

Gerüchte, Szene

Sind Spiele sexy?

Vor einiger Zeit Wet, dann Biing 2 und jetzt Days of Oblivion 2. Alle drei Titel leiden an der gleichen Krankheit: sinnlose Erotik. Ein schwaches Spiel soll durch großzügig verstreute Deko-Brüste marktfähig gemacht werden. Was mich an der Sache verblüfft, ist die freche Unverfrorenheit, mit der das auf die Kritiklosigkeit des Käufers gesetzt wird. Wenn Sex draufsteht, wird sich auch der letzte Schmonz verkaufen, scheint das Kalkül in den Marketingabteilungen zu sein.

Dabei wäre gegen dosiert eingesetzte Erotik in Spielen nichts zu sagen, schließlich hat das sogar in jugendfreien Filmen seinen Platz. Zart angedeutete

Liebeszenen gab es schon hin und wieder zu sehen, beispielsweise in The Nomad Soul, Phantasmagoria oder Privateer 2. Niemand regt sich darüber auf, wenn's zum Spiel paßt. Aber bitte, liebe (deutsche) Hersteller: Laßt doch diese alberne Holzhammer-Comic-Erotik. So doof sind die Spielekäufer nicht.

Gunnar Lott
Redakteur



Infogrames kauft GT

Der französische Spielekonzern Infogrames (Outcast) hat sich den US-Publisher GT Interactive (**Total Annihilation**) einverleibt. GT hatte in letzter Zeit tiefrote Zahlen geschrieben, an denen auch der Top-Seller Driver nichts mehr ändern konnte. Die schlechte Gewinnlage spiegelte sich auch im traurigen Abschneiden der GT-Aktie, wie Sie im »Spielgeld«-Report auf Seite 70 nachlesen können. Die GT-Mitarbeiter in Hamburg fürchten nun um ihren Job, da es sein könnte, daß Infogrames Vertrieb und Marketing der GT-Titel in eigene Hände nimmt.



Gehören nun zur gleichen Familie: **Abe** (Oddworld) und **Cutter** (Outcast).



Wird zur Spielfigur: **Matrix**-Heldin Trinity.

Was ist die Matrix?

Bis jetzt ist **Die Matrix** »nur« ein brillanter Sciencefiction-Film, irgendwann wird sie aber auch ein Computerspiel. Die Produzenten des Streifens suchen derzeit nach einer Software-Firma, die ihnen ein Spiel zum Film schreibt. Im Gespräch sind Shiny (**MDK**) und Konami (**Metal Gear Solid**). David Perry von Shiny: »Nicht aus allen Filmen lassen sich gute Spiele machen, aber aus dem sicher.« Vermutlich dürfte **Matrix 2002** zuerst auf der Playstation 2 erscheinen. Da ungefähr gleichzeitig **Die Matrix 2** (wird gerade mit der Darstellerin aus Teil 1 in Australien gedreht) anlaufen soll, wird das Spiel wohl auch Inhalte aus diesem Film zum Thema haben.

News-Ticker

★★★ **Diablo 2:** Blizzards Rollenspiel verschiebt sich auf Februar 2000. ★★★ **James Bond:** EA hat von der Filmfirma MGM die offizielle Lizenz für James-Bond-Spiele erworben. ★★★ **Slave Zero:** Das Actionspiel von Accolade ist mittlerweile fertig, wird aber erst Anfang Februar in Deutschland auf den Markt kommen. ★★★ **Postraub:** SCI plant ein Spiel zum legendären englischen Postraub von 1963. Räuber Biggs ist als Berater dabei. ★★★ **Verbrechen:** Hothouse will bis Ende 2000 einen Nachfolger zu Gangsters auf den Markt bringen. ★★★ **Interplay:** Der US-Publisher kommt nicht aus der Verlustzone. Im 3. Quartal '99 betrug der Verlust über 30 Millionen Mark. ★★★ **Dave Perry:** Der Shiny-Boß mag PCs nicht mehr. In einem Interview sagte er: »Alle unsere zukünftigen Projekte werden für Konsolen sein.« ★★★ **Deep Space 9:** Gizmo Games (Dark Reign) entwickelt derzeit Dominion Wars, ein Weltraum-Strategiespiel in Echtzeit, das im Alpha-Quadranten des Star-Trek-Universums spielen soll. Erscheinungsdatum: Herbst 2000 ★★★ **Dra-kan:** Surreal arbeitet gerade an einem kostenlosen Level-Editor für das pfiffige 3D-Action-Adventure.

Börsenfieber

Hier eine Übersicht der Aktienkurse wichtiger Spielefirmen (in US-Dollar bzw. Euro). Wir drucken die Schlusskurse vom 19.11.99, dazu die Veränderung seit dem 23.10.99. (alle Angaben ohne Gewähr)

Firma	Währung	Kurs	Veränderung
Acclaim	US \$	7,500	+6,67%
Activision	US \$	14,000	-9,31%
Eidos	US \$	77,375	+10,54%
Electronic Arts	US \$	92,000	+33,58%
GT Interactive	US \$	2,031	+1,53%
Hasbro	US \$	22,938	+23,99%
Infogrames	Euro	119,000	+41,67%
Interplay	US \$	1,781	-23,00%
Microsoft	US \$	86,000	-7,22%
Take 2	US \$	12,938	+30,19%
THQ	US \$	50,438	+15,62%
Ubi Soft	Euro	160,000	+15,10%

Outcast 2 ohne Voxel?

