

Gerüchte, Szene



Herr der Ringe:
Die Bücher sind
Klassiker. Kön-
nen die Spiele
nachziehen?

Kolumne



Neverwinter geht stiften

Von wegen »Friede auf Erden«: Drei Wochen vor Weihnachten kündigte Entwicklerteam Bioware (Baldur's Gate) seinem langjährigen Vertriebs-

partner Interplay die Freundschaft und sämtliche Verträge auf. Unstimmigkeiten bei Distribution und ausstehenden Honorarzah-
lungen wurden als Gründe für den Liebes- und Software-Entzug genannt; Neverwinter Nights wird nicht bei Interplay erscheinen. Das Überleben des AD&D-Rollenspiels scheint indes ungefährdet zu sein. Bioware dürfte dank ihrer guten Reputation wenig Probleme haben, einen neuen Publishing-Patenonkel zu finden.

Bioware gehört eigentlich unter Artenschutz gestellt, denn die Firma ist eines der letzten großen unabhängigen Entwicklungsstudios, die sich solche Souveränitäts-Akte erlauben können. Ensemble Studios und Bungie? Von Microsoft gekauft. Blizzard? Teil des Vivendi-Universal-Imperiums. Westwood und Origin? Längst von EA verdaut.

Eine Tragödie für sich ist indes der Fall von Interplay. Wer erinnert sich noch an deren 80er-Jahre-Frühwerke wie Tass Times in Tonetown oder The Bard's Tale? Inzwischen geht es dem Traditionsunternehmen so schlecht, dass es die französische Softwarefirma Titus als Mehrheitseigner an Bord lassen musste. Die ist zwar für die Qualität ihrer Spiele international berüchtigt, hat aber die tieferen Taschen. Noch ein Beweis dafür, dass es keine Gerechtigkeit in dieser Welt gibt.

Heinrich Lenhardt
Nordamerika-Korrespondent

Herr der Ringe

Publisher Vivendi Universal, im Besitz der Rechte an den **Herr der Ringe**-Bänden von J.R.R. Tolkien, will jetzt auf Grundlage des ersten Buchs Spiele produzieren. Und zwar im ganz großen Stil. So sollen Programme für den PC, für Next-Generation-Konsolen und den Gameboy Advance entstehen. Nähere Informationen zu Genre und Erscheinungsdatum wird es erst zur Spielemesse E3 im Mai 2002 geben. Auf der E3 2001 konnten wir schon einen Blick auf ein schmuckes Action-Adventure werfen, das aber nur für die Xbox entwickelt wird. Die Rechte an den Kinofilmen liegen seit vergangenem Sommer übrigens nicht bei Vivendi Universal, sondern beim Konkurrenten Electronic Arts, der wohl zum Start des zweiten Films in die Software-Offensive gehen wird.

Querelen um Neverwinter Nights

Das heiß erwartete Rollenspiel **Neverwinter Nights** aus dem Hause Bioware (**Baldur's Gate 2**) wird nicht von Interplay vertrieben. Das gab Bioware kürzlich in einer Pressemel-



Neverwinter Nights: Erscheint das Spiel bei Vivendi?

dung bekannt. Damit trennen sich die Wege der erfolgreichen Spieleschmiede und ihres langjährigen Publishers nach einem mehrmonatigen Zwist wohl endgültig. Angefangen hatte alles, nachdem Interplay aufgrund finanzieller Schwierigkeiten (denen unter anderem das Rollenspiel-Projekt **Torn** zum Opfer fiel) seine Aktienmehrheit an den französischen Mischkonzern Titus abtreten musste. Danach folgte eine Klage von Bioware gegen Interplay und Titus, weil Vertriebsrechte ohne Zustimmung an Dritte weiterverkauft und fällige Gewinnanteile nicht gezahlt worden seien. Angeblich befindet sich Bioware gerade in Verhandlungen mit Vivendi Universal über einen Publishing-Vertrag.

Indizierung in den USA?

Auch im Land der unbegrenzten Möglichkeiten unterliegt der Verkauf von Spielen Auflagen; zumindest existiert dort ebenfalls eine Alterseinstufung. Die US-Senatoren Lieberman und Kohl forderten jetzt in einem Brief an den Spielehändler-Verband IEMA die härtere Durchsetzung dieser Einstufungen. Damit ist das Thema Indizierung auch in Amerika mal wieder auf dem Tisch. Die Position des Demokraten Lieberman dazu ist allerdings kein Geheimnis, er war derjenige, der das Thema »Gewalt in Spielen« erstmals in den Kongress brachte. Die beiden Herren schielen wohl neidisch nach Australien. Dort verweigerte die Kontrollorganisation OFLC dem PS-2-Titel **GTA 3** eine Alterseinstufung, was faktisch einem Verbot gleichkommt. Zehn weitere Spiele, darunter **Ghost Recon** und **Conflict Zone**, mussten ebenfalls aus den Regalen verschwinden – aus dem gleichen Grund.

Die Zukunft von Star Trek

Harry Lang, Verantwortlicher der Lizenzgeschäfte von Paramount Pictures, äußerte sich kürzlich in einem Interview zur Zukunft der **Star Trek**-Spiele. Lang sagte, dass derzeit einige Titel hinter verschlossenen Türen in der Mache seien; bislang ist lediglich die Simulation **Bridge Commander** bekannt. Auch zur neuen Serie **Enterprise**, deren Handlung kurz nach den Geschehnissen des Kinofilms **Star Trek: Der erste Kontakt** angesiedelt ist, sollen laut Lang Spiele erscheinen. Allerdings wolle man sich noch ein wenig Zeit lassen, bis das neue Szenario und die Figuren etablierter seien. Nebenbei erklärte Lang, warum so selten der Original-Soundtrack in den Programmen vorkommt: Die Rechte an den Melodien gehören einer eigenständigen Gesellschaft, mit der separat verhandelt werden muss. In Zukunft solle das aber häufiger klappen.



Bridge Commander ist nur eines der Spiele, die zur Zeit rund um das Star Trek-Universum entstehen.

