

# Gerüchte, Szene

## Verrat in Britannia

Wenn ich mir Electronic Arts anschau, schwanke ich zwischen Bewunderung und Entsetzen. Keine andere Spielefirma melkt ihre Erfolgserien derart professionell und landet dabei so erstaunlich viele Qualitätstreffer. Aber wie die Konzernleitung ihre zugekaufte

Tochter Origin ausbluten lässt, ist nicht mehr feierlich.

Nach dem Exodus des Roberts-Clans räumt nun auch Firmengründer Richard »Lord British« Garriott seinen Schreibtisch. Kein Wunder: Erst drängten die EA-Firmenbosse auf die Veröffentlichung einer fehlerhaften Ultima-9-Version in den USA, dann strichen sie das Budget für Garriotts neues Geheimprojekt X empfindlich zusammen.

Um die berufliche Zukunft von Lord British mache ich mir indes wenig Sorgen. Bei den aktuellen irdischen Monarchien sind zwar keine Jobs frei, aber die vom Online-Fieber erfasste Spieleindustrie wird einen solchen Visionär nicht lange im Frührentner-Exil versauern lassen.

Heinrich Lenhardt  
US-Korrespondent



## Garriott verläßt Origin

Der Lord ist fort: Richard Garriott hat Origin verlassen. Garriott, der seinen Fans vor allem als »Lord British« bekannt war, hatte Origin vor 15 Jahren mitbegründet und mit der **Ultima**-Reihe ein weltberühmtes Rollenspiel-Universum geschaffen. Gerüchten zufolge soll Garriott gekündigt haben, weil sich seine persönlichen Ziele nicht mehr mit Origins Strategien vereinbaren ließen. Über Garriotts weitere Pläne ist noch nichts bekannt. Firmensprecher Dave Swofford: »Richard bleibt Origin in Freundschaft verbunden.«

Unabhängig von Garriotts Fortgang hat Origin außerdem 20 Stellen gestrichen; die Teams hatten sich bislang mit der Weiterentwicklung des **Wing Commander**- und **Privateer**-Universums befaßt. Weitere Leute, die unter anderem an **Ultima Online 1** gearbeitet hatten, sind mittlerweile freiwillig gegangen.

## Nie wieder Battlezone

Activision plant eine größere Umstrukturierung: Die Firma will sich mehr auf die Modemärkte Online und Next-Generation-Konsolen stürzen. Im Zuge dessen sollen einige eingeführte PC-Serien



Activision stellt die **Battlezone-Reihe** ein.



Origin-Gründer **Richard Garriott** verläßt die Firma.

eingestellt werden, darunter **Heavy Gear**, **Interstate** und **Battlezone**. Pressesprecher Markus Wilding dazu: »Es ist wirklich schade. Leider lassen uns die Verkaufszahlen keine andere Wahl, denn die Spieler haben sich trotz innovativen Spieldesigns und Höchstwertungen nicht für diese Titel interessiert.«

## id: Klage abgewiesen

Ein US-Gericht hat die Klage gegen id Software abgemettelt, in der die bekannte Spielefirma bezichtigt worden war, Titel wie **Quake 3 Arena** hätten zum Amoklauf eines Schülers in Paducah County beigetragen. Zu den Klägern gehörten Eltern ermordeter Mitschüler. Der Richter folgte laut id der Argumentation der Verteidigung und wies die Klage in allen Punkten ab.

## News-Ticker

★★★ **Jolie spielt Croft:** Unsere Vermutung hat sich bestätigt: Angelina Jolie steht nun auch offiziell als Darstellerin von Lara im kommenden Tomb-Raider-Film fest. ★★★ **Everquest:** Die europäische Version (inklusive dem Addon Ruins of Kunark) soll seit Ende April erhältlich sein. ★★★ **SSI verkauft:** Mattel will ihre PC-Spieletochter Mattel Interactive verkaufen, zu der SSI, Mindscape und Broderbund gehören. ★★★ **Tribes 2:** Die Rockband Mötley Crüe soll am Soundtrack des Online-Shooters mitarbeiten. ★★★ **Resident Evil 3:** Das mit vielen Vorschusslorbeeren überhäufte Playstation-Horrorspiel wird Ende 2000 auch für den PC erscheinen. ★★★ **Fritz 6:** Eidos' Schachprogramm nimmt Anfang Mai an den holländischen Meisterschaften teil und tritt gegen menschliche Großmeister an. ★★★ **Sepp Maier Fußball:** Der legendäre Torwart ist Kommentator bei einem Action-Fußballspiel, das derzeit von Davilex (Autobahnraser) entwickelt wird. ★★★ **Pacman lebt:** Nach Frogger und Pong bringt Hasbro demnächst noch Pacman und Galaga in 3D heraus.