Beim Chat anlässlich der Berliner Jugendmesse You haben die Outcast-Programmierer einiges über **Outcast 2** verraten: Das Spiel wird für die Playstation 2 entwickelt, die PC-Version soll später folgen. Die neue Grafik basiert auf Polygonen, als Schauplatz dient erneut Adelpha. Outcast 2 soll erst Mitte 2001 erscheinen.

Deutsche Heroes 3-Meisterschaft in Berlin

Lars Hoops (28) aus Hamburg ist der beste Fantasy-General Deutschlands: Er gewann nach harten Vorausscheidungen auch das Finale der **Heroes of Might & Magic 3**-Meisterschaft am 13.11.99 in Berlin. Veranstaltet wurde die Turnierserie von Ubisoft, unterstützt von GameStar. Wir fragten den strahlenden

Sieger nach dem Geheimnis seines Erfolges. Die Antwort: »Akribische Vorbereitung. Ich habe fast täglich bei uns im Wohnheim gespielt.« GameStar gratuliert dem fleißigen Studenten!

Blair Witch Project

Der US-Publisher Gathering of Developers hat angekündigt, zum Kultfilm **Blair Witch Project** (ist am 25.11. in Deutschland angelaufen) ein Spiel herauszubringen. Der Titel wird die **Nocturne**-Engine verwenden und soll noch bis Ende 2000 erscheinen.

Siedler 3 pädagogisch wertvoll

Die **Siedler 3** wurde auf der Interactiv 99 mit dem »Pädi« in Silber ausgezeichnet. Mit dem Preis soll »pädagogische Einsatztauglichkeit multimedialer Angebote« belohnt werden. Ob's was bringt?



Pädagogisch wertvoll: Die **Siedler 3** von Blue Byte gewannen einen Preis.

GameStar in Berlin

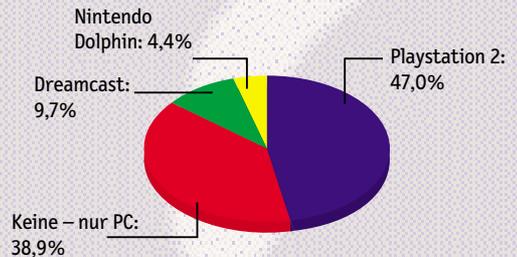
Vom 12. bis 14.11.'99 fand auf dem Messegelände in Berlin die YOU, Euro-

Frage des Monats

In Ausgabe 12/99 fragten wir:

»Wenn Sie sich, zusätzlich zum PC, demnächst eine der neuen Konsolen zulegen würden, welche wäre das?«

Ergebnis: Die Daten der Playstation 2 überzeugen fast die Hälfte der hartgesottenen PC-Nutzer.



Quelle: GameStar-Mitmachkarten (12/99)

pas größte Lifestyle- und Jugendmesse statt. Während der drei Veranstaltungstage besuchten über 70.000 Jugendliche die Messe. GameStar war mit einem eigenen Stand dabei und verlieh bei einem Multiplayer-Wettbewerb den begehrten Titel »King of Games«. **GUN**



YOU in Berlin: Der **GameStar**-Stand war stets umlagert.



In stillecher Keller-Atmosphäre wurde der beste deutsche **Heroes of Might & Magic 3**-Spieler ermittelt.

Terminkalender: Netzwerk-Partys bis Januar '99

Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerk-Karte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: Die Veranstaltungen haben meist eine begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen.

Veranstaltung	Ort	Teilnehmer	Info-Adresse	Termin
Gamers-Gathering	Duisburg	1.600	www.gamers-gathering.de	10.12. bis 12.12.99
Xolon	Münster	220	www.xolon.de/	11.12. bis 12.12.99
NetGame	Bern/Schweiz	100	www.rayden.ch/	18.12. bis 19.12.99
Zocker's Paradise	Schwandorf	200	www.die-chiefs.com/lan/	27.12. bis 29.12.99
Insomnia 4	Seevetal/Hamburg	400	www.planet-insomnia.de/	7.1. bis 9.1.2000
Lan-Party	Uelzen	500	www.tower-systems.de/	15.1. bis 16.1.2000
Net Planet	Wels/Österreich	200	net_planet@hotmail.com	21.1 bis 23.1.2000
Matrixx	Bielefeld	250	www.matrixx-bielefeld.de/xxconnected/	28.1 bis 30.1.2000
Gambler's Night 1	Perleberg	200	www.prignitz.de/gn2000/	28.1 bis 30.1.2000
Lan-Attack 2000	Stuttgart	200	www.lan-attack.de/	29.1. bis 30.1.2000

Spiele News

Lara 5½

Weltexklusiv können wir jetzt schon die ersten knallharten Fakten zu Tomb Raider 5½ enthüllen. Der Serientradition innovativen Spieldesigns folgend, wird Lara diesmal durch Ruinen turnen, Schalter drücken und sogar Skorpione beschießen. Die Gegenstände im Inventar lassen sich jetzt vertikal statt horizontal durchscrollen – genial!



In einer originellen, gänzlich unerwarteten Rückblende steuern Sie Klein-Lara im zarten Alter von 8 Jahren. Während der Turnstunde stürzt ihre Grundschule ein. Lara kann sich noch in Sicherheit bringen, muß aber den totgeglaubten Hausmeister Dumpfbert von Kraut in den Ruinen zurücklassen. Doch der überlebt diesen Unfall und will sich im Finale von Tomb Raider 5½ wegen unterlassener Hilfeleistung (und ausstehendem Milchgeld) furchtbar rächen.