Der Duft der Rechner

Beim Schnuppern am PC-Lüfter träumen Sie von schwülen Liebesnächten? Nein? Aber der amerikanische Parfümhersteller Coty (komponierte unter anderem Parfüms für Joop, Adidas und Jil Sander) glaubt, dass

Netzwerk-Partys im Februar 2002

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

Veranstaltung	Ort und Teilnehmer max.		Info-Adresse	Termin
Deadbyte Net-War LANarena II	71729 Erdmannshausen	250	www.net-war.net	8.2. bis 10.2.2002
	38300 Wolfenbüttel	900	www.lanarena.de	8.2. bis 10.2.2002
	21220 Seevetal-Maschen	290	www.multimadness.de	15.2. bis 17.2.2002
MultiMadness 14 The Final Impact 5	34212 Melsungen	470	www.final-impact.de	15.2. bis 17.2.2002
	LORD 3 CH-4910 Ried im Innkreis	777	www.lord-lan.net	15.2. bis 17.2.2002
Maximum LAN Freestyle Dust 6	44787 Bochum	200	www.mfm-lan.de	16.2. bis 17.2.2002
	08340 Schwarzenberg	400	www.freestyle-dust.de	22.2. bis 24.2.2002
	XXLan 74243 Neudeck	240	www.xxlan.de	22.2. bis 24.2.2002
.GdF 10 LanStrike IV	17489 Greifswald	200	www.gdf-lanparty.de	22.2. bis 24.2.2002
	29525 Uelzen	500	www.lanstrike.de	22.2. bis 24.2.2002

es Menschen mit derartigen Neigungen gibt. Und bietet jetzt ein Duftwasser namens **001coty** an, das nach frischer Hardware riechen soll. Preis pro Fläschchen: zirka 100 Euro. Für dieses ungewöhnliche Parfüm musste der Hersteller die gewöhnlichen Wege der Produktion verlassen. Angeblich basiert das Odeur auf dem Geruch eines Stücks Polyester, das für einige Zeit in einem Wäschetrockner brutzeln musste. Der resultierende Gestank wurde bis auf Molekülebene bestimmt und für die Rezeptur verwendet. Für eine stimmige Abrundung sollen unter anderem Töne von Ringelblume und toskanischer Magnolie sorgen.

www.coty.com

Operation Flashpoint beim Militär

Das US Marine Corps ist neben Heer, Marine, Luftwaffe und Atomstreitkräften die fünfte Teil-Streitmacht der USA. Angeblich schon seit Anfang Dezember benutzt es eine Kampftrainingssimulation auf Basis des Taktikshooters **Operation Flashpoint**. Natürlich wird das speziell für die Ma-

rines modifizierte Spiel niemals frei erhältlich sein. Hersteller Codemasters verspricht aber werbewirksam, dass einige der Weiterentwicklungen und Einheiten irgendwann per Upgrade für **Operation Flashpoint** nachgereicht werden.

Wer sieht aus wie Lara?

Wenn Sie mindestens einen Zopf, zwei Knarren und noch etwas anderes Großes im Doppelpack haben, dürfen Sie noch bis zum 25. Januar am offiziellen Lara-Croft-Look-Alike-Contest-2002 unter www.t-online.de/tombraider/contest/ von T-Online teilnehmen. Wer der Hauptfigur aus **Tomb Raider** nach Surfermeinung am meisten ähnelt, gewinnt immerhin einen schmucken Geländewagen. Die Entscheidung fällt im März in Hamburg. Mitmachen können Sie, indem Sie ein Bild von sich in typischer Lara-Pose auf die Website hochladen. **PET**

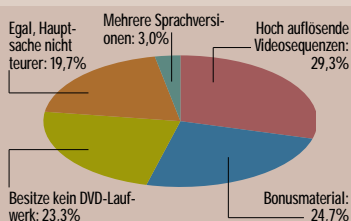
T-Online sucht Laras Zwillingsschwester.



Frage des Monats

In Ausgabe 1/2002 fragten wir:

»Was würden Sie sich für die DVD-Version eines PC-Spiels am meisten wünschen?«



Ergebnis: Über die Hälfte unserer Leser wünscht sich hoch auflösende Videosequenzen oder Bonusmaterial. 20 Prozent wollen, dass die DVD-Version nicht teurer ist. Nur drei Prozent möchten multilinguale DVDs.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten (1/2002)

GameStar-Newsticker

★★★ **CINEMAWARE:** Blackstar will insgesamt sechs alte Amiga-Klassiker des legendären Publishers auf den PC bringen, unter anderem Defender of the Crown und It came from the Desert. ★★★ **SQUARE PICTURES:** Das Tochterunternehmen von Squaresoft steht nach dem geflopten ersten Projekt, dem Film Final Fantasy, zum Verkauf. ★★★ **MIDGARD:** Funcom, Entwickler von Anarchy Online, hat die Arbeiten am Online-Rollenspiel Midgard aus Geldnöten vorerst auf Eis gelegt. ★★★ **TERMINATOR 3:** Angeblich soll der dritte Teil der Film-Reihe im Mai 2004 über die Kinoleinwände flimmern. Wieder mit dabei: Arnold Schwarzenegger als namensgebender Roboter. ★★★ **OZZY OSBOURNE:** IRock Interactive beendet die Kooperation mit der Heavy-Metal-Legende und tauf das als Ozzy's Black Skies geplante Actionspiel in Savage Skies um. ★★★ **UBI SOFT:** Der französische Publisher verklagt Konkurrent Take 2 auf knapp zehn Millionen Euro Lizenzzahlungen. ★★★ **LOST CONTINENTS:** Das Designer-Team VR1 hat ein Online-Rollenspiel angekündigt, das nicht auf Fantasy oder Science-Fiction setzen will, sondern auf Indiana-Jones-Atmosphäre. ★★★ **DIE MATRIX:** Angeblich sollen die beiden Sequels zum Erfolgsfilm bereits 2003 erscheinen. Das erste im Mai, der zweite im November. ★★★ **LEGO:** Electronic Arts übernimmt weltweit den Vertrieb von über 30 Software-Titeln des Spielzeugherstellers. ★★★

Spiele News



Kolumne



Spiele, die nicht laufen

Ein Vollversion muss funktionieren – ohne Patch oder große Tuninganstrengungen des Käufers. Schließlich gibt es nicht umsonst Betatest-

und Qualitätssicherungs-Abteilungen bei den Publishern. Wie kann es also sein, dass die in dieser Ausgabe getesteten Car Tycoon und USA Racer in einem Zustand in die Läden kamen, der jeder Beschreibung spottet? Während Car Tycoon Abstürze und Grafikfehler am laufenden Band produzierte, war USA Racer in der gesamten Redaktion nur auf einem einzigen Rechner zum Start zu bewegen. Auf einem anderen lief immerhin das Intro – aber auch nur das. Der Normalfall war, dass das Programm eine Fehlermeldung produzierte und dann schlicht stehen blieb.

Die Entwicklung eines Spiels mag ein komplexer Prozess sein, und Mini-Bugs sind durchaus verzeihbar, aber Programme, die offenkundig ungetestet ausgeliefert werden, erzeugen enorme Frustrationen beim Kunden – der ja immerhin 30 bis 50 Euro für den tendenziell zum Briefbeschwerer taugenden Titel geblecht hat. Auffällig auch, dass so etwas oft zum Ende eines Quartals passiert, wenn die AGs unter den Publishern schnell noch Kohle brauchen, damit die Abrechnung stimmt.