## Der Herr der Ringe

Wer kennt nicht J.R.R. Tolkiens epische Fantasy-Trilogie **Der Herr der Ringe**? Leider gibt's zu dem seit langem in Entwicklung befindlichen Online-Rollen-

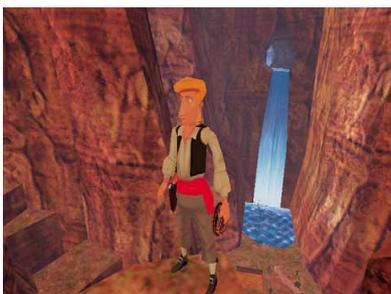


Das Böse in Aktion: Der **Herr der Ringe** wird neu verfilmt.

spiel zum Buch nichts Neues. Fans müssen aber nicht traurig sein: Nachdem der in den 70ern gedrehte Zeichentrick-Kinofilm eher enttäuschend war, sind nun seit einiger Zeit drei abendfüllende Realfilme unter der Regie von Peter Jackson (**Braindead**) in Produktion. Der erste soll Weihnachten 2001 in die Kinos kommen, im Internet gibt's unter [www.lordoftherings.net](http://www.lordoftherings.net) als kleinen Vorgeschmack den ersten Trailer.

## Monkey Island 4

Allen anders lautenden Gerüchten zum Trotz arbeitet LucasArts tatsächlich an **Monkey Island 4**. Details sind noch nicht bekannt, das Spiel soll aber definitiv auf der **Grim Fandango**-Engine aufbauen, also dreidimensional werden. Wie immer wird Guybrushes Gegner der üble Pirat LeChuck sein, der offenkundig seinen Tod in Teil 3 ganz gut überstanden hat. LucasArts will das Spiel auf der E3 offiziell vorstellen.



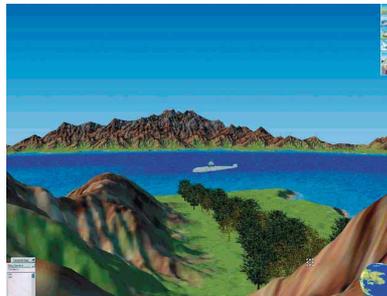
Wir sollten uns an **Guybrush** in 3D gewöhnen...

## Moorhuhn-Contest

**Moorhuhn Jagd 2** wird erst Anfang Juli erscheinen. Versierte Geflügel-Jäger können aber bis zum 12. Mai an der Deutschen Moorhuhn-Meisterschaft auf [www.moorhuhn.de](http://www.moorhuhn.de) teilnehmen.

## Sovereign

Das nächste große Online-Ding von **Everquest**-Entwickler Verant soll ein gigantisches 3D-Echtzeit-Strategiespiel namens **Sovereign** werden. Mehrere Hundert Spieler gleichzeitig streiten als Herrscher und Generäle um eine riesige Welt. Erscheinen wird **Sovereign** Mitte 2001, ein deutscher Server ist laut Verant-Chef John Smedley bereits fest eingeplant.



**Sovereign**: Das erste Echtzeit-Strategiespiel für mehr als 1.000 Spieler gleichzeitig.

## Blizzard verliert Leute

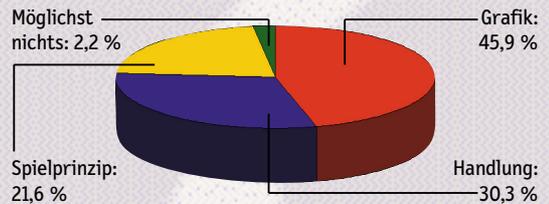
Stieg Hedlund, Blizzards Lead Designer für **Diablo 2**, will die Firma nach der Fertigstellung des Rollenspiels mit zwei Kollegen verlassen, um mit »Full-On Amusement« seine eigene Firma zu gründen. Erst Anfang März hatten drei hochkarätige Blizzard-Designer eine eigene Firma, Triforge, gegründet.

## Frage des Monats

In Ausgabe 4/2000 fragten wir:

»Was ist das wichtigste, was bei Spiele-Fortsetzungen verbessert werden muss?«

Ergebnis: Keine Chance für lauwarmer Aufgüsse – winzige 2,2 Prozent unserer Leser tolerieren Engine-Wiederverwertungen à la »Tomb Rainer 4«.



Quelle: GameStar-Mitmachkarten (5/2000)

## Final-Fantasy-Film

Zum Rollenspiel **Final Fantasy** wird nächstes Jahr ein komplett computeranimierter Kinofilm herauskommen. Die epische Handlung um Liebe und Tod spielt 2065 auf einer zerstörten Erde. Zu den Synchronsprechern der Renderfiguren zählen in der US-Version berühmte Schauspieler wie Alec Baldwin und Donald Sutherland. **GUN**