Dieses sensationelle Produkt wird von professionellen Marketingmaßnahmen flankiert. Bedingungslos kooperierende Presseorgane werden mit Bildern frisch rekrutierter Lara-Models zugeschüttet und durch Aussicht auf Sammelposter gefügig gemacht. Zu unberechenbarer Kritik fähige Medien werden mit Testmuster-Boycott bestraft und von der Weihnachtskarten-Liste gestrichen.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent



Motocross Madness 2: Schönere Grafik.



WarCraft 3: Ihr orkischer Heldentrupp bekommt unterwegs spannende Aufträge.

WarCraft 3

Es ist momentan das interessanteste Echtzeit-Strategiespiel in der Entwicklung: **WarCraft 3**. Jetzt hat Blizzard mehr Details darüber preisgegeben, wie die schicke 3D-Fantasy-Welt funktionieren soll. So werden Sie, sobald Sie mit Ihrer Heldentruppe die eigene Stadt verlassen haben und auf freiem Feld sind, von umherwandernden Monstern oder Händlern angesprochen. Die sollen Ihnen Aufträge erteilen und Sie beispielsweise in Ruinen mit Schätzen oder eingesperrten Kriegeren schicken. Derzeit arbeitet ein 25köpfiges Team an dem Projekt, und das soll laut Blizzard auch nach der Fertigstellung von **Diablo 2** im Frühjahr 2000 so bleiben. Fragt sich, wie dessen Designer sich dann die Zeit vertreiben – es darf spekuliert werden. **WarCraft 3** selbst soll Ende 2000 erscheinen.

Info: Havas, ☎ (06103) 99 40 40

Motocross Madness 2

Während der erste Teil zusätzlich zur verpackten Version auch als Bundle mit einem neuen MS-Joypad zur Kundenschaft gelangte, muß **Motocross Madness 2** auf eigenen Rädern stehen. Es wird vor allem grafisch aufgemöbelt: So bestehen die Biker nicht mehr aus gut 300, sondern aus rund 1.200 Polygonen. Auch die Landschaftsdarstellung soll mit dem Vorgänger nur wenig gemein haben, beispielsweise brettern Sie

auch mal durch eine Siedlung. Abgesehen von mehr möglichen Stunts (46 statt 16) wird es auch »echte« Motorräder mit Lizenzen von Honda oder Yamaha geben. Nach derzeitigem Stand können Sie ab Mitte 2000 durchstarten.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

Planet of the Apes

Wenn es nach Fox Interactive geht, liegt bald neben jedem PC ein Bündel Bananen. Die Firma werkelt an der Umsetzung der Kultfilm-Serie **Planet of the Apes**. In dem Action-Adventure stranden Sie auf besagtem Gestirn und müssen in einer Gesellschaft überleben, in der die Primaten regieren und Menschen am Ende der Nahrungskette stehen. Ob's was wird? Immerhin kann die Filmfirma diesmal nicht, wie bei **Aliens versus Predator**, auf ein bewährtes Spielkonzept zurückgreifen, sondern produziert ihn bis Ende 2000 von Grund auf neu.

→ www.foxinteractive.com



Planet of the Apes: Abenteuer mit Primaten.

Sacrifice

Bislang ist die Spieleschmiede Shiny für abgedrehte Actiontitel wie **MDK** bekannt,



Sacrifice: Das Flattermonster stammt aus dem Spiel, wurde aber laut Shiny per Grafikprogramm kräftig nachbearbeitet.

jetzt wollen Dave Perry und sein Team auch Strategiefans beglücken. **Sacrifice** spielt in einer fremden Welt voller verfeindeter Gruppen Fledermaus-ähnlicher Monster. Dabei steuern Sie immer nur eine Einheit, können aber schnell zwischen den Bestien wechseln. **Sacrifice** nutzt eine verbesserte **Messiah**-Engine, die nicht nur den Detailgrad der Figuren, sondern den der gesamten Landschaft stufenlos Ihrem PC anpassen können soll.

Info: **Interplay**, ☎ (040) 89 70 33 33

Crimson Skies

Eine actionlastige Flugsimulation mit Handlung – das gab es schon lange nicht mehr. **Crimson Skies** soll genau das werden. In einer in den 30er Jahren



Crimson Sky: Fliegerische Action über dem Drysler-Building im New York der 30er Jahre.

angesiedelten Parallelwelt bekämpfen Sie Gauner, die verbotenen Alkohol in die USA schmuggeln wollen. Dabei legen Sie sich nicht nur mit anderen Flugzeugen, sondern beispielsweise auch mit gewaltigen Piraten-Zeppelein an. Optisch macht das Programm bereits jetzt einen tollen Eindruck. Bei einer Präsentation hatte es uns vor allem die detaillierte Landschaftsgrafik angetan.

Info: **Microsoft**, ☎ (01805) 67 22 55

Deep Space Nine

Zu einem Schmuckstück unter den Star Trek-Spielen könnte sich das Action-Adventure **Deep Space Nine: The Fallen** entwickeln. Inzwischen haben sich ein paar



Deep Space Nine: Captain Sisko verteidigt seine Raumstation gegen Cardassianer.

ehemalige **Unreal**-Leveldesigner dem Projekt angeschlossen und basteln fleißig an trekkigen Gegenden wie der Raumstation, einem Gefängnis der Jem'Hadar oder einem bajoranischen Kloster.

