fremden Welten. Jungs, denkt doch mal an den alten Goethe: »Warum in die Ferne schweifen, wenn das Gute liegt so nah?«

Peter Steinlechner
Redakteur



Amsterdam:
Alien-Invasion
in Zentraleuropa
(Bild der niederländischen
Version).



Black & White: Ihrer Kreatur können Sie eine individuelle Tätowierung auf den Hintern kleben.

Black & White

Es ist fast geschafft: Ende Juni hat **Black & White** das Alpha-Stadium erreicht. Das heißt: Bei Peter Molyneux' mit Hochspannung erwartetem Aufbauspiel steht die Feature-Liste, jetzt geht es nur noch um die Beseitigung grober Mängel, bevor dann das Beta-Stadium mit ausgiebigem Feintuning folgt. Derzeit sieht es so aus, als werde der geplante Release Ende September gehalten. Erst kürzlich haben die Entwickler übrigens noch ein witziges Detail eingebaut: So sollen Sie die Kreatur, mit der Sie über Siedler herrschen, tätowieren können. Motiv und Stelle des Hautschmucks bestimmen Sie selbst; abgesehen von einer Reihe vorgegebener Tattoos sollen Sie auch eigene zeichnen und dann importieren dürfen.

→ www.lionhead.co.uk



Auf Video-CD:
Video-Special

will Davilex auf Blut verzichten. Ohnehin soll das Spiel eher lustig als fies sein; wir befürchten allerdings viel unfreiwillige Komik. In Holland gibt's das Programm seit einem halben Jahr als **Amsterdam**.
→ www.davilex.de

F1 Manager

Als **F1 Manager** führen Sie Ihr Team zum Weltmeister-Titel. Das Programm von EA Sports nutzt die Daten der Saison 1999. Sie verhandeln per Menü mit



F1 Manager: Alle Strecken, alle Fahrer und alle Rennen – und dazu ein 3D-Fenster.

Sponsoren, stimmen die Boliden ab und legen die Boxenstrategie fest. Das Programm soll im TV-Modus aus allen Daten eine Art Fernsehbeitrag generieren können, bei dem Sie die Rennen wie im echten RTL präsentiert bekommen; Kai Ebel kommentiert. Hoffentlich gelingt EA Sports diesmal ein ordentliches Programm – weder der letzte **Bundesliga-Manager** noch das Rennspiel **F1 2000** konnten uns so richtig überzeugen. Ab August 2000 wissen wir mehr.

→ www.easportsf1.com

Amsterdam

Die Holländer schrecken vor nichts zurück. Erst erobern sie das deutsche Fernsehen, jetzt die Spielecharts. Davilex, Macher des **Autobahn Raser**, bringt im Herbst einen Ego-Shooter auf den Markt, in dem Sie die Bundesrepublik vor Aliens retten sollen. Die Schauplätze sind real: Sie werden im Kölner Dom, im Reichstag und vor dem Münchner Hofbräuhaus auf Monster ballern können. Um den Erfolg im Massenmarkt nicht zu gefährden,