**Final-Fantasy-Film**: Die ersten Bilder wirken ziemlich düster.

## Terminkalender: Netzwerk-Partys bis Juli 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	Teilnehmer	Info-Adresse	Termin
Chaos-Lan	Golmbach	130	<a href="http://www.chaos-lan.de/">www.chaos-lan.de/</a>	12.5. bis 14.5.2000
Lanorama	Kaiserslautern	100	<a href="http://lanorama.planetlan.de/">http://lanorama.planetlan.de/</a>	19.5 bis 21.5.2000
Netnight 2000	CH-Zürich	120	<a href="http://www.netnight.ch/">www.netnight.ch/</a>	20.5 bis 21.5.2000
Live&Motion	A-Innsbruck	120	<a href="http://members.maxonline.at/liveandmotion/">http://members.maxonline.at/liveandmotion/</a>	27.5.2000
RuhrpottRuler	Dorsten	500	<a href="http://www.ruhrpott-ruler.de/">www.ruhrpott-ruler.de/</a>	2.6. bis 4.6.2000
Langame 2	Bad Tölz	150	<a href="http://www.langame.de/">www.langame.de/</a>	9.6. bis 11.6.2000
Lanbada	Reutlingen	320	<a href="http://www.lanbada.de/">www.lanbada.de/</a>	17.6. bis 18.6.2000
Lanstrike	Uelzen	500	<a href="http://www.lanstrike.de/">www.lanstrike.de</a>	23.6. bis 25.6.2000
Fragdalan	Leichlingen	400	<a href="http://www.fragdalan.de/">www.fragdalan.de</a>	30.6. bis 2.7.2000
Darkbreed	Wiesbaden	2.000	<a href="http://www.darkbreed.net/">www.darkbreed.net/</a>	28.7. bis 30.7.2000

# Spiele News

## Bethedas Bug-Serie

Wenn ich das tolle Bild rechts zu Elder Scrolls: Morrowind sehe, treten mir Tränen in die Augen. Nicht, weil es schlecht aussieht – ganz im Gegenteil. Sondern weil ich mich erinnere, was Hersteller Bethesda mir (und allen Rollenspiel-Fans) mit dem Vorgänger Daggerfall angetan hat. Dessen Features

klangen ähnlich toll: eine riesengroße Offline-Welt mit Hunderten von Ortschaften und Zehntausenden von Bewohnern. Nur – praktisch alles war zufallsgeneriert, selbst die wenigen geskripteten Quests kamen über ein »Töte Monster A in Dungeon B« nicht hinaus. Dafür gab's massig Bugs – Abstürze, kaputte Grafik, unlösbare Dungeons und viele

Detailfehler. Winziges Beispiel: Wer nachts einfach im Laden eines Schmieds blieb, konnte als Level-1-Charakter sämtliche Superwaffen einsacken, am nächsten Morgen verkaufen und sich dafür zum Beispiel ein (spielerisch sinnloses, aber sagenhaft teures) Schiff kaufen.

Ich weiß nicht, wie Bethesda mit so einer Pannapolitik (die deutsche Version erschien nie, weil sich der aus USA eingeflogene Programmierer aus dem Staub machte) bis heute überleben konnte. Ich flehe hiermit die Verantwortlichen an: Bitte packt diesmal ein Spiel in die 3D-Welt. Bitte setzt auf Qualität statt Quantität. Und bitte, testet euer Spiel einige Monate, bevor ihr es veröffentlicht. Denn dann könnte Morrowind großartig werden.

Jörg Langer  
Chefredakteur



**Morrowind:** Fantasy-Helden und eine detaillierte 3D-Welt für die Hardware von morgen.

## Morrowind

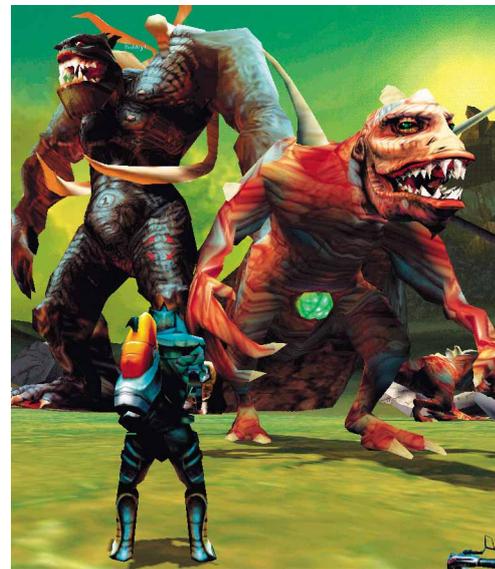
Konkurrenz für **Ultima 9**? **Morrowind**, Nachfolger von **Elder Scrolls 2: Daggerfall**, setzt allerdings weniger auf eine lineare Handlung, sondern will Sie in einer voll zugänglichen Fantasy-Welt frei agieren lassen. Sie sollen als Kämpfer Heldentaten vollbringen, sich aber auch als Langfinger an die Spitze einer Diebesgilde klauen oder zum dunklen Magier mutieren können. Ein sehr interessantes Konzept, das in den Vorgängern aber nicht so recht funktionierte. Die Entwickler von Bethesda versprechen spektakuläre Grafiken mit extrem hoch aufgelösten Texturen. Und erklären, dass selbst aktuelle Top-Hardware kaum mit dem Spiel klar kommen wird. Allerdings soll **Morrowind** auch erst Ende 2001 fertig werden, außerdem ist die Firma für Verspätungen (und trotzdem fehlerhafte Spiele) bekannt.