Info: **GT Interactive**, ☎ (01805) 25 43 91

Pro Pinball: Fantastic Journey

Wenn Jules Verne diesen Flipper sehen könnte, er würde **Fantastic Journey** lieben. Der vierte Teil aus der **Pro Pinball**-Reihe ist thematisch an die abenteuerlichen Reisen aus Vernes Büchern angelehnt. Durch geschicktes Spiel sollen Sie vier dampfgetriebene Gefährte – vom U-Boot bis zum Bohrer – zusammenbauen und damit wertvolle Kristalle finden. Ein Probespiel mit unserer Preview-Version ergab: Mit dem schicken Rendspielfeld und der bewährt guten Physik kann **Fantastic Journey** sich wohl wieder einen Spitzenplatz unter den Flippnern erkämpfen.

→ www.empire.co.uk



Fantastic Journey: Mit dem Flipper auf Entdeckungsreise durch Jules Vernes Welt.

Leser-Charts

Platz	Spiel
1	[5] Age of Empires 2
2	[1] Command&Conquer 3
3	[2] Half-Life (deutsch)
4	NEU Grand Theft Auto 2
5	[3] StarCraft
6	[8] Diablo
7	[4] Unreal
8	[19] NHL 2000
9	[18] Driver
10	[16] System Shock 2
11	[10] Need for Speed 4
12	[7] Die Siedler 3
13	[12] Anno 1602
14	[17] Homeworld
15	[9] Baldur's Gate
16	[14] Fifa 99
17	[6] Age of Empires 1
18	NEU Drakan
19	[20] Outcast
20	[13] Jagged Alliance 2

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News

Good & Evil

Humor und Rollenspiele – das paßt selten zusammen. Ron Gilbert, Schöpfer von Klassikern wie **Monkey Island 2**, möchte das mit **Good & Evil** ändern. In dem Programm steuern Sie einen wackeren Helden, der eine Fantasy-Kleinstadt vor dem Bösen schlechthin retten soll. Gespielt wird wahrscheinlich in der **Tomb Raider**-Perspektive, das Kampfsystem wird stark actionlastig sein. Für Witz sollen vor allem die Dialoge und ungewöhnliche Figuren sorgen – näheres möchte der Meister aber noch nicht verraten. Spielerisch ist **Good & Evil**

Good & Evil:
Retten Sie diese
schnuckelige
Kleinstadt vor
dem Bösen!



durchaus ernst gemeint, vom ausgefeilten Statistiksystem bis zur Waffenkammer sollen alle Genre-typischen Bestandteile enthalten sein. Das Projekt steckt schon längere Zeit in der Pipeline, jetzt will Gilbert endlich richtig mit der Entwicklungsarbeit loslegen. Bis zur Veröffentlichung (derzeitiger Plan: Ende 2000) könnte sich das Grundkonzept allerdings noch einige Male ändern.

Info: **GT Interactive**, ☎ (01805) 25 43 91

Republic

Verschwörungen, Attentate und politische Propaganda: im Strategiespiel **Republic – The Revolution** (geplant für Ende 2000) wird das Ihr Tagesgeschäft sein. Als Anführer einer Untergrund-Partei sollen Sie in der (erfundenen) russischen Republik Nivistrana die Regie-



Republic: Putschen in einer detaillierten Großstadt.

führung ablösen, und zwar im Konkurrenzkampf mit bis zu 15 anderen Revoluzzer-Grüppchen. Die Entwickler des Projekts nennen sich Elixier und sind größtenteils ehemalige Bullfrog-Leute, Projektleiter Demis Hassabis hat zusammen mit Peter Molyneux dessen Studio Lionhead gegründet. Technisch versprechen die Entwickler vieles, was einer 3D-Revolution gleichkommen würde – wenn es denn klappt: So sollen bis zu einer Million Bürger ihrem Alltag nachgehen, und die Stadt soll mit einer bislang nicht gekannten Polygonanzahl aufwarten. Angeblich sind sogar die Schrauben in den Telefonhäuschen echte 3D-Objekte.

Info: **Eidos**, ☎ (01805) 22 31 24

Summoner

Dumm gelaufen: Der freundliche Magier Joseph verwüstet versehentlich seine Heimat. Reumütig zieht er in ein anderes Land, doch rasch folgen ihm seine ehemaligen Mitbürger und wollen ihn lynchen. Also macht er sich wieder auf und davon. Im Rollenspiel **Summoner**



Summoner: Rollenspiel mit Echtzeit-Kämpfen.

sollen Sie ihm helfen. Dabei sind Sie mit bis zu vier anderen Gestalten aus Fleisch und Blut unterwegs, und können auch mal einen freundlichen Dämon in Ihre Truppe einladen. Kämpfe sollen in Echtzeit ablaufen, aber wie in **Baldur's Gate** stets anzuhalten sein zum Feinjustieren von Attacken und Zaubern. Bereits jetzt finden wir die 3D-Grafik beeindruckend: Riesige Städte und prächtige

Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	NEU Age of Empires 2
2	NEU Fifa 2000
3	NEU Grand Theft Auto 2
4	NEU Kicker Fußball Manager
5	NEU Earth 2150
6	[4] Rogue Spear
7	[2] Command&Conquer 3
8	NEU Catan — Die erste Insel
9	[8] Anno 1602
10	NEU Autobahn Raser 2
11	[1] Driver
12	NEU Homeworld
13	[-] Rollercoaster Tycoon
14	NEU Nocturne
15	NEU Rayman 2
16	[3] Die Siedler 3
17	[5] NHL 2000
18	[7] System Shock 2
19	[6] Panzer General 4
20	NEU Delta Force 2