Liebe Hersteller, dass muss sich schleunigst ändern – bei euren Konsolenspielen geht es komischerweise doch auch.

Paul Kautz
Redakteur

C&C: Renegade

Echtzeit-Strategie mit der Knarre in der Hand: Wir haben für Sie am Multiplayer-Betatest von Westwoods **Command & Conquer: Renegade** teilgenommen. Dabei stand der »C&C-Modus« im Vordergrund – und der erinnert trotz Action und Ich-Perspektive verblüffend an die Strategietitel. Zwei Teams, GDI und Nod, treten gegeneinander an. Sieger ist, wer die feindliche Basis zuerst zerstört oder bis zum Zeitlimit die meisten Credits sammelt. Dabei ist taktisches Vorgehen angesagt. Wenn Sie die gegnerische Kaserne in die Luft jagen, können erledigte Opponenten nur noch als einfache Soldaten und nicht als spezialisierter Elitekrieger wieder auferstehen. Sprengen Sie dagegen das Kraftwerk, kosten seine Panzer, Tiberium-Sammler oder sonstigen Vehikel das Doppelte; neue Anlagen dürfen Sie grundsätzlich nicht bauen. Die ersten Runden haben schon jede Menge Spaß gemacht, weil auf den Schlachtfeldern ordentlich was los ist. Nach aktuellem Stand steht das Spiel am 12. Februar 2002 in den Läden.

→ www.westwood.com

Duke Nukem Forever

Da hatte die Fangemeinde aber mehr erwartet: Das letzte Status-Update zu **Duke Nukem Forever** fiel kurz aus. Wie dessen Chef-Entwickler George Broussard verkündet, habe man inzwischen auch Bots eingebaut, mit denen Solisten ohne Online-Verbindung in Multiplayer-Arenen antreten können. Dies sei »eine der letzten Hürden« im Mehrspieler-Teil vor Fertigstellung des Ego-Shooters, so Broussard. Bislang wür-

den die KI-Krieger allerdings nur zwei bis drei Waffen beherrschen, später sollen sie mit mehr Kampfgeräten klarkommen. Über den offiziellen Erscheinungstermin schweigt Broussard sich weiter aus.

→ www.3drealms.com

The I of the Dragon

Weder als Ritter noch als rauschbärtiger Magier treten Sie im Rollenspiel **The I of the Dragon** an. Statt dessen schlüpfen Sie in die Schuppenhaut eines feuerspeienden Drachen. In seiner Rolle brennen Sie Feinden ordentlich eins auf den Pelz, um die unterdrückten Bewohner einer Fantasy-Welt zu retten. Für erledigte Aufgaben bekommen Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie die Fähigkeiten des Flugwesens nach eigenen Vorstellungen ausbauen. Wahlweise zaubern Sie verbündete Monster herbei oder errichten per Magie-Formel einfache Gebäude, etwa Geschütztürme. Das russische Entwicklerteam Primal verspricht Highend-Grafik mit Partikeleffekten, hoch aufgelösten Texturen sowie Tag- und Nachtwechsel.

→ www.primal-soft.com



The I of the Dragon: Als Drache stehen Sie im Mittelpunkt einer Fantasy-Welt.

Freedom Force

Superhelden müssen gut aussehen, und das tun sie im Echtzeit-Taktikspiel **Freedom Force** nun auch. Die Entwickler haben unzählige Nächte damit verbracht, die in früheren Versionen unpassenden Proportionen zwischen Helden, Straßen und Gebäuden zu optimieren. Außerdem sorgen nun verbesserte Effekte und überarbeitete Texturen für mehr Atmosphäre. In dem Programm von Irrational Games (**System Shock 2**) kämpfen Sie mit vorgefertigten oder selbst gebastelten Mega-Haudegern für das Gute. Jeder verfügt über Spezial-Fähigkeiten und -Kräfte, außerdem können Sie teilweise die Umgebung zweckentfremden und beispielsweise mit Autos nach Gegnern werfen. Die geplanten 25 Missionen spielen meist in New York, nur selten sind Sie im grünen Umland unterwegs.

→ www.myfreedomforce.com



Freedom Force: Sowohl Proportionen wie Spezialeffekte wurden in den letzten Monaten verbessert.

Die Hard: Nakatomi Plaza

Er hätte sich eine ordentliche Versoffung ja redlich verdient: Detective John McClane, in der **Stirb Langsam**-Reihe dargestellt von Bruce Willis. Der Ego-Shooter **Die Hard: Nakatomi Plaza** folgt der Handlung des ersten Films, Sie befreien Geiseln und schließlich Mrs McClane. Die geplanten 40 Levels entsprechen den Stockwerken des Wolkenkratzers, den Sie linear von unten nach oben durchklimmen. Von eher zweifelhafter Qualität erscheinen einige Innovationen. So gibt es ein Moral-O-Meter, das bei jedem getöteten Terroristen ansteigt. Darauf bekommen alle restlichen Schurken mehr Angst und nehmen schneller Reißaus. Um den Moralpegel wieder zu senken, müssen Sie Schüsse absichtlich auch mal danebensetzen oder in einem leeren Raum sinnlos Pulver verbaltern. Das Programm entsteht beim amerikanischen Entwicklerteam Piranha Games und basiert auf der LithTech-Eninge von Monolith. Im Frühjahr 2002 soll es in die Läden kommen.

→ Vivendi Universal, Tel. (06103) 994 00



Nakatomi Plaza: Als John McClane ballern Sie sich durch 40 Stockwerke eines Wolkenkratzers.

Salt Lake City 2002

Bald haben Nationalhymnen wieder Hochkonjunktur – die Olympischen Winterspiele stehen vor der Tür. Mit **Salt Lake City 2002** liefert Eidos im Januar das Begleitprogramm. PC-Athleten dürfen in den Disziplinen Abfahrt, Slalom, Ski-Freestyle, Snowboard-Parallel-Riesenslalom, Skispringen und Zweier-Bob auf Medaillenjagd gehen. Angeblich haben die Programmierer sämtliche Wettkampfstätten mithilfe von Satelliten-Aufnahmen originalgetreu nachgebildet. Unsere Preview-Version zeigte, dass zwar kein Komplexitätswunder ansteht, sorgte jedoch mit unkomplizierter Steuerung und schöner

Grafik besonders im Mehrspielermodus für heiße Wintersportduelle in der Redaktion.
→ Eidos, Tel. (01805) 223 124



Salt Lake City 2002: Dank Satellitendaten entstanden akkurate nachgebaute PC-Austragungsorte.



