

# Gerüchte, Szene

**Colin McRae Rally 3:** Mehr Polygone und eine noch bessere Fahrphysik sollen den Rennspiel-Thron gegen die Konkurrenz verteidigen.



## Kolumne



### Fans im Fadenkreuz

Bundesligaspiel Schalke gegen München. Anwälte stürmen die Tribünen und verbieten den Fans das Schwenken der Vereinsfahnen. Wer weiter winkt,

dem drohen empfindliche Geldstrafen.

Grund: Die beiden Fußballclubs haben das Urheberrecht an ihren Vereinswappen.

Undenkbar? Nicht in der Spielebranche! Infogrames stoppt ein engagiertes Fanprojekt, das Civilization 3 bis Weihnachten ins Deutsche übersetzen wollte. Infogrames selbst braucht bis März 2002 für die Lokalisierung. Auch Electronic Arts zeigt kein Herz für Fans: Während Schöpfer Richard Garriott dem Hobbyteam Peroxide ein 3D-Remake seines Ultima 1 erlaubte, will Rechte-Inhaberin EA das ehrgeizige Projekt verbieten. Beide Fangruppen hatten vorher nach eigenen Angaben schriftlich um Erlaubnis gefragt, aber keine Antwort erhalten. Erst als die Arbeiten weit fortgeschritten waren, legten die Publisher ihr Veto ein. Dabei lieferten die Hobbyteams durchaus Qualität: Die Screenshots zu Ultima 1 Reborn sehen richtig gut aus; die Fansite zu Civ 3 birgt gut geschriebene, fundierte Fakten.

Dass es auch anders geht, zeigt Valve: Die Entwickler von Half-Life arbeiten eng mit den Counterstrike-Machern zusammen und veröffentlichten mit den sehr guten Gunman Chronicles bereits ein internationales Fanprojekt.

**Martin Deppe**  
Stellv. Chefredakteur

## Colin McRae Rally 3

Die Rallye-Referenz geht in die nächste Runde: Codemasters kündigte **Colin McRae Rally 3** an. Zum geplanten Erscheinungstermin im 3. Quartal 2002 erwartet uns vor allem eine realistischere Grafik. So soll Colins Ford Focus diesmal aus über 13.000 Polygonen aufgebaut sein. Zum Vergleich: Sein altes Motormonster gleicher Bauart hatte nur zirka 800. Außerdem werden Colin und Beifahrer Nicky Grist realistisch animiert. In Zukunft sollen Sie aus den jeweiligen Perspektiven nicht nur sehen, wie Kupplung und Gas getreten werden. Bei Bremsmanövern drückt es die beiden nach vorne, und Nicky soll sich bei starker Kurvenlage sogar am Überrollbügel festhalten. Die ohnehin schon exzellente Fahr-Physik des zweiten Teils will Codemasters mithilfe des Ford-Racing-Teams nochmals verbessern.

## Keine Civ-3-Fanübersetzung

Deutsche Fans, die nicht bis März 2002 auf ein lokalisiertes **Civilization 3** warten wollten, hatten begonnen, das Strategiespiel in Eigenregie zu übersetzen. Jetzt hat Publisher Infogrames eine Veröffentlichung per einstweiliger Verfügung verboten. Wie uns PR-Manager Michael Wetzel mitteilte, seien für diesen Schritt vor allem wirtschaftliche Gründe ausschlaggebend, da man Verkaufseinbußen der deutschen Version befürchte. Zusätzlich könnte der französische Mutterkonzern kostspielige Lokalisierungen in Frage stellen, wenn sich die deutsche Version von **Civilization 3** schlechter verkaufe als die amerikanische.

## Tomb Raider 6

Laut Core Design wird Lara Ende 2002 wieder über den Bildschirm hüpfen. Während eines Besuchs in Paris wird sie eines Verbrechens beschuldigt. Auf der Flucht macht Lara dann unter anderem im Louvre Zwischenstation und benimmt sich dort wenig zimperlich. Außer ihr wird ein bis jetzt nicht näher definierter männlicher Charakter mit von der Partie sein. Rollenspiel-Elemente sollen dem Spielprinzip mehr Tiefgang verleihen. Zwar wird Lara immer noch springen, schwimmen und rennen. Doch verbessert sie nun wählbare Fertigkeiten in Rollenspiel-Mannier und erreicht nur noch bestimmte Orte.



Lara: überarbeitetes Spielprinzip mit brandneuer Engine.



Als blutrünstiger Bär überfällt Azgar sein Dorf.