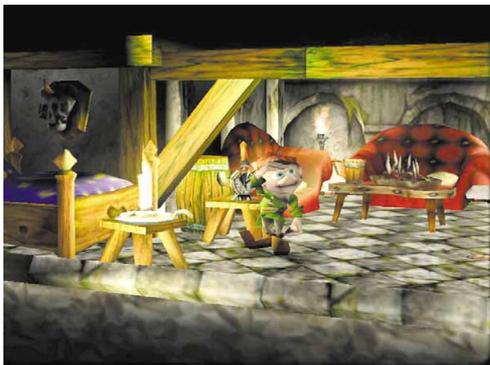
Timeline

Stellen Sie sich vor: Plötzlich befinden Sie sich im Mittelalter. In **Timeline**, dem aktuellen Buch von Michael Crichton (**Jurassic Park**), widerfährt das einem Trupp Geschichtsstudenten. Im PC-Spiel sollen Sie den Sprung ins 14. Jahrhundert ebenfalls unternehmen und beim französischen Städtchen Castellaud landen, mitten in Kämpfen zwischen Mönchen und englischen Rittern – und ohne moderne Waffen oder Ausrüstung, sieht man mal von Nike-besohlenen Spitzschuhen ab. Die Entwickler wollen den Spagat auf sich nehmen, die Historie so genau wie möglich darzustellen und trotzdem einen leicht zugänglichen Titel hinzubekommen – was angesichts der harten Lebensumstände damals gar nicht so einfach ist. Beispielsweise wird einer Figur im Buch gleich zum Start ohne viel Federlesens der Kopf abgehackt. Geplanter Erscheinungstermin: Ende 2000.

Eidos, ☎ (01805) 22 31 24

Wiggles

Das Aufbau-Genre erobert den Untergrund: Statt auf saftigen Wiesen woh-



Wiggles: Innovatives Aufbauspiel unter der Erde.

nen die Figuren von **Wiggles** in Höhlen unter der Erde. Die sehen Sie nicht von oben, sondern aus einer Seitenansicht – deutlicher kann sich ein derartiges Spiel nicht vom **Siedler**-Einheitslook unterscheiden. In den Gängen bauen die Arbeiter Maschinen und Lager, Schlafstuben und Aufzüge. Der solide Aufbau-Teil soll durch einen Schuss **Sims**-Persönlichkeit aufgewertet werden: Statt anonymer Arbeitermassen steuern Sie Bergmanns-Zwerge mit individuellen Charakterzügen. Im Laufe der Zeit spe-



Timeline: Als moderner Student stehen Sie plötzlich im 3D-Mittelalter.

zialisieren Sie jeden Einwohner, etwa als Forscher, Lehrer oder Soldaten. Nach derzeitigem Stand können Sie Anfang 2001 ins Erdreich vorstoßen.

→ www.innonics.de

Blair Witch Project

Wer seit dem Kinoerfolg **The Blair Witch Project** beim Anblick unschuldiger Tannen in Angstschweiß gerät, sollte um die Spiele zum Film lieber einen Bogen machen. Drei Grusel-Titel sind geplant. Teil 1 schickt Sie als Privatdetektivin ins Jahr 1941, wo Sie in dem Örtchen Burkittsville ermitteln. Die zweite Episode spielt im Jahr 1886, Sie scheuchen einen armen Soldaten durch die Wälder. Teil 3 geht noch weiter zurück in der Zeit, 1785 werden Sie als Hexen-Jäger tätig. In der ersten Episode stehen Rätsel im Vordergrund, dann soll der Action-Anteil allmählich kräftig steigen. Schön: Jedes der Programme soll ohne Kenntnis der anderen verständlich sein, aber Elemente daraus aufgreifen – beispielsweise sieht der Protagonist aus Teil 2,



Blair Witch: Abenteuer im Wald (Bild: Teil 1).

wie der Held aus Teil 3 als Gespenst durch eine Waldlichtung schlurft. Weniger schön: Grafisch reißt die verwendete **Nocturne**-Engine mittlerweile keine Bäume mehr aus. Die drei **Blair Witch**-Spiele erscheinen nach derzeitiger Planung ab Herbst 2000 etwa im zweimonatlichen Rhythmus bei Take 2.