Leser-Charts

Platz		Spiele
1	(1)	Diablo 2
2	(2)	Counterstrike (dt.)
3	(3)	Stronghold
4	(7)	Operation Flashpoint
5	NEU	Empire Earth
6	(6)	Half-Life (dt.)
7	(9)	Age of Empires 2
8	(5)	Commandos 2
9	(13)	Fifa 2002
10	(4)	Aquanox
11	NEU	Return to Castle Wolfenst. (dt.)
12	(8)	Unreal Tournament
13	(12)	StarCraft
14	NEU	Baldur's Gate 2
15	(16)	NHL 2002
16	(11)	Red Faction
17	NEU	Civilization 3
18	(15)	Deus Ex
19	(17)	C&C: Alarmstufe Rot 2
20	(18)	Gothic

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 1/2002.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiele
1	NEU	Harry Potter
2	NEU	Empire Earth
3	NEU	Return to Castle Wolfenst. (dt.)
4	(1)	Fifa 2002
5	NEU	Die Sims: Hot Date
6	(2)	Stronghold
7	(7)	Wer wird Millionär? (2. Ed.)
8	(8)	Die Sims
9	NEU	Star Trek: Armada 2
10	(4)	Fußball Manager 2002
11	(5)	Zoo Tycoon
12	(3)	Flight Simulator 2002
13	(15)	Operation Flashpoint
14	NEU	Skispringen 2002
15	NEU	Ghost Recon
16	NEU	Star Wars: Galactic Battleg.
17	(11)	Myst 3
18	NEU	Aliens vs. Predator 2 (dt.)
19	(9)	Commandos 2
20	(19)	Train Simulator

Dez. 2001; nach den Verkaufszahlen von SATURN



Auf CD/DVD:
Video-Special

Tropico: Paradise Island

Ein PC unter Palmen – ab Januar 2002 will Sie das **Tropico-Addon Paradise Island** erneut ins Karibik-Eldorado versetzen. Ausgiebiges Antesten der Preview-Version versetzte uns schon in Urlaubsstimmung. Dank neuer Attraktionen wie Tennisplatz und Minigolfanlage rentieren sich Touristenfallen endlich genauso wie Export-Inseln. Auch die Industrie bekommt mit der Möbelfabrik gewinnträchtige Verstärkung. Viel Spaß machen bereits die 20 frischen Szenarios, die sowohl Diktator-Azubis als auch Profi-Präsidenten die passende Herausforderung bieten. Auf einen Test der Aufbauspiel-Erweiterung dürfen Sie sich voraussichtlich im nächsten GameStar freuen.

→ Take 2, Tel. (01805) 217 316

Project 1

Ein Jahrzehnt Fluggeschichte in einer Simulation – verspricht jedenfalls das Entwicklerstudio Third Wire mit **Project 1**. Darin lernen Sie die 60er Jahre aus US-Pilotensicht kennen. In der Kampagne mit rund 30 Missionen fliegen Sie zuerst Einsätze in simplen Maschinen wie der F-100 Super Sabre, die noch ohne Radar auskommen musste. Gen Ende dürfen Sie auch in fortgeschrittene Düsenjäger wie die F-4 Phantom II klettern und sich Luftkämpfe mit MiG-21-Fliegern liefern. Abgesehen von einer Laufbahn im Militär gibt's auch einen Modus, in dem Sie als Söldner allerhand Aufträge erfüllen und so immer besseres Gerät bekommen. Auf ersten Bildern wirken die Maschinen wenig detailliert, dafür legen die Entwickler Wert auf knallige Effekte. Noch im Frühjahr 2002 dürfen Sie voraussichtlich in den Himmel steigen.

→ www.thirdwire.com



Project 1: Zum Ende der 60er-Jahre verfügen Sie über brauchbare Raketen.



Tropico Paradise Island: Tennisplatz und Minigolf verwandeln jeden Sandstrand in ein Ferienparadies.

Grandia 2

Knuddelige Glubschaugenhelden treten normalerweise nur auf Konsolen an. Demnächst wagt wieder ein Stoßtrupp den Aufbruch in Richtung PC. Das Rollenspiel **Grandia 2** will Sie in der Rolle des Söldners und Rebellen Ryudo auf die Jagd nach den verstreuten Einzelteilen eines Gottes schicken. Anders als in den **Final Fantasy**-Titeln ist die Fantasy-Welt vollständig aus Polygonen aufgebaut statt vorgeordnet. Statt Bombast-Rendervideos erzählen gemalte Trickfilme die Handlung. Das Kampfsystem ähnelt mit seinem Mix aus Echtzeit- und Rundenelementen dem des berühmten Konkurrenten, ist aber etwas kom-

plexer. Außerdem verzichtet das Spiel auf Zufallsbegegnungen mit Monstern. Nach aktuellem Stand erscheint es im März 2002.
→ Ubi Soft, Tel. (0190) 882 412 10



Grandia 2: In Kämpfen greifen Sie zu Zaubersprüchen.