Erhebungszeitraum: November '99; nach den Verkaufszahlen von **SATURN**

Naturlandschaften wechseln sich ab, Figuren bewegen sich lebensecht. Geplanter Erscheinungstermin: Sommer 2000.
Info: THQ, ☎ (02131) 60 74 65

Urban Chaos

Keine Chance für Verbrecher: Im Actionspiel **Urban Chaos** vom englischen Entwicklerteam Mucky Foot übernehmen Sie die Rolle der Polizistin D'arci und sorgen in der Stadt Union City für Recht und Ordnung. Statt mit Waffengewalt erledigen Sie Gangster meist mit kräftigen Hieb- und Trittkombinationen. Unsere spielbare Version offenbart zwar keine revolutionären Neuerungen gegenüber dem preview in GameStar 6/99, aber ein gekonnt umgesetztes und grafisch leckeres Actionspiel. Voraussichtlich ab Frühjahr 2000 dürfen Sie Union City sicher machen.

Info: Eidos, ☎ (01805) 22 31 24

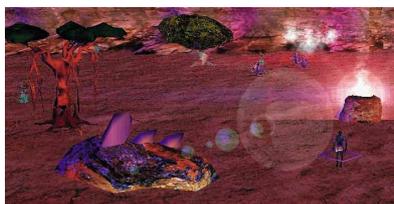
Seeker

Bei Computerspielen kann die Grenze zwischen »abgedreht« und »unspielbar« ziemlich dünn sein. Das Entwicklerteam Logic Factory hat sich auf diesen Grenzbereich spezialisiert – auf welcher Seite **Seeker** letztlich steht, wird sich zeigen. In dem Rollenspiel steuern Sie einen Erdenbürger, der eines Tages auf einem Alien-Planeten in einem außerirdischen Körper erwacht und sein neues Volk vor Angreifern retten soll. Die Entwickler basteln derzeit eine riesige Welt, die sich über sechs 3D-Planeten erstrecken soll. Der Titel basiert auf einer neuen Grafik-Engine von Logic Factory; später soll damit die Fortsetzung des Strategiespiels **Ascendancy** entstehen.

→ www.logicfactory.com

Comanche Hokum

Die Jungs von Razorworks kennen sich mit Helikoptern aus: **Comanche Hokum** ist schon ihr zweites Spiel um die



Seeker: Als Mensch im Alien-Körper.



Urban Chaos: Nur selten bekommt auch D'arci derart effektive Explosivgeschosse.

wendigen Fluggeräte. Nach den schweren Angriffsfliegern aus **Apache Havoc** sind diesmal die Aufklärungshubschrauber dran. Im amerikanischen Comanche und im russischen Hokum sollen Sie über detaillierten Landschaften und in Städten schweben können. **PS**

→ www.empire.co.uk



Comanche Hokum: Im Hubschrauber kreisen Sie über schicken Städten.

GameStar-Charts **DEZEMBER** **JANUAR**

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Battlezone 2	3D-Strategie	Activision	89%
2	Fifa 2000	Sportspiel	EA Sports	88%
3	NBA Live 2000	Sportspiel	EA Sports	88%
4	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	Topware	87%
5	Freespace 2	Weltraumspiel	Interplay	87%
6	USAF	Flugsimulation	Jane's	87%
7	Rayman 2	Actionspiel	Ubi Soft	86%
8	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	Microsoft	86%
9	Links LS 2000	Sportspiel	Microsoft	86%
10	Pharao	Havas	Aufbauspiel	84%
11	Armored Fist 3	Panzersimulation	NovaLogic	84%
12	Gorky 17	Rollenspiel	Topware	83%
13	Nascar Racing 3	Rennspiel	Papyrus	83%
14	Indiana Jones 5	Action-Adventure	LucasArts	82%
15	The Nomad Soul	Action-Adventure	Eidos	82%
16	Theme Park World	Aufbauspiel	Bullfrog	81%
17	Flight Simulator 2000	Flugsimulation	Microsoft	80%
18	Grand Theft Auto	Actionspiel	DMA Design	79%
19	Star Trek: Der Aufstand	Adventure	Activision	78%
20	Nocturne	Action-Adventure	Take 2	78%

Die 20 besten PC-Spiele im Dezember und Januar. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 12/99 und 1/2000.

Comdex News

Pixel gegen Polygone

Wenn ich mir den aktuellen Kampf 3Dfx gegen Nvidia so ansehe, schwant mir Böses. »Füllrate ist alles!« predigen die Voodoo-Priester, »ohne T&L ist eine Grafikkarte nichts wert!« entgegenen die TNT-Sprengmeister. Wer nun Recht hat, läßt sich momentan schwer abschätzen. Wenn T&L-Top-Spiele bald in ausreichendem Maße kommen, ist ein Flop der neuen Voodoo-Generation fast vorprogrammiert. Kommen sie nicht, fühlt sich der Geforce-Besitzer leicht verschaukelt: Bei herkömmlichen Programmen sind andere 3D-Karten für deutlich weniger Geld kaum langsamer. Für was auch immer

der zahlende Kunde sich entscheidet; letzten Endes muß er das Gefühl haben, nur eine halbe Grafikkarte erstanden zu haben. Das mag bei 200 Mark angehen, doch wir reden sowohl beim Geforce als auch bei den neuen Voodoos von teilweise weit über 500 Mark; viel Holz für einen 3D-Beschleuniger.