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

## Giants

Die Arbeit am Actionspiel **Giants** geht wieder zügig voran. Nachdem das ursprünglich nur dreiköpfige Entwicklerteam Planet Moon seit Jahresanfang endlich zusätzliche Programmierer und Grafiker hat, bastelt man fleißig an neuen Features und den Missionen. Frisch dem 3D-Editor entsprungen ist etwa der Nachwuchs von Riesenmonster Kabuto. Der Kleine soll als (nicht direkt steuerbare) Ein-Monster-Armee für Chaos unter

den beiden anderen Parteien sorgen, den Aliens-Söldnern und Wassernixen. Angesichts der gigantischen Grafiken freuen wir uns schon auf das fertige Spiel – das im September 2000 eintreffen soll. Interplay, ☎ (040) 89 70 33 33



**Giants:** Kabutos Sohnmänn (vorne) soll unter den Gegnern für Chaos sorgen. Hinten wacht der riesenhafte Papa...

## Dino Crisis

Im Action-Adventure **Dino Crisis** läuft die junge Forscherin Regina durch vorgeordnete Hintergrundbilder, prügelt sich mit Riesenechsen und löst ab und zu Rätsel. Auf der Playstation war es ein Riesenhit, bald kommt die PC-Version. Interplay, ☎ (040) 89 70 33 33

## Drakan 2

Obwohl dem Actionspiel **Drakan** kein kommerzieller Erfolg beschieden war, bastelt Surreal derzeit an **Drakan 2**. Wie gehabt, erleben Sie als Polygon-Schönheit Rynn zusammen mit dem Drachen Arokh spannende Abenteuer. Die Story soll die aus Teil 1 fortsetzen – gut so, denn das merkwürdige Finale dort ließ viele Fragen offen. Spielerisch wird sich wenig ändern, allerdings soll Rynn mehr zaubern und weniger das Schwert schwingen. Außerdem verlegen die Entwickler die Handlung in düstere Gefilde, etwa in eine Sumpflandschaft. Offiziell angekündigt ist zwar für 2001 nur eine Playstation-2-Version. Unter der Hand ist aber zu hören, dass die PC-Variante gleichzeitig erscheinen soll.

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

## The World is not enough

Neue Infos gibt's zu **The World is not enough**, dem 3D-Actionspiel auf Basis des letzten 007-Streifens und der **Quake 3**-Engine: So sollen Sie einige be-



**The World is not enough:** Als 3D-Bond marschieren Sie durch's russische Uranbergwerk.

sonders heiße Missionen mit tatkräftiger Unterstützung von Elitesoldaten absolvieren, die Ihnen automatisch folgen und selbstständig auf die Gegner ballern. Erstmals ist auf Bildern jetzt auch 007 selbst zu erkennen – im Spiel werden Sie den Gentleman-Spion aber nur in 3D-Zwischensequenzen zu sehen bekommen, denn normalerweise spielen Sie aus der Ich-Perspektive.

→ [007.ea.com](http://007.ea.com)

## Tachyon: The Fringe

Novalogic programmiert zur Abwechslung mal weder Flug- noch Panzersimu-



**Drakan 2:** Rynn lernt viele neue Zaubersprüche und setzt weniger das Schwert ein.

lation, sondern steht kurz vor Veröffentlichung des Weltraumspiels **Tachyon: The Fringe**. Als Söldner sollen Sie im Spielverlauf zu Ruhm und Reichtum kommen, einen Großteil der Missionen müssen Sie nur erledigen, wenn der Geldbeutel leer ist. Bei einer Präsentation in den Redaktionsräumen konnte uns das Programm weitgehend überzeugen. Riesige Raumstationen, schöne Schiffe und flotte Action sorgen für Atmosphäre; an den Cockpit-Anzeigen und der Steuerung werden die Designer aber noch feilen müssen.

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

## Soulbringer

Er weiß nicht, wer er ist, der Held in **Soulbringer**. Ihre Aufgabe in dem Fantasy-Rollenspiel wird es sein, ihm wieder zu Erinnerungen zu verhelfen und eine Verschwörung aufzudecken. Ungewohnt ist das Kampfsystem: Statt einen Ork direkt anzuklicken, müssen Sie im Menü »Schlag« oder »Tritt« auswählen. Sobald Sie für einen Gegnertyp eine effektive



**Soulbringer:** Abenteuer bei ewiger Finsternis.

Kombo ausgetüfelt haben, können Sie die als Makro aufzeichnen. Klingt praktisch, zieht den Spieler aber nicht gerade ins Geschehen hinein. Ansonsten macht unsere Preview-Version einen guten Eindruck, vor allem die Story wirkt spannend in Szene gesetzt. Geplanter Erscheinungstermin: Juni 2000. Infogrames, ☎ (0190) 51 05 50