GameStar-Charts

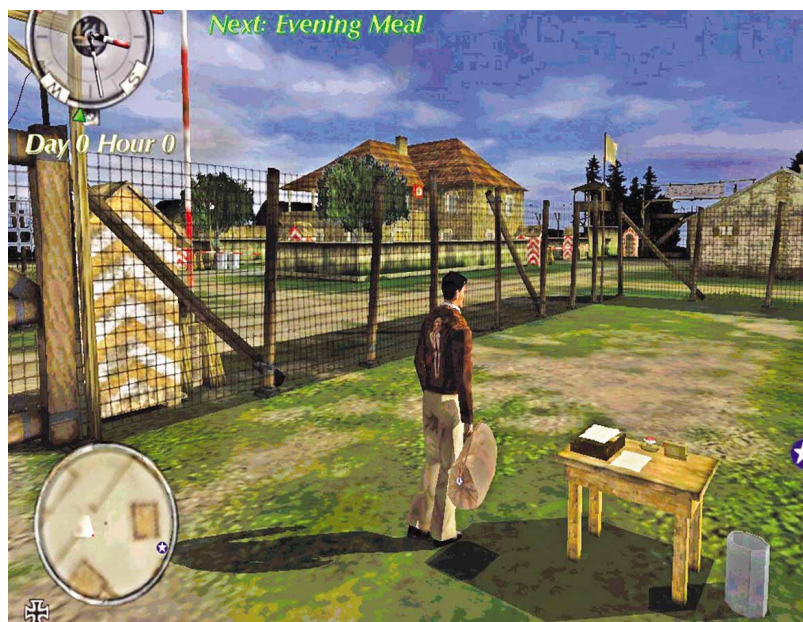
Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	Civilization 3	Strategiespiel	Infogrames	1/02	91%
2	Comanche 4	Flugsimulation	Novalogic	1/02	90%
3	MechWarrior 4: Black Knight	Mechspiel-Addon	Microsoft	1/02	89%
4	Oper. Flashp: Red Hammer	Taktik-Shooter-Addon	Codemasters	NEU	88%
5	Battle Realms	Echtzeit-Strategie	Ubi Soft	1/02	87%
6	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Vivendi Universal	1/02	87%
7	C&C: Yuris Rache	Echtzeit-Addon	Electronic Arts	12/01	87%
8	Siedler4: Trojaner-Addon	Aufbauspiel-Addon	Ubi Soft	NEU	87%
9	Die Sims: Hot Date	Aufbauspiel-Addon	Electronic Arts	1/02	87%
10	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal	1/02	86%
11	Fifa 2002	Sportspiel	EA Sports	12/01	86%
12	Aquanox	U-Boot-Spiel	Fishtank	12/01	86%
13	Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Activision	1/02	85%
14	Serious Sam: 2nd Encounter	Ego-Shooter	Take 2	NEU	84%
15	IL-2 Sturmovik	Flugsimulation	Ubi Soft	1/02	84%
16	Star Trek: Armada 2	Echtzeit-Strategie	Activision	1/02	83%
17	Mat Hoffman's Pro BMX	Sportspiel	Activision	12/01	83%
18	Swine	Echtzeit-Taktik	Fishtank	12/01	83%
19	Ghost Recon	Taktik-Action	Ubi Soft	1/02	82%
20	Harry Potter	Action-Adventure	Electronic Arts	1/02	82%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele nach den GameStar-Wertungen in 12/2001, 1/2002 und 2/2002.

Prisoner of War

Zahllose Leinwandepen wie der Klassiker **Gesprenzte Ketten** mit Steve McQueen hatten sie zum Inhalt: die Flucht alliierter Soldaten aus deutschen Lagern im Zweiten Weltkrieg. Mit **Prisoner of War** nimmt sich ein Action-Adventure des Themas an. Sie kontrollieren das Schicksal von vier Inhaftierten. Jeder ist hoch spezialisiert, etwa auf Nahkampf, Sprachen oder Spionage. Chef des Trupps ist ein abgeschossener amerikanischer Pilot namens Lewis Stone. In den stimmungsvoll dargestellten 3D-Gebieten sollen nahezu alle Gegenstände benutzbar sein. Wahlweise schleichen oder sprengen Sie sich in die Freiheit, sogar per selbst gebasteltem Fluggleiter sollen Sie über den Stacheldrahtzaun setzen können. Nach aktuellem Stand brechen Sie ab dem 2. Quartal 2002 aus.

→ www.codemasters.com



Prisoner of War: Antreten zum Abendessen – dabei wollen Sie das Lager möglichst rasch verlassen.

Cultures 2

Die Wikinger kommen ganz schön rum. In der Kampagne des Aufbauspiels **Cultures 2** reisen Sie als Aufseher der Nordmänner



Cultures 2: Wikinger reisen in den Mittleren Osten.

über Europa bis in den Mittleren Osten. Dabei treten Sie in Kontakt mit den drei neuen Völkern Franken, Byzantinern und Sarazenen; auch historische Persönlichkeiten sollen Sie treffen können. Schifffahrt ist künftig sowohl mit Kriegs- wie mit Handelsschiffen möglich. Überhaupt soll der Wirtschaftsteil schwer aufgemöbelt werden. Die Produktionsstätten sammeln – fast wie im Rollenspiel – Erfahrung, dafür stellen sie teilweise verschiedene Güter her. Die Missionen sollen deutlich straffer und ablaufen als im gelegentlich langatmigen Vorgänger.

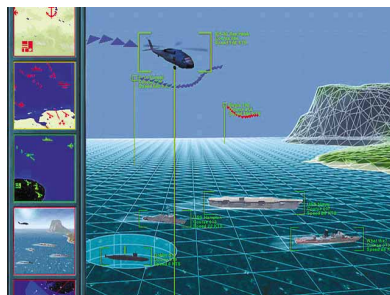
→ Jowood, (0190) 51 05 50

Harpoon 4

Mitte der 90er Jahre hatten die Echtzeit-Strategiespiele der **Harpoon**-Serie eine eingeschworene Fangemeinde. Demnächst gibt es wieder Nachschub, denn ehemalige SSI-Entwickler werkeln an Teil 4 der Reihe. Darin schippern mehr als 250 Zerstörer, Kreu-

zer und Flugzeugträger aus 14 Nationen – darunter Deutschland – über das angeblich mithilfe von Satellitendaten akkurat nachgebildete Nordmeer. Auch sonst soll es in Sachen Waffensysteme, Logistik und Wetterverhältnisse realistisch zugehen. Damit die Übersicht stimmt, liefern 25 unterschiedliche Darstellungsformen der 3D-Karte Infos über Raketenreichweiten oder Strömungen. Die Kalter-Krieg-Handlung stammt von Larry Bond, Schöpfer der Brettspiel-Vorlage. Nach derzeitiger Planung dürfen Sie die Admiralskappe im 2. Quartal 2002 aufsetzen

→ Ubi Soft, (0190) 882 412 10



Harpoon 4: In Echtzeit scheuchen Sie über 250 verschiedene Kriegsschiffe über das Nordmeer.

Might & Magic 9

Deutlich actionlastiger als die Vorgänger soll Teil 9 der **Might & Magic**-Reihe werden. Darin reisen Sie in der Welt von Chedian durch zehn Regionen und können über 40 Höhlensysteme durchkämmen. Ein neues Multiple-choice-Dialogsystem im Stil von **Baldur's Gate 2** ermöglicht mehr Story-Tiefe. Für die schöne Grafik sorgt die neueste Version der LithTech-Engine. Unter anderem ist damit ein Tag- und Nachtzyklus geplant, der Auswirkungen auf die NPL-Einwohner hat.

PS
→ www.3do.com



Might & Magic 9: Schöne Grafik mit Tag- und Nachtwechseln dank der LithTech-Engine.

Aktuelle Betatests

Kostenlos die künftigen Spiele-Hits kennen lernen: Bevor der Rest der Menschheit im Laden zugreift, können Sie die potenziellen Meisterwerke von morgen bereits jetzt spielen – als **Betatester**. An dieser Stelle finden Sie in GameStar regelmäßige Links zu Web-Seiten, auf denen Sie sich direkt bei den Entwicklern anmelden.