Take 2, ☎ (0190) 87 32 68 36

Leser-Charts

Platz	Spiel
1	[1] Half-Life
2	[3] Age of Empires 2
3	[2] Die Sims
4	[4] Unreal Tournament
5	[5] Need for Speed 5
6	[6] StarCraft
7	[8] Ultima 9
8	[9] Command & Conquer 3
9	[14] Soldier of Fortune
10	[7] Diablo
11	[11] Baldur's Gate
12	[10] Anstoss 3
13	[12] Star Trek: Armada
14	NEU Starlancer
15	[16] Die Siedler 3
16	[18] Anno 1602
17	[13] Jagged Alliance 2
18	[-] Fifa 2000
19	NEU Gunship!
20	[17] Dark Project 2

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

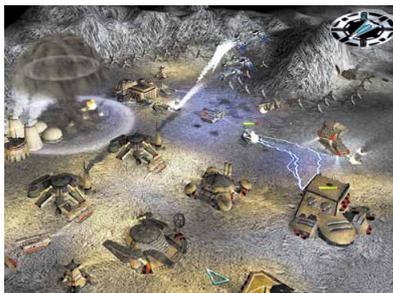
Spiele News

Team Fortress 2

Abteilung »Warum dauert das eigentlich so lange?« Valve gab jetzt endlich den Grund für die Terminverzögerungen bei **Team Fortress 2** bekannt: man entwickle eine neue Grafik-Engine für das 3D-Actionspiel. Ursprünglich sollte eine kräftig aufgemotzte Version des bereits in **Half-Life** benutzten **Quake 2**-Grundgerüsts zum Einsatz kommen; auch bei diversen Präsentationen war das immer zu sehen. Die neue Engine soll nach Angaben der Firma aus Seattle stärker skalierbar sein als andere, sprich: einerseits auch auf älteren Rechnern laufen, andererseits auf Top-Systemen entsprechende Bombast-Grafik bieten. Nach derzeitigem Stand erscheint **Team Fortress 2** Anfang 2001. Havas, ☎ (06103) 99 40 40

The Moon Project

Hohe Wertungen, eher mäßige Verkäufe – mit **Earth 2150** war Topware nicht das ganz große Echtzeit-Glück beschieden. Jetzt will man es mit **The Moon Project** probieren, dessen Story parallel zum anderen Programm verläuft. Eine der drei irdischen Kriegsparteien zieht es auf den Mond, und schon entbrennt um den Trabanten ein erbitterter Krieg. Das Programm bietet gegenüber **Earth** vollständig neue Einheiten, an der schicken Grafik und am Spielprinzip soll sich aber nichts Grundlegendes ändern – gut so. **The Moon Project** soll 60 Mark kosten. Topware, ☎ (0621) 480 50



The Moon Project: Echtzeit-Schlachten auf dem Erdtrabanten.



Team Fortress 2: Das Actionspiel von Valve bekommt eine völlig neue 3D-Engine verpasst.

Evil Islands

Nicht um friedliche Karibik-Eilande, sondern um verfeindete Fantasy-Inseln geht es in **Evil Islands**. Der Mix aus Strategie, Action und Rollenspiel entführt Sie auf drei Atolle, in deren prächtiger 3D-Landschaft Sie rund 80 Missionen erfüllen.

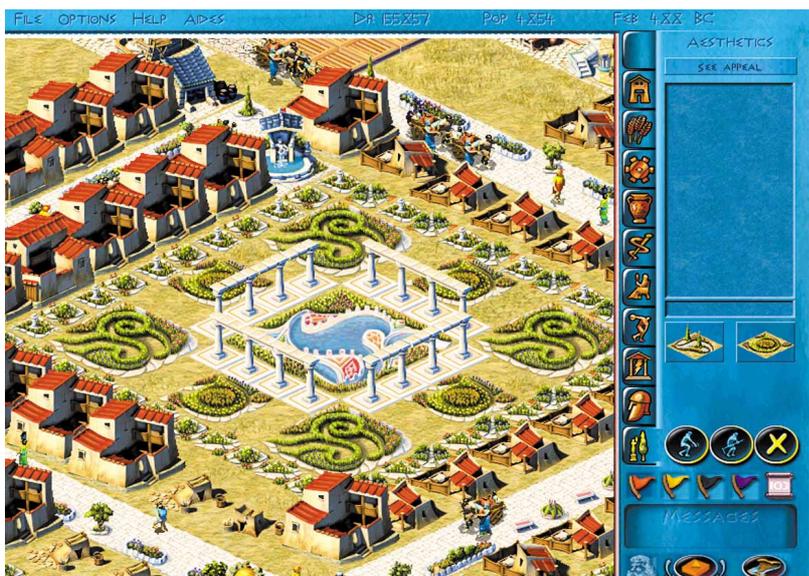
Die Kämpfe der dreiköpfigen Party gegen eine Auswahl skurriler Monster machten in einer Präsentation schon einen spannenden Eindruck. Besonders originell: In einem Waffenbaukasten stellen Sie selbst Kriegswerkzeuge her und laden sie mit Zaubern auf.