## Leser-Charts

Platz	Spiel
1	[4] Die Sims
2	[2] Half-Life
3	[1] Age of Empires 2
4	[3] Unreal Tournament
5	[12] Ultima 9
6	[5] Command & Conquer 3
7	[7] StarCraft
8	[8] Anstoss 3
9	<b>NEU</b> Need for Speed 5
10	[11] Fifa 2000
11	[6] Grand Theft Auto 2
12	[16] Nox
13	[13] Final Fantasy 8
14	[10] Jagged Alliance 2
15	[15] Diablo
16	[9] Baldur's Gate
17	[20] Homeworld
18	[-] Unreal
19	<b>NEU</b> Planescape Torment
20	[18] NHL 2000

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

# Spiele News

## Flying Heroes

Abgehoben geht's im Actionspiel **Flying Heroes** zu. Grundsätzlich soll es sich wie ein Ego-Shooter spielen. Allerdings sausen Sie als Drache oder fliegender Teppich durch die Luft. Das Ganze spielt in zehn großen Kampfarenen, etwa über Südsee-Inseln oder zwischen Fantasy-Schlössern. Ähnlich wie in **Quake 3** gibt es für Solo- und Multiplayer-Matches die gleichen Spielmodi, Solisten treten einfach gegen Bots an. Grafisch macht unsere frühe Beta einen durchwachsenen Eindruck: Waffeneffekte top, Bildwiederholrate flop – hoffentlich können die Entwickler da noch ordentlich optimieren.

Take 2, ☎ (0190) 87 32 68 36



**Flying Heroes:** Als Drache fliegen Sie in großen Arenen durch die Lüfte.

## Warlords: Battlecry

Die rundenbasierte **Warlords**-Reihe hatte ihre Glanzzeit Mitte der 90er Jahre. SSIs **Warlords: Battlecry**, der jüngste Spross der Serie, steht nun kurz vor der Fertigstellung. Grafisch generalüberholt

und erstmals in Echtzeit kämpfen liebevoll animierte Recken aus neun Rassen um den Sieg. Helden beeinflussen die Kampfkraft der Armeen in ihrer Umgebung. Zauberer schöpfen aus einem Repertoire von über 80 Sprüchen. Das Erobern und Burgenbauen soll voraussichtlich im Juni 2000 beginnen.

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

## GameStar-Charts APRIL JUNI

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Gunship!	Flugsimulation	Microprose	90%
2	Anstoss 3	Fußballmanager	Ascaron	87%
3	Dark Project 2	Action-Adventure	Looking Glass	86%
4	Superbike 2000	Rennspiel	EA Sports	86%
5	Starlancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	85%
6	Need for Speed 5	Rennspiel	Electronic Arts	84%
7	Rally Masters	Rennspiel	Infogrames	83%
8	Allegiance	Online-Weltraumspiel	Microsoft	83%
9	Fritz 6	Schachspiel	Eidos	83%
10	Comanche vs. Hokum	Flugsimulation	Empire	81%
11	Shogun: Total War	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	80%
12	Soldier of Fortune	3D-Action	Activision	79%
13	Triple Play 2001	Baseballspiel	EA Sports	79%
14	Star Trek: Armada	Echtzeit-Strategie	Activision	78%
15	Tiger Woods 2000	Sportspiel	EA Sports	78%
16	Devil Inside	Action-Adventure	Cryo	77%
17	Metal Fatigue	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	77%
18	Evolva	Actionspiel	Virgin	77%
19	Majesty	Strategiespiel	Microprose	77%
20	UEFA Champ. L. 99/00	Sportspiel	Eidos	75%

Die 20 besten PC-Spiele von April bis Juni. Zusammenestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 4/2000, 5/2000 und 6/2000.



**Warlords Battlecry:** Zur Echtzeit mutiert.

## Addon: Heroes of Might & Magic 3

Nach **Armageddon's Blade** ist **Shadow of Death** das zweite offizielle Addon zum Strategiespiel **Heroes of Might and Magic 3**. Sieben neue Kampagnen und 38 frische Einzelszenarios sorgen erneut für monatelangen Spielspaß. In den Kampagnen spielen Sie die Periode vor dem Original, **Restoration of Erathia**, nach. Das Addon wird nur zusammen mit dem Original zu einem Importpreis von stolzen 120 Mark verkauft – nur was für Neukäufer.

→ [www.3do.com](http://www.3do.com)



**Empire Earth:** Echtzeit-Strategie in zwölf Epochen. So gibt es Kämpfe im Zweiten Weltkrieg ...

## Empire Earth

Am Anfang ist das Feuer – jedenfalls im Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth**. In dem Programm spielen Sie die gesamte Menschheitsgeschichte nach, aufgeteilt in zwölf Häppchen; die letzte Epoche findet gar in der Zukunft im Jahr 2500 statt. Anders als bei **Age of Empires** sollen Sie es nicht nur mit anonymen Massen zu tun haben, sondern begegnen – ähnlich den Helden in **StarCraft** – auch



... und Eroberungen im frühen Mittelalter.