## Diablo-Comic

Der **Diablo-Comic** *Tales of Sanctuary* ist fertig. Erst im Sommer hatte Blizzard einen Vertrag darüber mit dem Dark-Horse-Verlag unterschrieben. In drei Geschichten ziehen Barbar Rentin und Totenbeschwörer Cairo gemeinsam los, um ein Relikt namens »Hand von Naz« zu finden. Paladin Hale kämpft gegen seinen persönlichen Erzfeind, während Druide Azgar durch seine Gestaltwandel-Fähigkeiten in Schwierigkeiten kommt. Bislang ist das Heft hierzulande nur als Importversion erhältlich.

## Ultima 1: Reborn

Ein Hobbyteam namens Peroxide werkelt mit eigener Engine schon seit 1999 an einer Neuauflage zu **Ultima** – mit Zustimmung von **Ultima**-Erfinder Richard Garriot. Titel des Projekts: **Ultima 1: Reborn**. Nun bekam auch Electronic Arts Wind davon. »EA besitzt die Rechte an Ultima und dessen Figuren. In diesem Fall wurde weder eine Erlaubnis angefordert noch erteilt«, sagt Jeff Brown, Sprecher von EA, zur Angelegenheit. Peroxide hingegen behauptet, dass man auf mehrere E-Mail-Anfragen keine Antwort erhalten habe. Bis jetzt ist noch nicht klar, ob **Ultima 1: Reborn** in der geplanten Form und unter diesem Namen erscheinen darf.

## Terminkalender: Netzwerk-Partys im Januar 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
<b>Networkseries</b>	34246 Vellmar	138	www.networkseries.de
<b>Landays LAN 2002</b>	82065 Baierbr.-Pullach	100	www.landays.de
<b>L@N Homburg 2</b>	61350 Bad Homburg	100	www.lan-hg.de
<b>LAN-Inferno 5</b>	21357 Bardowick	300	www.lan-inferno.com
<b>Saarwars 2002.1</b>	66265 Elweiler	303	www.saarwars.net
<b>Reload 01</b>	15344 Strausberg	250	www.local-networkers.de
<b>Lan-O-Mania</b>	75365 Calw-Wimberg	300	www.lan-o-mania.de
<b>Dimensions</b>	72631 Aichtal-Grötzingen	220	www.dimensions.de
<b>Netwar Tourn. 2002</b>	72555 Bempflingen	216	www.netwar-tournament.de
<b>NRW-Turnier Part 2</b>	51278 Rheinberg	400	www.ncco3000.com



Ultima 1: Reborn hat bereits erstaunlich gute Grafik.



Edward Glucksmann spielt mit Bill Gates Xbox.

born in der geplanten Form und unter diesem Namen erscheinen darf.  
→ [www.peroxide.dk/ultima](http://www.peroxide.dk/ultima)

## Xbox-Verkaufsstart

Um Mitternacht am 15. November startete der Verkauf der Xbox – drei Tage vor dem Gamecube. Bill Gates überreichte im Zuge einer Party in New York dem ersten Käufer die Konsole. Zum Verkaufsstart wurden zirka 300.000 Exemplare ausgeliefert, die laut Microsoft bereits nach einem Tag nahezu ausverkauft waren. Der Konzern will pro Woche 100.000 weitere produzieren.

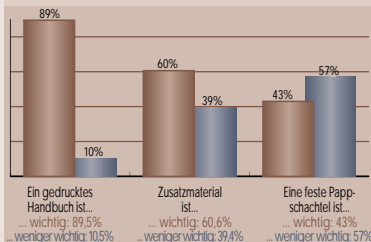
## Bleem ist tot

Den beliebten Emulator **Bleem!** (machte Playstation-Spiele auf dem PC lauffähig) gibt es nicht mehr. Die Homepage des Herstellers zielt nur noch ein trauernder Sonic vor einem Grabstein mit der Aufschrift »Bleem! April 1999 – November 2001«. Bislang gibt es keinerlei Statements zu diesem plötzlichen Rückzug. Die Firma hatte einen langwierigen Rechtsstreit mit Sony zu bestehen. Der Riesenkonzern drohte sogar, die kleine Software-schmiede zu kaufen, um sich den lästigen Emulator vom Hals zu schaffen. **PET**

## Frage des Monats

In Ausgabe 12/2001 fragten wir:

»Was ist Ihnen bei der Ausstattung eines Computerspiels wichtig?«



**Ergebnis:** Nur ein Zehntel unserer Leser hält ein gedrucktes Handbuch für entbehrlich. 60 Prozent freuen sich über Zusatzmaterial wie Landkarten, 43 Prozent über Pappschachteln.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten (12/2001)