Es würde mich nicht wundern, wenn die verunsicherte Kundschaft das macht, was sie bei PC-Komponenten gewohnt ist: Erst mal abwarten, bis das Preisniveau des ganzen Hightech-Zeugs in erschwingliche Regionen gefallen ist. In der aktuellen Lage dürfte das sowohl 3Dfx wie auch Nvidia gar nicht recht sein. Bauen doch beide darauf, daß der Käufer auf das Marketing-Getröbe anspricht und bei den Boards sofort und zum Maximalpreis zuschlägt. Später steht schließlich schon wieder die nächste Generation mit neuen Wahnsinns-Features an, die man an den Mann bringen will. Auch wenn sie durchwegs über 1.000 Mark kostet und erst 2007 von Spielen komplett ausgenutzt wird.

Michael Galuschka
ltd. Redakteur



Unsere diesmaligen Technik-News stehen ganz im Zeichen der Comdex, die vom 15. bis 19.11. in Las Vegas stattfand.

Voodoo 4 und Voodoo 5

Für die Spielergemeinde war die Enthüllung der neuen 3Dfx-Grafikkarten sicher das wichtigste Ereignis der Comdex. Entgegen den Aussagen zur ECTS im September heißen die neuen Karten nun doch schlicht **Voodoo 4** und **5**. Der Chip selbst wird dagegen wenig einprägsam VSA-100 betitelt. Seine wichtigste Eigenschaft ist die Skalierbarkeit: Bis zu 32 Bausteine



Die neue **Voodoo 5 6000** mit dem dazugehörigen »Voodoo Volts«-Netzteil.

auf einer Platine können sich die Renderarbeit teilen, das SLI aus Voodoo-2-Zeiten kehrt damit wieder zurück. SLI bedeutet nichts anderes, als daß die einzelnen Zeilen eines zu zeichnenden Bildes abwechselnd von verschiedenen Chips berechnet werden. Außerdem kann der mit 166 oder 183 MHz getaktete (noch unklar) VSA-100 endlich alle Standard-Funktionen, die vom Voodoo 3 ignoriert wurden: 32-Bit-Rendering, AGP-Texturing und Unterstützung von mehr als 16 MByte RAM. Das Fehlen einer T&L-Einheit kontert 3Dfx mit dem sogenannten T-Buffer. Damit werden Effekte wie Anti-Aliasing, Motion Blur oder Tiefenunschärfe in Echtzeit möglich – ohne daß ein Spiel dafür extra angepaßt sein muß.

Ab März 2000 will 3Dfx gleich vier Modelle anbieten: Die **Voodoo 4 4500** mit 32 MByte (rund 350 Mark) muß noch ohne T-Buffer auskommen, soll aber

rund 70 bis 100 Prozent schneller als eine **Voodoo 3 3000** sein. Die **Voodoo 5 5000** mit zwei Chips und 32 MByte RAM (ca. 500 Mark) soll vorerst ausschließlich in einer PCI-Version erscheinen. Den AGP-Steckplatz nutzt hingegen die **Voodoo 5 5500** mit 64 MByte RAM und ebenfalls zwei Chips für rund 650 Mark. Umgerechnet 1.100 Mark werden für das Topmodell, die **Voodoo 5 6000** mit vier VSA-100 und 128 MByte RAM veranschlagt. Damit will 3Dfx als erster die Füllraten-Schallmauer von einem Giga-pixel pro Sekunde durchbrechen.

Interessant an den **Voodoo 5**-Modellen ist die Stromversorgung: Da ein einzelner VSA-100 recht viel Leistung frißt (16 Watt), werden die 2-Chip-Versionen direkt an das Netzteil angeschlossen. Bei der **V5 6000** liefert 3Dfx gar ein »Voodoo Volts« genanntes, externes Netzteil mit, das die Karte über einen Anschluß am Slotblech mit dem nötigen Strom versorgt.

→ www.3dfx.com

Diamond Viper 2

Überraschend, da früher als angekündigt, ist in den USA seit Ende November die **Diamond Viper 2** erhältlich. Sie vertraut dem brandneuen Savage 2000 von S3, der als zweiter 3D-Chip nach Nvidias Geforce eine T&L-Engine in die Hardware integriert hat. Allerdings wird T&L von den derzeitigen Treibern noch nicht unterstützt. Außerdem liegt der Chip-takt mit 125 MHz niedriger als von S3 angekündigt (»150 bis 166 MHz«), die Füllrate von 500 MTextel/s gehört aber dennoch zur absoluten Spitze. Erste Benchmarks lassen eine Performance erwarten, die zwischen TNT 2 Ultra und Geforce liegen dürfte. Kosten wird die **Viper 2**, die bei uns im Dezember erhältlich sein soll, rund 400 Mark.

→ www.diamondmm.com

Pad mit eigenem Force-Feedback

Statt auf programmseitig aktiviertes Force-Feedback zu vertrauen, wurden dem **G-09D** von Genius ganz einfach eigene Rüttel- und Vibrationseffekte implantiert. Jeder der zehn Tasten wird mit beigefügter Software ein Force-Effekt zugeordnet. So lassen sich auch ältere Spiele, die keine FFB-Unterstützung anbieten, aufpeppen – allerdings nicht unter DOS. Einmal



Force-Feedback auch ohne Software-Unterstützung: Das **Genius G-09D** Gamepad.

angelegte Einstellungen können Sie als Profil für jedes Spiel speichern und später wieder abrufen. Ansonsten bietet das **G-09D** ein 8-Wege-Steuerkreuz, einen Mini-Joystick und einen kleinen Drehkranz, der als Lenkrad verwendet wird. Das Genius **Maxfire G-09D** ist ab sofort zum Preis von etwa 70 Mark erhältlich.