Persönlichkeiten der Zeitgeschichte. **Empire Earth** nutzt zwar eine 3D-Engine, allerdings soll wie bei klassischer Echtzeit-Kost immer von oben gespielt werden. Der viel versprechende Titel wird bei den Stainless Studios unter Leitung von Rick Goodman produziert. Der war früher Lead Designer von **Age of Empires 1** und hat sich seitdem mit seinem Entwicklerstudio Stainless Steel selbständig gemacht. Mit einer Veröffentlichung ist nicht vor Anfang 2001 zu rechnen.  
Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

## Legends of Might & Magic

Nachdem erst kürzlich der enttäuschende Teil 8 der Reihe in den USA erschien, dürfte mit **Legends of Might**



**Might & Magic:** Rollenspiel mit neuer 3D-Engine.

## Heiße E3-News

Aktuelle News im Stundentakt, Meinungen von Machern, und was Sie im nächsten Jahr spielen: Direkt von der E3, der weltgrößten Spielemesse, berichten wir vom 11. bis 13. Mai. An jedem Messetag erfahren Sie mehrmals täglich alles Wissenswerte – auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)!

**and Magic** zumindest optisch wieder alles stimmen: Hersteller 3DO hat für das Rollenspiel die hochmoderne LithTech-2.0-Engine von Monolith lizenziert. Der Schwerpunkt des Programms soll auf Multiplayer-Spaß per Internet liegen; Solisten müssen sich auf eigene Faust durch die Fantasy-Welt kloppen. Im Online-Modus können sich bis zu sechs Teilnehmer verbünden und aus einer Vielzahl unterschiedlich langer Abenteuer das gewünschte aussuchen; weitere Aufträge erzeugt ein Zufallsgenerator.

→ [www.3do.com](http://www.3do.com)

## Neocron

Die Stadteröffnung ist erst für Ende 2001 geplant, aber auch jetzt macht **Neocron** schon einen klasse Eindruck. Der Mix aus Internet-Rollenspiel und Ego-Shooter wird derzeit von der Firma Reaktor aus Hannover gebaut. Sie spielen aus der Ich-Perspektive und liefern sich Schießereien mit anderen Online-Bürgern, verdienen Ihr Geld als Söldner



Auf Demo-CD:  
exklusives  
Video-Special



**Neocron:**  
Cyber-Polizisten  
wachen  
über Recht und  
Ordnung.

oder deathmatchen auch mal ein Stündchen im Holodeck. Die Metropole kann sich sehen lassen: So sind nicht nur düstere Fabrikbezirke geplant, sondern auch ein Rotlichtviertel mit computer-gesteuerten Nackttänzerinnen.

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

## Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	<b>NEU</b> F1 2000
2	[1] Die Sims
3	<b>NEU</b> Star Trek: Armada
4	<b>NEU</b> Need for Speed 5
5	<b>NEU</b> Force Commander
6	<b>NEU</b> Soldier of Fortune
7	<b>NEU</b> Dark Project 2
8	[3] Anstoss 3
9	[7] Age of Empires 2
10	<b>NEU</b> The Longest Journey
11	[-] Half-Life
12	<b>NEU</b> Messiah
13	[2] Der Verkehrsgigant
14	[5] Ultima 9
15	[8] Tomb Raider 4
16	<b>NEU</b> Imperium Galactica 2
17	[15] Pharao
18	<b>NEU</b> Die Rache der Sumpfhühner
19	[4] Nox
20	[-] Die Siedler 3

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

# Technik News

## Scheiben-Kleister

Ich liebe CDs, besonders Audio-CDs. Ich mag auch CD-Player. Doch ich hasse CD-Laufwerke im PC. Auch DVD-Drives sind nicht besser. Woher diese Abneigung, werden Sie sich fragen? Ganz einfach: Da hat man einen Zigtausend-Mark-PC rumstehen, vom 1.000-MHz-Prozessor

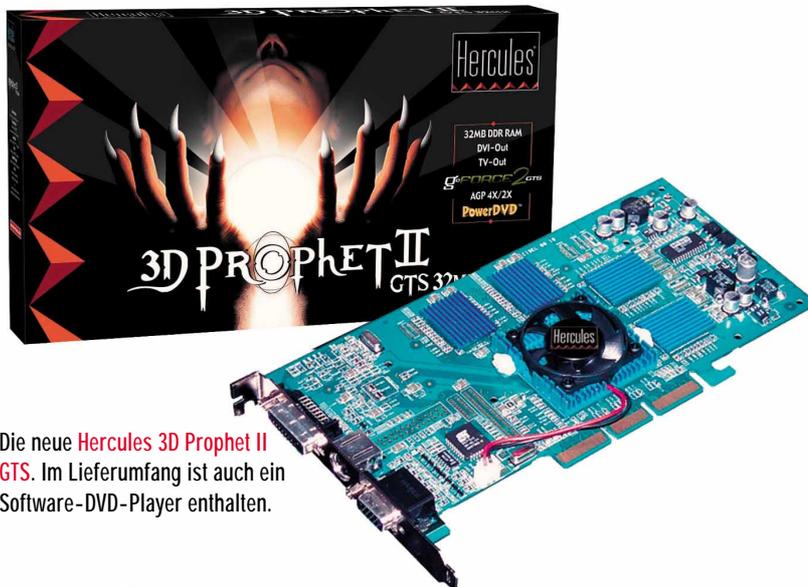
über die 64-MByte-Geforce bis hin zum sündteuren Spezial-RAM vollgestopft mit Spitzen-Hardware, und dann kommt da so ein 200-Mark-Teil daher und macht mit derben Macken die ganze Freude wieder zunichte.