→ www.fishtank-interactive.de

GameStar-Charts JUNI AUGUST

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	90%
2	Deus Ex	Actionspiel	Ion Storm	88%
3	Tachyon	Weltraumspiel	Novalogic	87%
4	Starlancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	84%
5	Euro 2000	Sportspiel	EA Sports	84%
6	Klingon Academy	Weltraumspiel	Interplay	84%
7	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	Activision	83%
8	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	83%
9	Allegiance	Online-Weltraumspiel	Microsoft	83%
10	Rally Masters	Rennspiel	Infogrames	83%
11	Ground Control	Echtzeit-Strategie	Havas	82%
12	Dino Crisis	Action-Adventure	Capcom	81%
13	Vampire	Action-Rollenspiel	Activision	80%
14	Motocross Madness 2	Rennspiel	Microsoft	80%
15	Shogun: Total War	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	80%
16	Sim City 3000 Dtschl.	Aufbauspiel	Maxis	80%
17	Tiger Woods 2000	Sportspiel	EA Sports	78%
18	Rollcage 2	Action-Rennspiel	Take 2	75%
19	UEFA Champ. L. 99/00	Sportspiel	Eidos	75%
20	MDK 2	Actionspiel	Interplay	74%

Die 20 besten PC-Spiele im Juni bis August. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 6/2000, 7/2000 und 8/2000.



Zeus: Aufbauspiel mit den alten Griechen und verbessertem Provinz-Management.

Zeus

Erst die Römer, dann die Ägypter, und jetzt macht das englische Entwicklerstudio Impressions sich an die alten Griechen: Im Aufbauspiel **Zeus** errichten Sie wie im Vorgänger **Pharao** Städte und kümmern sich um Wohl und Wehe Ihrer hellenistischen Untertanen. Statt einer langen Kampagne wird es zehn vorgefertigte Szenarios geben. Die bekannten griechischen Götter kommen ebenfalls vor und greifen aktiv ins Geschehen ein. Schön: Die Entwickler wollen diesmal spürbar mehr Spieltiefe bieten als zuvor, beispielsweise soll der Provinz-Modus aus **Caesar 2** mit deutlich mehr Möglichkeiten zurückkehren. **Zeus** soll im Herbst 2000 erscheinen. Havas, ☎ (06103) 99 40 40

Die Sims-Addon

Ihr Sim klagt über Lustlosigkeit und »ständig den gleichen Trott«? Rettung naht: Im Herbst soll mit **Das volle Leben**



Das volle Leben: Wilde Parties im 60er-Schlafzimmer.

eine offizielle Addon-CD zum Aufbauspiel **Die Sims** erscheinen. Künftig verführen Sie die hübsche Nachbarin nicht mehr im Standard-Schlafzimmer, sondern auf hippen 60er-Jahre-Plüschteppichen; außerdem ist noch ein schrilles Las-Vegas- sowie ein spukiges Schloss-Szenario in der Mache. Passenderweise finden Sie Utensilien wie Lavalampen mit eingebautem Flaschengeist oder explodierende Gartenzwerge im erweiterten Möbel-Angebot. Auch ein paar neue Spezialsituationen sind bei Maxis in der Mache – mit ein bisschen Pech wird Ihr virtueller PC-Freund kurzerhand von Außerirdischen entführt.