Spiele	Genre	Hersteller	Info-Adresse
Neocron	Online-Rollenspiel	Reaktor	http://www.neocron.com/html/beta_test.html
Counterstrike: C. Zero	Taktik-Action	Valve	http://beta.valvesoftware.com
Dragon Empires	Online-Rollenspiel	Codemasters	http://www.codemasters.com/dragonempires
Project Entropia	Online-Rollenspiel	Mindark	http://www.project-entropia.com/betatest/apply.asp?topic=betatest
Mimesis Online	Online-Rollenspiel	Tannhauser Gate	http://www.mimesisonline.com
Earth and Beyond	Online-Weltraumspiel	Westwood	http://www.westwood.com



Yager: Futuristische Action-Luftschlachten mit grandioser Grafik.

Yager

Ende des 21. Jahrhunderts haben mächtige Konzerne die Weltherrschaft übernommen. Im Action-Flugsimulator **Yager** der gleichnamigen Berliner Entwicklerfirma übernehmen Sie die Rolle des schneidigen jungen Piloten Magnus Tide. Der wird von einer Firma engagiert, um der Konkurrenz auf die Finger zu klopfen und nebenbei den einen oder anderen Luftpiloten vom Himmel zu holen. 20 Missionen lang durchkreuzen Sie dunkle Höhlensysteme, Industriegebiete, karibische Strände sowie die Ozeane des Mars und decken zwischendurch diese Machenschaften in der Freihandelszone auf. Grafisch macht das für Ende 2002 angekündigte Spiel einen famosen Eindruck, besonders die Landschaften mit enormer Weitsicht haben uns beeindruckt.

→ www.yager.de

Anstoss 4

Keine Zahlenwüsten, keine Textkolonnen – das ist das Motto, unter dem die Entwicklung des Fußballmanagers **Anstoss 4** steht. 27 Mitarbeiter des Gütersloher Entwicklers Ascaron schufteten derzeit, um den geplanten Erscheinungstermin im August 2002 zu halten. Wichtigste Merkmale des neuen Managers: verständliches Menüdesign und übersichtliches Layout, um auch Management-Einsteigern das Spiel schmackhaft zu machen. In Sachen 3D-Sequenzen programmiert Ascaron derzeit eine komplett neue Engine, die vor allem für geschmeidigere Spieler-Bewegungen sorgen soll, welche den Fans bei Teil 3 zu abgehakt waren.

→ www.ascaron.de

Himmel und Hölle

Das Strategiespiel **Himmel und Hölle** des Karlsruher Publishers CDV ist eine Mischung aus **Dungeon Keeper** und **Black & White**. Als Gott oder Teufel ist es Ihre Aufgabe, vier unterschiedliche Völker zu bekehren und damit deren Seelen-Energie aufzunehmen. Ihnen und Ihrem Gegner



Himmel und Hölle: Sobald die irdischen Völker an Sie glauben, gehören ihre Seelen Ihnen.

stehen dazu je sieben Propheten samt einer großen Anzahl an Plagen zur Verfügung. Ob Sie Ihre Missionierung nun mit Zuckerbrot oder Peitsche durchführen, bleibt größtenteils Ihnen überlassen. Das vom Team Eigelb entwickelte Spiel erscheint voraussichtlich Ende 2002.

→ www.eigelb.de

Trains & Trucks Tycoon

Trains & Trucks Tycoon lautet der Arbeitstitel von Ubi Softs neuer Wirtschaftssimulation. Das Spiel beginnt 1820 und endet 2020. Diese 200 Jahre haben Sie Zeit, ein weltumspannendes Transportimperium zu errichten. Dazu legen Sie Strecken an, bauen (oder kaufen) Fahrzeuge und bestimmen Fahrpläne. Im

Gegensatz zum großen Vorbild **Railroad Tycoon** erledigen Sie das nicht in plattem 2D, sondern direkt in 3D-Grafik, für die eine eigene Engine geschrieben wurde. Entwickelt wird das Mitte 2002 erscheinende Programm von einem nicht näher benannten Mülheimer Team – was nicht zwangsweise bedeutet, dass es Blue Byte sein muss.

PK

→ www.ubisoft.de



Trains and Trucks Tycoon: Sie bauen Ihre Strecken und Fahrzeuge direkt in der 3D-Landschaft.

Firmen-Porträt: VCC Entertainment.

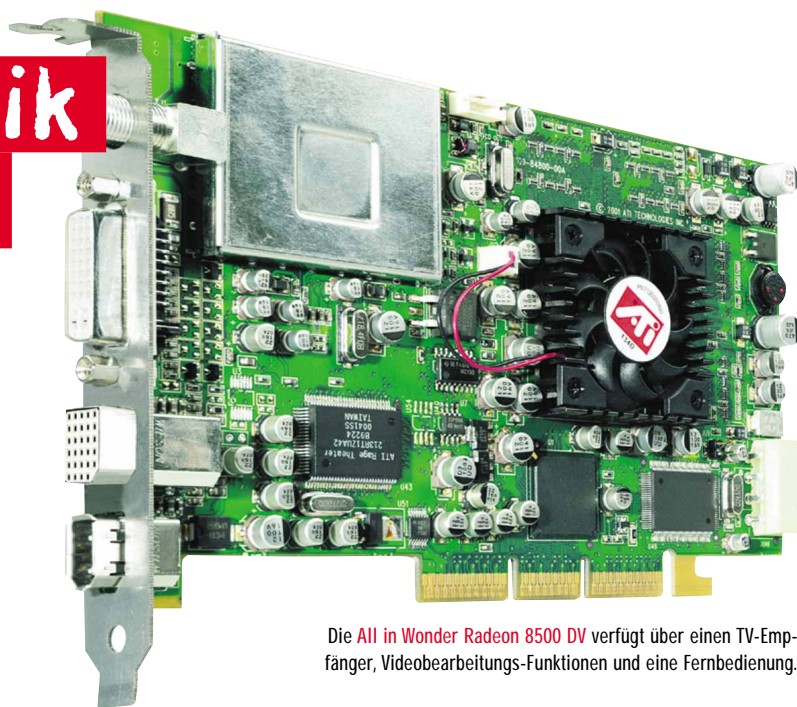


VCC Entertainment

Von der Demoparty in die Spiele-Entwicklung: Alle fünf Gründungsmitglieder von VCC Entertainment waren und sind in der PC-Demoszene aktiv. Das Erstlingswerk des Quintetts war der futuristische Racer **Killer Loop**, der in GameStar 2/2000 mit 80 Prozent sehr gut abschnitt, kommerziell allerdings kein Erfolg war. Danach übernahmen die Mitarbeiter Aufträge von RTL, aus denen dann erfolgreiche Spiele wie **RTL Skispringen** resultierten. Nebenbei kümmern sich die jungen Programmier-Künstler auch weiter um Demoprojekte wie **Farbrausch** oder **Elitegroup**, arbeiten an mehreren geheimen Projekten für RTL und entwickeln zudem für Konsolen.