Wenn's wenigstens ein Einzelfall wäre. Aber in den letzten drei Jahren waren praktisch alle von mir benutzten CD/DVD-Laufwerke – wirklich nicht wenige –

ein ständiger Quell des Ärgers. Mal erkennen sie eine CD nicht, mal dröhnen sie mit der Lautstärke eines starrenden Jumbos vor sich hin, mal wollen sie eine Scheibe ums Verrecken nicht wieder rausrücken. Mein absoluter Lieblings-Aufreger: Geräte, die schier eine Ewigkeit brauchen, bis sie die eingelegte CD erkennen und vorzeitige Zugriffsversuche stur mit schnöden Fehlermeldungen abschmettern.

Genug geärgert. Zumindest in einem Punkt sind CD- und DVD-ROMs wirklich zuverlässig: Nach spätestens einem Jahr gehen sie mit einiger Wahrscheinlichkeit sowieso kaputt, und das ganze auf-ein-einwandfrei-funktionierendes-Laufwerk-hoffen-und-sich-dann-doch-wieder-permanent-darüber-aufregen-müssen fängt wieder von vorne an.

Michael Galuschka  
Redakteur



Die neue **Hercules 3D Prophet II GTS**. Im Lieferumfang ist auch ein Software-DVD-Player enthalten.

## 3D-Prophet II

Als einer der ersten Hersteller will Guillemot mit einer **Geforce 2**-Karte auf den Markt kommen. Der Grafikprozessor der **Hercules 3D Prophet II GTS** wird mit 200 MHz getaktet, die 32 MByte DDR-RAM mit 166 MHz. Vier Doppel-Textur-Pipelines mit acht Texelmappings pro Taktzyklus sorgen für bisher unerreichten Datendurchsatz. Wie bereits beim Vorgänger wird die **3D Prophet II GTS** auch wieder einen DVI-Flachbildschirm-Anschluss und einen TV-Ausgang haben. Voraussichtlich Mitte Mai soll die unter dem Markennamen Hercules vertriebene Karte für rund 850 Mark zu kaufen sein.

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

## 8fach CD-RW-Laufwerk

Als weltweit erster Hersteller hat Yamaha ein CD-RW-Laufwerk mit 8facher CD-RW-Brenngeschwindigkeit angekündigt. Der neue **CRW8824** soll darüber hinaus CD-Rohlinge ebenfalls mit 8fach-Speed beschreiben. Die Auslesegeschwindigkeit des mit 4.096 KByte Cache ausgestatteten Brenners für Daten-CDs liegt bei 24fach. In der Verkaufspackung wird sich ein großes Software-Paket, bestehend aus Adaptec Easy CD Creator, ActiveShare, Pagemill sowie Photo Deluxe von Adobe, befinden. Die SCSI-Version des **CRW8824** wird im Mai für etwa 600 Mark auf den Markt kommen, das Atapi-Modell folgt Anfang Juni.

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

## DVD mit 21,6 MByte/s

Die Geschwindigkeitsspirale bei DVD-Laufwerken dreht sich wieder ein Stück weiter. Denn die Firma Pioneer kündigt

zwei neue Modelle mit 16facher DVD-Lese- und Schreibgeschwindigkeit an, wodurch sich die Datentransferrate auf sage und schreibe 21,6 MByte pro Sekunde erhöht. Die beiden Laufwerke, das **DVD-115** und das **DVD-105S** mit Slot-In-Technologie, verfügen über 512 KByte Cache und UDMA/33-Schnittstellen.



Mit dem **DVD-105S** will Pioneer einen neuen Geschwindigkeitsrekord aufstellen.