→ www.thesims.com

Myst 3

Ganz ruhig, keine Hektik, erst mal tief durchatmen: **Myst 3** ist in der Mache. Das Adventure schickt Sie erneut in eine aus wunderschönen Render-Bildern dargestellte Welt, in der Sie Schalterrätsel und Denksportaufgaben zu lösen haben werden. Die Handlung spielt zehn Jahre nach dem Vorgänger **Riven**: Brad Durif (aus der TV-Serie **Babylon 5**) verkörpert einen Bösewicht, der sich an Ihrer Familie rächen will. Als Spieler werden Sie in Zeitalter versetzt, die wie im ersten Teil durch »Linkbücher« verbunden sind. Technisch ändert sich leider nur wenig, immerhin sollen Sie überall per Maus den Blick frei drehen können. Geplanter Erscheinungstermin: 1. Quartal 2001.

→ www.myst3.com

Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	[1] Die Sims
2	NEU Starlancer
3	NEU Moorhuhn Jagd
4	[5] Star Trek: Armada
5	NEU Euro 2000
6	NEU Sim City 3000 Deutschland
7	[3] F1 2000
8	[2] Need for Speed 5
9	[4] Die Rache der Sumpfhühner
10	NEU Tachyon
11	[6] Gunship!
12	[7] Anstoss 3
13	[9] Age of Empires 2
14	[-] Half-Life
15	[11] Soldier of Fortune
16	[10] The Longest Journey
17	NEU Daikatana
18	[8] Big Brother - The Game
19	[16] Ultima 9
20	[17] Pharao

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

Kiss: Psycho Circus

Fast fertig ist das 3D-Actionspiel **Kiss: Psycho Circus**. Der ungewöhnliche Ego-Shooter basiert auf den Comics um die gleichnamige Glamrock-Kapelle. In vier Episoden geht es darum, die wild geschminkten Musiker aus Dimensionsfallen zu befreien. Eine frühe, spielbare Version hinterließ etwas gemischte Eindrücke. Gut gefallen hat uns, dass wir wieder mal gegen überwältigende Massen von Gegnern antreten konnten. Weniger gut fanden wir, dass da stellenweise der Überblick verloren ging – hoffentlich ändern die Entwickler das noch im finalen Feintuning. Ende Juli ist das Programm voraussichtlich fertig.

Take 2, ☎ (0190) 87 32 68 36



Kiss: Ego-Shooter um eine Musik-Kombo.

Technik News

Fluch des X-Faktors

Jeder besitzt ein CD-ROM-Laufwerk, aber wer braucht ein Laufwerk, das mehr als 40fach schnell ist und damit eine höhere Umdrehungszahl als die Festplatte erreicht? Keiner, und trotzdem hat die Hersteller der Geschwindigkeitswahn gepackt – CD-ROM-Laufwerke verkaufen sich heute ausschließlich über den X-Faktor. Aktuelle Laufwerke erreichen schon Geschwindigkeiten von 56- oder gar 72fach, aber wozu? Die Hauptanwendung eines CD-ROM-Laufwerks bleibt die Software-Installation, und auch zum Brennen oder Spielen reicht 40fach vollkommen aus.

Wichtigere Entwicklungen wie Pioneers Slot-In-Technologie, Anti-Vibrations-Mechanismen, Maßnahmen zur Geräuschdämmung oder die Fehlerkorrektur setzen sich leider nicht als Verkaufsargumente durch. Nur der X-Faktor scheint zu entscheiden. Selbst die Hersteller geben zu, dass niemand solch hohe Leistung benötigt, aber der Markt verlange es. Dabei haben die meisten Anwender noch ältere Festplatten-Modelle. Dadurch wird die Harddisk beim Lesen von der CD-ROM oft genug zum Flaschenhals. Sie sollten den Blick also weg vom X-Faktor, hin zu anderen Qualitätsmerkmalen wenden.