Celeron-Klon von VIA

Der taiwanische Chipsatz-Hersteller VIA will nach eigenen Angaben einen Konkurrenten zu Intels **Celeron** entwickeln. Der Prozessor soll noch im ersten Quartal des nächsten Jahres lieferbar sein. Für den auf den Codenamen **Joshua**

getauften Chip sind vorerst drei Versionen mit 433, 466 und 500 MHz geplant. Preise konnte VIA noch nicht nennen.

→ www.viatech.com

Konkurrenz für Geforce?

Nachdem ATI erst kürzlich mit seiner doppelt bestückten **Rage Fury Maxx** für Furore sorgte, machen bereits die ersten Gerüchte über den Nachfolger die Runde. Wie beim Online-Dienst Sharky Extreme nachzulesen, arbeitet ATI an einem Grafikprozessor mit integrierter Geometrieinheit (Transform & Lighting), der zwischen 45 und 60 Millionen Polygone pro Sekunde berechnen soll. Bei ATI schon fast üblich: HDTV und DVD werden durch Hardware-Motion-Compensation unterstützt. Der neue Chip wird für die zweite Hälfte des nächsten Jahres erwartet.

→ www.sharkyextreme.com/hardware/

Luxus-Board

Der taiwanische Mainboard-Hersteller Microstar (MSI) sagt Abit den Kampf um die luxuriöseste Hauptplatine mit Intels



Das **BXMaster** von MSI: üppig ausgestattet.

Monitoring-Software alles, was derzeit in der Branche angesagt ist. Der Preis wird bei rund 300 Mark liegen.

→ www.msi.com.tw

BX-Chipsatz an. Die Ausstattungsliste des **BXMaster** umfasst mit sechs PCI-Steckplätzen, vier RAM-Slots, vier IDE-Anschlüssen, jumperloser Konfiguration per Bios und einer umfangreichen

Guillemot kauft Hercules

Die französische Firma Guillemot hat den Grafikkarten-Hersteller Hercules gekauft. Ziel der Übernahme ist es laut Guillemot, dem traditionsreichen Namen wieder neues Leben einzuhauchen. Als erstes Produkt unter dem neuen Label wird die DDR-RAM-Variante der **3D Prophet** erscheinen. Die Hercules **3D Prophet DDR-DVI** soll noch vor Weihnachten zu einem Preis von etwa 700 Mark verfügbar sein.

→ www.guillemot.com/germany/

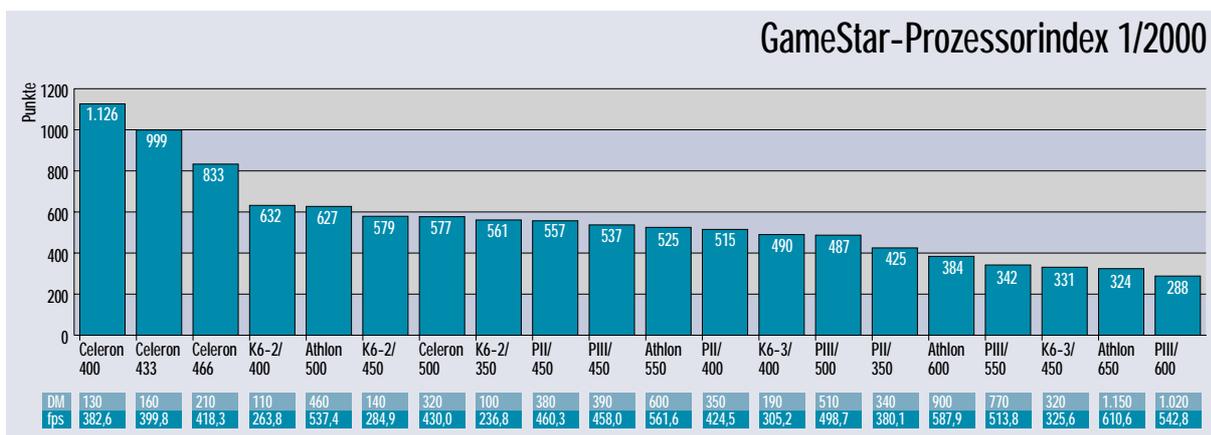
Preisgünstiges Saitek-Pad

Mit dem **P120** bringt Saitek ein neues Gamepad für Einsteiger und Gelegenheits-Spieler. Das konservativ gestylte Pad bietet insgesamt sechs Knöpfe und ein digitales 8-Wege-Steuerkreuz, auf das bei Bedarf ein kleiner Joystick gesteckt werden kann. Bei Nichtbenutzung verschwindet der Knüppel in einem Stauraum an der Innenseite des Controllers. Das **P120** ist ab sofort für rund 30 Mark erhältlich.

→ www.saitek.de



Preiswertes Gamepad von Saitek: Das **P120** kostet circa 30 Mark.



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.

Comdex News

Voodoo 3 von Gigabyte

Eigentlich wollte 3Dfx seine Voodoo-3-Karten ausschließlich selbst anbieten. Mit einem kleinen Trick darf sie nun

auch Gigabyte verkaufen: Das Bios der Karte wurde kurzerhand aufs Mainboard verlegt, so daß die **Gigabyte Voodoo 3** ausschließlich zusammen mit einer von sechs Hauptplatinen aus gleichem Hause läuft.

Nach demselben Prinzip

bietet Gigabyte auch eine Version der **Matrox Millennium G400** an.