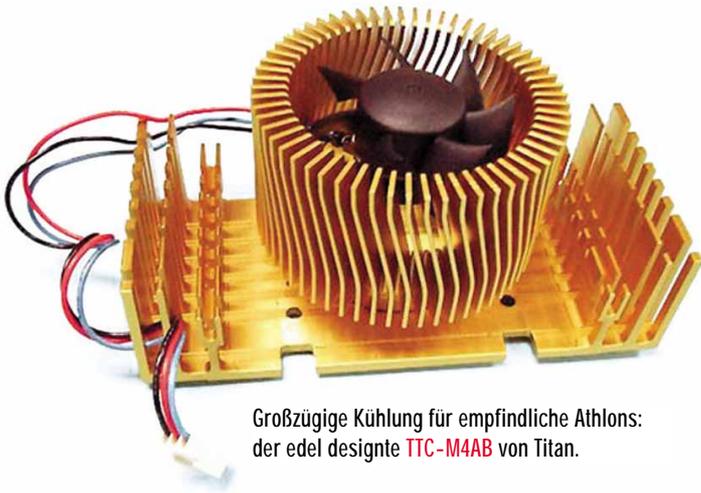
Die Geschwindigkeit im CD-ROM-Modus soll 40fach betragen. Die Markteinführung der Drives ist bereits für Mai geplant, die Preise standen allerdings bei Redaktionsschluss noch nicht fest.

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

## Konkurrenz für DirectX

Die Firmen 3Dfx, 3Dlabs, ATI, Compaq, Discreet, Evans & Sutherland, IBM, Intel, S3 und SGI arbeiten an einer offenen Multimedia-API namens OpenML. Basierend auf OpenGL, soll die Schnittstelle Betriebssystem-übergreifend die Verwendung von Grafik, 3D-Audio- und Videostreams in Anwendungen vereinheitlichen und damit vereinfachen. Innerhalb von zwei Jahren, so die Vorstellung der zehn unter dem Namen Khronos SIG operierenden Unternehmen, soll OpenML zu einem akzeptierten Standard in der Industrie heranwachsen. Detailliertere Infos können Sie (in Englisch) auf der offiziellen Homepage von Khronos erfahren.

→ [www.khronos.org](http://www.khronos.org)



Großzügige Kühlung für empfindliche Athlons: der edel designte **TTC-M4AB** von Titan.

## Neuer Athlon-Kühler

Die Titan Computer GmbH aus Taiwan hat einen neuen, hochwirksamen Kühler für Athlon-Modelle bis 1 GHz vorgestellt. Der **TTC-M4AB** zeichnet sich durch eine extrem große Kühlfläche und ein kugelgelagertes Lüfterrad aus. Überraschend günstig ist der Preis: Für rund 60 Mark geht das edel gestylte Stück über den Ladentisch. Eigentlich schade, dass es bei geschlossenem Gehäuse nicht mehr zu sehen ist...

→ [www.titan-cd.com](http://www.titan-cd.com)

## 10fach CD-Brenner

Mit dem neuen CD-Writer **Plus 9310i** reiht sich auch Drucker-Gigant Hewlett-Packard in die Riege der Hersteller von 10fach-Brennern ein. CD-RW-Medien beschreibt das Atapi-Laufwerk mit 4fachem Tempo, die Lesegeschwindigkeit liegt bei 32fach. Zum Lieferumfang des mit 4.096 KByte Cache ausgestatteten Recorders gehört neben einem Schnittstellenkabel auch ein CD-Rohling. Wie gewohnt gibt Hewlett-Packard seinem 599 Mark teuren Laufwerk viel Software

Käufer des **Plus 9310i** nicht verzichten.  
→ [www.hp.com/storage](http://www.hp.com/storage)

## Action-Maus von Saitek

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns ein Exemplar der neuen »Action-Pad & Mouse«-Kombination von Saitek. Das schlicht **GM2** genannte Set enthält ein frei programmierbares Pad für die linke Hand, auf dem vier Feuerknöpfe, ein 8-Wege-Coolie-Hat und ein Drehregler zum »Strafen« platziert sind. Die dazugehörige 3-Tasten-Maus besitzt ein Drehrad zur Waffenauswahl und einen separat belegbaren Coolie-Hat für den rechten



Das eigenwillige **Saitek GM2-System** soll Action-Spieler von der Tastatur weglocken.

Daumen. Die ganze Kombination soll bei 3D-Action-Spielen bessere Kontrolle und Spielgefühl bringen. Im nächsten GameStar werden wir das Set, das ab sofort für rund 130 Mark erhältlich ist, einem ausführlichen Test unterziehen.

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

## Neue Töne von Interact

Die auf PC-Peripherie spezialisierte Firma Interact Europe wird ab Mai 2000 ein neues Subwoofer-System in den Han-



Cooler Optik und ansprechender Sound: Das **Centauri-Subwoofer-Set** von Interact, das ab Mai im Laden stehen soll.

del bringen. Durch schickes Schwarz mit silbernen Bedienteilen will sich das **Centauri** von den üblichen PC-grauen Systemen abheben und soll auch in Sachen Sound nicht enttäuschen. Mit einer Leistung von 480 Watt (PMPO) ist das **Centauri-Set** mit Sicherheit nicht zu überhören. Der Preis des Schmuckstücks stand bei Redaktionsschluss allerdings noch nicht fest.

WR

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

## GameStar-Prozessorindex 6/2000

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.