## GameStar-Newsticker

★★★ **EVERQUEST:** Der Betatest des neuen Addons Shadows of Luclin ist abgesagt worden. Laut Verant müssen zunächst unvorhergesehene Probleme behoben werden. ★★★ **WARCRAFT 3:** Blizzard plant für ihren kommenden Echtzeitstrategie-Kracher einen öffentlichen Betatest im Januar 2002. ★★★ **RUNAWAY:** Adventuretreff.de hat eine Petition ins Leben gerufen, damit das Adventure hierzulande erscheinen kann. Publisher Dinamic ging vor kurzem Pleite. ★★★ **SERIOUS SAM:** Laut Entwickler Croteam wird bereits am dritten Teil des Ego-Shooters gearbeitet. ★★★ **AMERICAN MCGEE:** Zusammen mit Carbon 6 bastelt der Alice-Macher gerade an einer Umsetzung des Zauberers von Oz auf Basis der Doom-3-Engine. ★★★ **CAPCOM:** Der japanische Hersteller für Konsolenspiele hat jetzt seine eigene PC-Abteilung gegründet. Erstes Projekt: Dino Crisis 2. ★★★ **NIGHTFALL DRAGONS:** Digital Legends, ehemals Rebel Act, werkelt zurzeit an diesem 3D-Actionspiel im Japano-Look. ★★★ **FM 2003:** Da der Fußball-Manager 2002 sich gut verkauft, will EA fortan alle Spiele der Serie in Deutschland entwickeln – und weltweit vertreiben. Die bisherigen Versionen entstanden in England. ★★★ **BATTLE BOTS:** THQ plant eine Umsetzung der in den USA sehr beliebten Fernseh-Show. Hierzulande heißt die Sendung Robot Wars und läuft auf RTL 2. ★★★



# Spiele News

No One Lives Forever 2: Als Spionin Cate Archer sind Sie unter anderem im Orient unterwegs.

## Kolumne



### Kaufen Sie Geheimtipps!

Weihnachten steht vor der Tür, und auch GameStar testet brav massenkompatible Kost wie Harry Potter. Wieso auch nicht, das Spiel ist gut. Zu Empire

Earth füllen wir insgesamt 18 Seiten – vor allem mit der Komplettlösung. Es wäre nun aber verdammt schade, wenn sich in den nächsten vier Wochen nur diese beiden Spiele verkaufen würden. Denn zu den großen Monospiel-Stapeln in den Mediamärkten rennen alle. Die Juwelen aber, die ohne große Marketingkapagne auskommen müssen und oft mehr Spaß machen, finden nur gut Informierte.

Vermutlich freut es Sie genauso wie mich, dass No One Lives Forever 2 in der Maché ist – Extralob an den Hersteller, denn Teil 1 war kein Bestseller. Vielleicht kennen ja auch Sie den Namen Ed Castillo und sind bereit, seinem Battle Realms eine Chance zu geben. Eines der innovativsten Strategiekonzepte der letzten beiden Jahre war Shogun von Creative Assembly – nur verkauft hat es sich nicht. Hoffentlich ergeht es dem Nachfolger Medieval anders.

Und da kommen Sie ins Spiel! Denn nur wenn Sie und andere echte Spielfans auch mal Geheimtipps das Vertrauen aussprechen (und zwar in DM oder demnächst Euro), wird unser liebstes Hobby nicht in der 08/15-Weichspüllauge anderer Massenmedien enden. Als König Kunde haben Sie es in der Hand.

Jörg Langer  
Chefredakteur

## No One Lives Forever 2

Die »Lizenz zum Töten« ist verlängert, Geheimagentin Cate Archer arbeitet in **No One Lives Forever 2** erneut für die britische Regierung. Die Fortsetzung des erstklassigen



Per **Wurfstern** jagen Sie in Japan nach Schurken.

Ego-Shooters soll Sie unter anderem in den Orient führen. Auch in einer japanischen Siedlung jagen Sie nach Schurken – natürlich stilgetreu mit Wurfsternen. Welche weiteren Waffen und abgefahrenen Extras Sie in der Rolle der brünetten Schönheit einsetzen, ist leider noch nicht bekannt. Das Programm basiert auf der neusten Version der Lithtech-Engine von Monolith. Wir rechnen mit einer Veröffentlichung gegen Ende 2002.