Holger Scherff
Redakteur

Geforce-Killer G450?

Bereits im August soll mit der **Millennium G450** die erste Grafikkarte mit dem neuen Grafikchip G450 auf den Markt kommen, die dem Geforce 2 Konkurrenz machen soll. Die Karte ist mit 32 MByte DDR-RAM sowie einer DVI-Schnittstelle ausgerüstet. Zusätzlich ist wiederum für Multi-Monitor-Support (Dual Head) gesorgt. Der RAMDAC der **Millennium G450** läuft mit 360 MHz, der Takt des G450 soll bei 150 MHz liegen. Matrox verspricht mit dem neuen Board eine flimmerfreie Darstellung bis zu einer Auflösung von 2048 mal 1536 Bildpunkten. Inklusive DVD-Software-Player wird der Preis der Grafikkarte bei etwa 420 Mark liegen.

→ www.matrox.com

MP3-Player

Samsung kündigt für diesen Monat zwei neue MP3-Player an. Die Yepp-Modelle **YP-NE32P** und **YP-ND64U** sind in unterschiedlichen Farben für 349 beziehungsweise 599 Mark erhältlich. Der **YP-NE32P** kann bis zu 30 Minuten (erweiterbar auf 1 Stunde) Musik speichern und wird über die parallele Schnittstelle angeschlossen. Eine Fernbedienung mit Display macht die Steuerung des nur 65 Gramm schweren MP3-Players sehr einfach.

Speicherkapazität für eine Stunde Musik bietet der mit USB-Interface ausgestattete **YP-ND64U**. Er lässt sich zudem als Diktiergerät einsetzen und hat einen eingebauten Equalizer sowie eine integrierte Telefonbuch-Funktion.



Samsungs **YP-NE32P** kann bis zu 30 Minuten Musik abspielen.



Ist ab Juli erhältlich: Der **T561** von Eizo.

Beiden Modellen liegen Ohrhörer, Anschlusskabel sowie Schutzhülle bei.
→ www.samsung.de

17-Zöller mit planarer Streifenmaske

Als Nachfolger des **T57S** stellt Eizo den **Flexscan T561** vor. Der 17-Zöller hat eine vollkommen flache und entspiegelte Bildröhre, wobei der Punktabstand bei 0,25 mm liegt. Für etwa 1.000 Mark bietet der **T561** eine maximale Horizontalfrequenz von 96 kHz, die Vertikalfrequenz beträgt 160 kHz. Der Kontrast wurde im Vergleich zum Vorgänger um rund 20 Prozent erhöht. Damit soll farbigen Bildern eine ansprechende Tiefe verliehen werden, wozu der Monitor einen Picture-Modus besitzt. Per Knopfdruck steht auch ein Textmodus mit reduziertem Kontrast zur Verfügung, da bei der Arbeit mit Texten oder Tabellen der Kontrast nicht zu hoch sein sollte. Die maximale Bildschirmauflösung des **T561** liegt bei 1280 mal 1024 Bildpunkten, bei einer Bildwiederholrate von 89 Hz.

→ www.eizo.de

Neuer CD-Brenner

Der **ZipCD CD-RW 8x4x32** von Iomega bietet Leistungswerte auf aktuellem Niveau. Denn CDs beschreibt das Laufwerk mit 8facher, CD-RWs mit 4facher Geschwindigkeit. Der Anschluss des Brenners erfolgt über die IDE-Schnittstelle. Im Lieferumfang finden sich **Easy CD Creator** und **Direct CD** von Adaptec sowie ein CD-Rohling. Auf ein CD-RW-Medium muss der Anwender dagegen verzichten. Mit einem Verkaufspreis von 499 Mark gehört das Iomega-Laufwerk nicht zu den preiswertesten am Markt.