→ www.vcc-entertainment.de

Technik News



Die **All in Wonder Radeon 8500 DV** verfügt über einen TV-Empfänger, Videobearbeitungs-Funktionen und eine Fernbedienung.



Kolumne



DSL: Dauert Sehr Lange

So mancher meint mittlerweile, DSL bedeute »Dauert Sehr Lange«. Das ist zwar ebenso falsch wie die Übersetzung »Die Schnelle Leitung«, doch

beide Varianten bergen mehr als ein Körnchen Wahrheit. Die Vorzüge der »Digital Subscriber Line« werden vom virtuellen Werbekonkel Robert T. Online mit penetranter Präsenz in die Welt hinausgeschrien: »Der Highspeed-Zugang ins Internet«, »zwölfmal schneller als ISDN«, und das alles schon ab acht Euro. Weniger lautstark, dafür sehr freundlich ist die Stimme der Dame von der Bestellhotline: »So drei bis vier Wochen«, lautet die standardisierte Antwort auf die Frage, ab wann denn die Überholspur befahrbar sei. Meistens dauert es bis zum Anschluss dann doch Monate, in ländlichen Regionen auch schon mal Jahre. Und die acht Euro reichen auch nicht: Inklusive XXL-ISDN, der Grundlage für diesen DSL-Tarif, macht das Ganze dann schon 38 Euro im Monat. Dazu kommen 52 Euro Anschlussgebühr, und seit Anfang diesen Jahres zahlt man zusätzlich 120 Euro für das Modem. Macht vor der ersten DSL-Minute schon 210 Euro.

Also, liebe Telekom und sonstige Anbieter, sorgt jetzt endlich für mehr Transparenz in der Tarifstruktur und eine schnellere Abwicklung gesorgt. Hochglanzprospekte hatten wir genug, jetzt wollen wir DSL. Die Warteliste ist doch erst mal lang genug, gelle?

Michael Trier
Leitender Redakteur

Radeon 8500 DV

Bei jeder neuen Grafikkartengeneration stellt ATI kurze Zeit nach der Vorstellung der Basismodelle eine funktionserweiterte Variante vor. Die für Februar angekündigte **All in Wonder Radeon 8500 DV** arbeitet mit dem Chip der **Radeon 8500**. Allerdings sind GPU und Speicher bei der **All in Wonder** mit 230/380 MHz statt mit 275/550 getaktet, wodurch die Karte etwa 15 Prozent weniger 3D-Leistung erzielt. Dafür verfügt sie über Videobearbeitungs-Features, die sie im Bereich der 3D-Karten einmalig machen. So sind neben Video-Ein- und Ausgängen im Composit- und S-Video-Format ein TV-Tuner, zwei Firewire-Ports zum Anschluss digitaler Camcorder sowie ein DVI-Ausgang integriert. Eine Funk-Fernbedienung und eine Video-Bearbeitungssoftware runden das Paket ab. Die **ATI All in Wonder Radeon 8500 DV** wird circa 500 Euro kosten.

→ www.ati.com

Nvidia Detonator XP

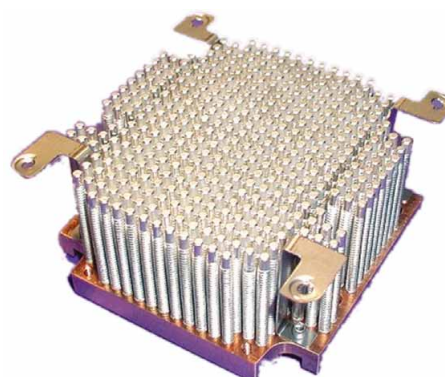
Grafikchip-Hersteller Nvidia gab im Dezember einen neuen Referenztreiber frei. Der **Detonator XP 23.11** behebt Probleme seines WHQL-zertifizierten Vorgängers **21.83**. Neben verbesserter Kompatibilität mit VIA-Chipsätzen schafft er ein paar Bilder in der Sekunde mehr und ermöglicht wieder das Übertakten der Grafikkarte mit dem Registry-Eintrag »CoolBits«. Die Datei ist etwa 6 MByte groß und befeuert alle Nvidia-Beschleuniger seit der TNT1. Den Treiber bekommen Sie auf unserer CD/DVD oder im Internet unter www.nvidia.de/view.asp?PAGE=drivers.

→ www.nvidia.de

Neuer Swiftech-Kühler

Der voluminöse **MC 462A**, unsere Referenz im Kühlerbereich, erfährt eine gründliche Überarbeitung: Swiftech pflanzt nun 371 statt 261 Kühlstäbe auf die 9,4 mm starke Kupfer-Bodenplatte des **MCX 462B**. Deren Ecken sind weggefräst, damit nahe am CPU-Sockel platzierte Kondensatoren nicht im Weg stehen. Um Ihnen die Lüftermontage zu erleichtern, wird der 80-mm-Rotor nicht mehr mit der Bodenplatte, sondern mit vier Halterungen verschraubt. Wegen des nach wie vor komplizierten Einbaus des Kühlers (Mainboard-Demontage) sowie des hohen Gewichts von mindestens 560 Gramm ist der MCX nur ambitionierten Nutzern mit Übertaktungs-Erfahrung zu empfehlen. Die vergrößerte Kühlfläche macht die neue Version leistungsfähiger und zum momentan stärksten Luftkühler für Sockel-A- und 478-Prozessoren. Je nach Ventilator-Bestückung kostet der Luxus zwischen 85 und 110 Euro.

→ www.swiftnets.com



Durch 371 Alu-Kühlstäbe ist der Swiftech **MCX 462B** der derzeit stärkste Luftkühler.