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

## Tropico: Paradise Island

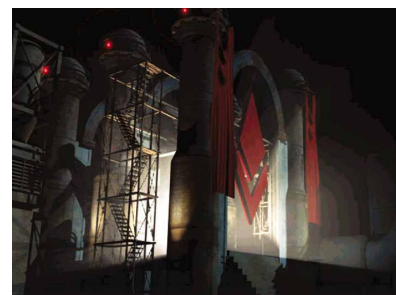
Hobby-Diktatoren sollten sich bis zum Januar 2002 schon mal mit Zigarren und Rum eindecken – Take 2 schickt sie dann mit dem **Tropico-Addon Paradise Island** zurück auf die Karibikinsel. Die Liste der geplanten Verbesserungen ist lang: Zwölf weitere Gebäude, 20 Szenarien, neue Spiel-

charaktere, Edikte und Diktator-Eigenschaften. Zudem will das Entwicklerteam Poptop viele Verbesserungsvorschläge von Fans umsetzen. So sollen sich endlich fast alle Bauten drehen lassen, Naturkatastrophen bringen Pfeffer in den Regierungsalltag. Außerdem dürfen Sie sich auf eine weitere Stunde beschwingter Calypso-Musik freuen. → Take 2, Tel. (01805) 217 316

## Deus Ex 2

Das Beste ist gerade gut genug: Für das Action-Rollenspiel **Deus Ex 2** hat Chefdesigner Warren Spector bereits die **Unreal 2-Engine** lizenziert, jetzt kommt auch noch die derzeit stärkste Physik-Engine dazu. Das Programm-Modul des Herstellers Havok soll dafür sorgen, dass Objekte sich wirklichkeitsgetreu verhalten. So lassen Explosionen Mauern künftig überzeugend einstürzen und Kisten realistisch durch den Level purzeln. Die Entwicklung des Verschwörungs-Thrillers geht unterdessen zügig voran. In zwei frühen Levels erproben die Entwickler momentan vor allem das aufgebohrte Rollenspiel-System.

→ Eidos, Tel. (01805) 223 124



**Deus Ex 2:** Künftig stürzen solche Konstruktionen physikalisch korrekt ein (kein echter Screenshot).

## Dungeon Siege

Es dauert noch bis April 2002, aber dann soll das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** tatsächlich fertig sein. Nachdem kürzlich mehrere Mitglieder des Entwicklerteams während eines Kurzurlaubs geheiratet haben – darunter auch Chefdesigner Chris Taylor –, geht es jetzt in die Endphase. Bis zur Veröffentlichung des grafisch spektakulären Titels will Gas Powered Games nicht nur Bugs beseitigen, sondern auch noch weitere Features einbauen. So bastelt Taylors Team an einer Menge zusätzlicher Zaubersprüche, Waffen und Rüstungen. Außerdem hat angeblich die Beobachtung von Spielern im Microsoft-Testlabor dazu geführt, dass die Entwickler ein ausführliches Tutorial programmiert haben, um Einsteigern die ersten Schritte und Kämpfe gründlich zu erklären. → Microsoft, Tel. (01805) 672 255



**Dungeon Siege:** Bis April 2002 soll das wunderschöne Action-Rollenspiel definitiv fertig sein.

## IGI 2

Schlicht **IGI 2** heißt der Nachfolger des vor einem Jahr veröffentlichten Taktik-Action-



**IGI 2:** Die verbesserte Grafik-Engine soll noch schönere Außenlevels als in Teil 1 darstellen können.

spiels **Project IGI**. Erneut infiltrieren Sie als Elitesoldat Fabriken oder sonstige Anlagen. Die Solokampagne wird aus drei Kapiteln mit insgesamt 20 Missionen bestehen, die Sie nacheinander nach Russland, Libyen und China bringen. Neben der Grafik will das norwegische Entwicklerteam Innerloop vor allem die Gegner-KI kräftig überarbeiten, damit feindliche Einheiten koordinierter angreifen. Diesmal wird das Programm auch einen Mehrspieler-Modus enthalten. Nach aktueller Planung erscheint es im 2. Quartal 2002 – anders als der Vorgänger hoffentlich vom Start weg mit Speicher-Option während der Missionen.

→ [www.codemasters.com/igi2](http://www.codemasters.com/igi2)

## Medieval: Total War

Vom Samurai zum Ritter: Der Nachfolger zum gelungenen Echtzeit-Strategiespiel **Shogun** versetzt Sie ins Mittelalter. In Massenschlachten mit Hunderten von Einheiten sollen Sie in **Medieval: Total War** große Konflikte des 11. bis 15. Jahrhunderts nacherleben. So verteidigen Sie Europa gegen die Mongolen oder erobern in Kreuzzügen das Morgenland. Im strategischen Modus ziehen Sie Armeen über die Landkarte und bauen Festungen aus. Historische Figuren wie Kublai Khan und Jeanne d'Arc führen die Heere in den dreidimensionalen Kampf. Grafisch sind keine großen Änderungen zu **Shogun** geplant, dafür aber viel mehr Truppentypen. Den Feldherrenhügel dürfen Echtzeit-Generäle voraussichtlich in der zweiten Jahreshälfte 2002 erklimmen.