→ www.gigabyte.de

Mehr Power für Sockel 5 und 7

Mehr Leistung für Pentium-Rechner mit Sockel 5 oder 7 verspricht der englische Hersteller Evergreen. Als Basis für dessen neues Upgrade-Paket **Spectra 400** dient ein AMD K6-2 mit 400 MHz Taktfrequenz, der auf einem speziellen Adaptersockel sitzt. Mit dem Upgrade können

Sie jedem Computer, der einen Pentium der ersten Generation zwischen 75 und 233 MHz benutzt, ohne große Umbauten einen Leistungsschub verpassen. Einfach alten Prozessor herausnehmen und durch das Evergreen-Modul ersetzen. Vorher sollten Sie mit einer mitgelieferten Service-Diskette Ihr Motherboard-Bios auf Tauglichkeit prüfen und gegebenenfalls aktualisieren. Zum hohen Preis von rund 350 Mark bietet das Paket einen schnellen und sicheren Weg zu mehr Rechenleistung.

→ www.europe.everttech.com



Das Evergreen **Spectra 400-Upgrade** bringt neuen Schwung in alte Rechner.

Soundkarten von Aureal

Aureal, mit seinen Vortex-Chips härtester Soundblaster-Konkurrent, bietet nun komplette Karten unter eigenem Namen an. Als Einstiegsmodell fungiert die **SQ 1500** mit einem Vortex-Chip der ersten Generation, die **SQ 2500** repräsentiert die Oberklasse. Bei der Hardware ist die **SQ 2500** identisch mit bereits bekannten Vortex-2-Vertretern wie der **Terratec Xlerate Pro** oder der **Videologic Vortex 2**. Anfang nächsten Jahres folgt schließlich noch das Topmodell **SQ 3500 Turbo** inklusive einem hochwertigen digitalen Soundprozessor. Die Preise reichen von knapp 100 Mark für die SQ 1500 über rund 170 Mark (SQ 2500) bis zu gut 300 Mark für die SQ 3500 Turbo.

Außerdem steigt Aureal in den Markt hochwertiger Boxensysteme ein. Derzeit sind in den USA ein herkömmliches Subwoofer-System sowie ein Surround-System mit insgesamt vier Satelliten erhältlich. Beide Varianten kosten dort rund 500 Mark.

→ www.aureal.com

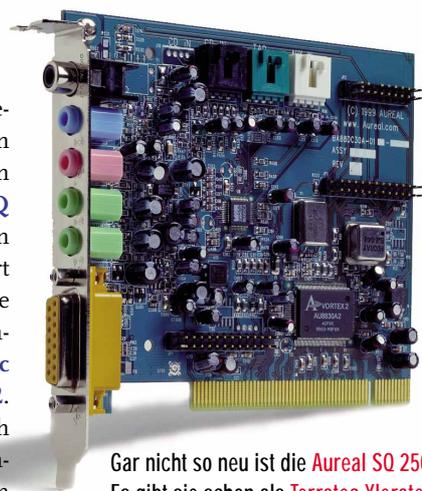
Eine Brille sieht schwarz

Außer einem Prospekt war am Diamond-Stand von der angekündigten 3D-Brille **Monster Shades** nichts zu sehen; auch auf der Diamond-Homepage war zum Redaktionsschluß keinerlei Information zu finden. Der Grund: Angeblich funktioniert die Brille bei weitem noch nicht so, wie man sich das vorstellt. Die Hardware stammt vom gleichen Produzenten wie Elsas **3D Revelator**, dazu benutzt Diamond Treiber von Metabyte, die vor Jahresfrist einen eigenen, wenig erfolgreichen 3D-Brillen-Versuch startete. Wie es mit den **Monster Shades** weitergeht, ist derzeit noch unklar; eventuell will man sogar die Elsa-Treiber lizenzieren.

Info: Diamond, ☎ (08151) 26 60

Elsa 3D Revelator und Open GL

Mehr Freude bereitet Elsa den Besitzern ihrer 3D-Brille. Derzeit arbeiten die Aachener an Open-GL-Treibern für die **3D Revelator**, die noch im Dezember fertig sein sollen. Im Jahr 2000 will Elsa dann noch weitere Überraschungen für die



Gar nicht so neu ist die **Aureal SQ 2500**. Es gibt sie schon als **Terratec Xlerate pro** oder als **Videologic Vortex 2**.

Brille auf Lager haben. Welche, wollte man derzeit noch nicht verraten.

→ www.elsa.de

Wohlklang von Videologic

In die Vollen geht Videologic bei seinen Lautsprechern. Nachdem das **Sirocco-System** gut läuft (hierzulande von Terratec als **Subsession** angeboten, siehe Test auf Seite 283), legen die Engländer mit dem **Sirocco Pro** noch mal einen drauf. Satte 525 Pfund (rund 1.600 Mark) kostet die Verstärker-Satelliten-Subwoofer-Kombi. Bei einer Vorführung zeigte sich die Pro-Version jedem anderen bisher käuflichen Computer-Lautsprecher meilenweit überlegen. Für normalgroße Geldbeutel entwickelte Videologic außerdem ein Surround-System für rund 500 Mark.

Neuigkeiten auch auf dem Grafik-Sektor: Die **Neon 250** kommt demnächst in einer PCI-Version, und der Nachfolgechip **Power VR 3** soll innerhalb der nächsten drei Monate in den Regalen stehen. **WR**

→ www.videologic.com



Die HiFi-Anlage für den Computer: Das Videologic Sound-System **Sirocco Pro**.