Pentium 4 mit 2,2 GHz

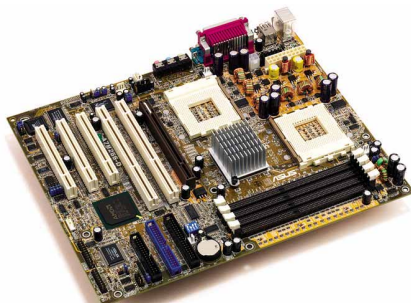
Gerüchten zufolge soll der Pentium 4/2,2 GHz bereits am 7. Januar erscheinen. Die neue CPU basiert auf dem Northwood-Kern mit 512 KByte Cache – 256 KByte mehr als beim Vorgänger Willamette. Die Strom sparend auf 0,13 Mikron verkleinerten Strukturen lassen noch höhere Taktfrequenzen zu: Intel will dem ärgsten Konkurrenten AMD endgültig davonziehen. Doch der plant, seinen Athlon XP/2000+ zeitgleich mit dem Northwood einzuführen. Der XP/2000+ ist intern nur mit 1.666 MHz getaktet, erreicht aber locker die Leistung eines Pentium 4/2 GHz. Als nächsten Streich bringt Intel im April einen 4/2,2 GHz. Dieses Modell setzt auf einen Frontside-Bus-Takt von 533 statt 400 MHz und dürfte einen großen Performance-Sprung möglich machen. Auch der Pentium 3 mischt mit im MHz-Rennen: Zwar sinken die Marktanteile der CPU, dennoch verkauft Intel ab sofort einen P3 mit Tualatin-Kern und 1.333 MHz sowie 256 KByte L2-Cache.

→ www.intel.de

Dual-Athlon

Im ersten Quartal 2002 veröffentlicht AMD den neuen Dual-Chipsatz **760MPX**. Er treibt bis zu zwei Athlons vom Typ MP an, läuft aber auch mit XP- und Duron-Prozessoren. AMD garantiert allerdings nur den Betrieb mit MP-CPU's. Von seinem Vorgänger **760MP** unterscheidet sich der **760MPX** durch seine neue Southbridge namens **AMD762**. Die kommuniziert über einen 66-MHz-Bus mit der Northbridge, sodass zwei 64-Bit-PCI-Karten mit 66 MHz eingebaut werden können. Als einer der ersten Mainboard-Hersteller bietet Asus mit dem **A7M266-D** ein Dual-Athlon-Board für 330 Euro an. Die vier DDR-RAM-Steckplätze der

ATX-Platine schlucken bis zu 2 GByte oder, wenn man die teuren »Registered«-Module benutzt, sogar bis zu 4 GByte. Um dem Workstation-Anspruch gerecht zu werden, finden auch AGP-Pro-Grafikkarten Platz im



Für 650 Mark gibt's von Asus ein Athlon-Dual-Mainboard. Das **A7M266-D** läuft auch mit nur einer CPU.

AG-Port. Zwei PCI-Slots mit 64 Bit nehmen nur 66-MHz-Karten auf, während drei weitere (32 Bit) gewöhnliche Erweiterungen akzeptieren. Ein Onboard-Soundchip von CMI soll für den guten Ton sorgen. Um den Vorteil zweier Prozessoren nutzen zu können, müssen sowohl Betriebssystem als auch Anwendung »Symmetric Multi-Processing« (SMP) unterstützen. In Frage kommen Windows NT4, 2000, XP Professional oder Linux. Bei Spielen gelten Titel mit der **Quake 3**-Engine als Paradebeispiel. Bei ihnen aktiviert der Konsolenbefehl »r_smp 1« den Dual-Betrieb.

→ www.asuscom.de

3D-Chip mit 1024-Bit-Bus

Und sie leben immer noch: Die Firma Bitboys hat laut dem finnischen Magazin Micro PC nach drei Jahren Entwicklungszeit endlich ihren Grafikchip fertig gestellt. Der **Avalanche** (»Lawine«) verfügt über im Chip integrierte 12 MByte RAM und einen 1024-Bit-Speicherbus. Zum Vergleich: Aktuelle

GPUs haben nur eine 128 Bit breite Speicher-Leitung. Die schnelle Anbindung soll trotz der bescheidenen Speicherausstattung für eine konkurrenzfähige 3D-Leistung sorgen. Im letzten Jahr wurde der Vorgänger namens Glaze 3D kurz vor der Veröffentlichung überraschend aus unbekannten Gründen zurückgezogen. Ob die Bitboys mit ihrem neuen Chip den Grafikkartenmarkt beleben können, bleibt abzuwarten. Bislang hat kein Karten-Hersteller bestätigt, den **Avalanche** einsetzen zu wollen.

→ www.bitboys.com

Rennspiel-Sitz

Der **Game Chopper** ist ein Sitz für Rennspiele. Der Stuhl besteht aus einer höhenverstellbaren Sitzfläche sowie zwei justierbaren Ablagen für Pedale und Lenkrad. Die Firma Bigben verlangt knapp 180 Euro für den rund 10 Kilogramm schweren, 53 cm breiten und 1,36 Meter langen **Game Chopper**. Bei Nichtgebrauch können Sie das Gerät platz sparend zusammenklappen. Das Spiele-Möbel soll ab Ende Januar auf der Hersteller-Webseite bestellt werden können. Ein Testmuster konnte uns Bigben noch nicht zur Verfügung stellen.

MT

→ www.gamechopper.com

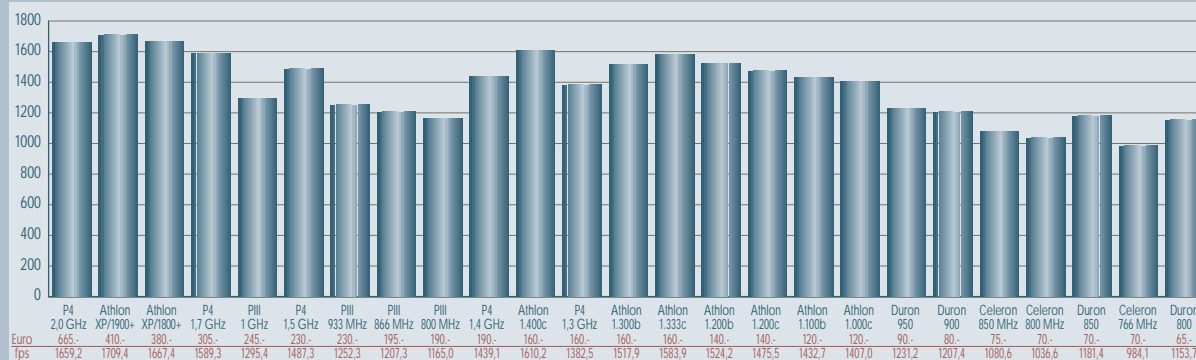


Der **Gamechopper** soll Rennspielen zu noch mehr Atmosphäre verhelfen.

Prozessorindex: Top 25 Preis-Leistungs-Tabelle

Aufgelistet finden Sie die 25 Prozessoren mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis, sortiert von links nach rechts nach ihrem Kaufpreis.

Die Balken geben das pure Leistungsvermögen der Prozessoren in fps an. So erkennen Sie auf einen Blick, wie viel die CPU für ihren Preis bietet.



Stand: 14.12.2001