→ www.iomega.com

PC Dash 2 und Joystick

Das **PC Dash 2** von Saitek ersetzt Tastaturbefehle für alle PC-Programme. Die normale Tastatur bleibt jedoch stets aktiv. In der neuen Version sind Shortcuts für schnelles Surfen im Internet integriert.

Der Haupteinsatz für das **PC Dash 2** besteht jedoch darin, alle Tastaturbefehle von Spielen auf das Gerät zu legen. Dadurch soll der Anwender eine wesentlich einfachere Kontrolle über seine Spiele erlangen. Wer's mag...

Zudem stellt Saitek eine überarbeitete Version des digitalen 3D-Joysticks **Cyborg 3D** vor. Die Gold-Version verfügt sowohl über einen USB- als auch über einen Gameport-Anschluss. Der **Cyborg 3D Digital Stick Gold** besitzt vier Achsen, einen 8-Wege Coolie Hat, einen Trigger und drei Feuerknöpfe. Zusätzlich stehen noch vier weitere, programmierbare Knöpfe sowie zwei Shift-Knöpfe zur Verfügung. Darüber hinaus ist der



PC Dash 2 soll die Bedienung von Spielen deutlich vereinfachen.

Joystick für Rechts- und Linkshänder voll anpassungsfähig. Die Preise für die Geräte standen zu Redaktionsschluss noch nicht fest.

→ www.saitek.de

Günstiger Tintenstrahler

Mit einem Preis von 199 Mark richtet sich HP's neuer **Deskjet 640C** hauptsächlich an Einsteiger. Bei einer Auflösung von 600 dpi druckt das Gerät nach Herstellerangaben drei Seiten Farbe oder sechs Seiten Schwarzweiß pro Minute. Der Anschluss des **Deskjet 640C** erfolgt über den USB- oder Parallelport. Für den Fotodruck können optional erhältliche Fotopatronen eingesetzt werden.

→ www.hewlett-packard.de

Leise Festplatten

Seagate präsentiert die fünfte Generation der U-Serien-Laufwerksfamilie. Die U-Serie 5 wird mit Speicherkapazitäten zwischen 10 und 40 GByte in den Handel kommen. Dank der Sound-Barrier-Technologie besitzen die neuen Laufwerke eine niedrigere Geräuschentwicklung sowie geringere Vibration. Bei der Entwicklung der mit 5.400 upm laufenden Geräte legt Seagate besonderen Wert auf

Zuverlässigkeit. Dazu wurden verschiedene Sicherheitsmechanismen integriert. Zusätzlich sind die Festplatten mit 1.024 KByte Cache und der brandneuen neuen ATA/100-Schnittstelle ausgestattet. Diese verspricht als Nachfolger des UDMA/66-Interfaces maximale Datentransferraten von 100 MByte pro Sekunde. Über den Einführungspreis konnte uns Seagate noch keine Angaben machen.

→ www.seagate.de



Der **Smartsurfer** findet für Sie den günstigsten Internet-Tarif.



Der **Cyborg 3D Gold** für USB und Gameport.

Billiger ins Internet

Der **Smartsurfer** von web.de verspricht eine deutliche Reduzierung der Online-Kosten. Dazu verfügt die Software über eine umfangreiche Datenbank von Internet-by-call-Tarifen. Auch anmeldepflichtige Anbieter verwaltet das Programm problemlos. Anhand der Uhrzeit errechnet der **Smartsurfer** den zum jeweiligen Zeitpunkt günstigsten Online-Tarif. Die Einwahl ins Internet geschieht dann vollkommen automatisch. Damit ist der **Smartsurfer** einfach zu bedienen und hilft dem Anwender durch den Tarifschmelgel. Um ständig aktuell zu bleiben, bietet web.de regelmäßige Updates der Tarifiedatenbank an.

→ <http://smartsurfer.web.de>

GameStar-Prozessorindex 8/2000

Preis-Leistungs-Sieger: Celeron 400

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.