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



**Medieval:** Historische Figuren führen die mittelalterlichen Heere an.

### Leser-Charts

Platz		Spiel
1	(1)	<b>Diablo 2</b>
2	(2)	<b>Counterstrike (dt.)</b>
3	(11)	<b>Stronghold</b>
4	NEU	<b>Aquanox</b>
5	(7)	<b>Commandos 2</b>
6	(6)	<b>Half-Life (dt.)</b>
7	(5)	<b>Operation Flashpoint</b>
8	(4)	<b>Unreal Tournament</b>
9	(3)	<b>Age of Empires 2</b>
10	(8)	<b>Baldur's Gate 2</b>
11	(17)	<b>Red Faction</b>
12	(9)	<b>StarCraft</b>
13	NEU	<b>Fifa 2002</b>
14	NEU	<b>Wiggles</b>
15	(10)	<b>Deus Ex</b>
16	NEU	<b>NHL 2002</b>
17	(13)	<b>C&amp;C: Alarmstufe Rot 2</b>
18	(15)	<b>Gothic</b>
19	(–)	<b>Die Siedler 4</b>
20	(18)	<b>Anstoss 3</b>

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 12/2001.

### Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	<b>Fifa 2002</b>
2	(4)	<b>Stronghold</b>
3	NEU	<b>Flight Simulator 2002</b>
4	(2)	<b>Fußball Manager 2002</b>
5	NEU	<b>Zoo Tycoon</b>
6	(17)	<b>C&amp;C: Yuris Rache</b>
7	NEU	<b>Wer wird Millionär? (2. Edition)</b>
8	(18)	<b>Die Sims</b>
9	(1)	<b>Commandos 2</b>
10	(3)	<b>Aquanox</b>
11	(6)	<b>Myst 3</b>
12	(8)	<b>Wiggles</b>
13	(5)	<b>Red Faction</b>
14	(3)	<b>Diablo 2: Lord of Destruction</b>
15	(11)	<b>Operation Flashpoint</b>
16	(7)	<b>NHL 2002</b>
17	NEU	<b>Patrizier 2 Addon</b>
18	(18)	<b>Die Sims</b>
19	(14)	<b>Train Simulator</b>
20	(15)	<b>Moorhuhn 3</b>

Nov. 2001; nach den Verkaufszahlen von SATURN



## Jedi Knight 2

Das kommende Jahr wird zum Eldorado für **Star Wars**-Fans. Nicht nur der Film **Episode 2** steht an – auch **Jedi Knight 2** will mit Macht verführen. Der Ego-Shooter versetzt Sie erneut in die Rolle des Jedi-Rebellen Kyle Katarn, der die Galaxie vor einer großen Bedrohung retten muss. Derzeit werkeln beim Entwicklerteam Raven Software rund 30 Leute an dem potenziellen Megahit. Ein Arbeitsschwerpunkt liegt auf frischen Gegnern. Abgesehen von Sturmtrupplern laufen Ihnen auch neue Außerirdische vor die Wookiee-Armbrust. Nach aktuellem Stand erscheint das Programm im 2. Quartal 2002. Der nächste **Krieg der Sterne**-Film mit dem US-Titel **Attack of the Clones** kommt übrigens am 16. Mai in die Kinos – und zwar nicht nur in Nordamerika, sondern gleichzeitig auch in Deutschland. → [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)

## Heli Heroes

Als Privatvergnügen begannen die **Earth 2150**-Entwickler Reality Pump, mit ihrer 3D-Engine eine arcadelastige Ballerei zu programmieren. Aus Spaß wurde Ernst, und jetzt steht **Heli Heroes** kurz vor der Veröffentlichung. Mit einem von zwei Hubschraubern – Apache oder Hokum – brettern Sie durch 30 Missionen. Für das Abschießen von Luft- und Bodenzielen gibt es Punkte und Extras. Den Highscore werden Sie auf eine Internet-Rangliste hochladen dürfen, um sich mit anderen Piloten zu messen. Ein echter Mehrspieler-Modus über das Netz ist allerdings nicht vorgesehen. Dafür können in bester Spielhallen-Manier zwei Ballerfreunde auf einem Bildschirm offline gegeneinander kämpfen. → [www.realitypump.com](http://www.realitypump.com)



**Heli Heroes:** Mit dem Hubschrauber über 3D-Landschaften jagen.



**Jedi Knight 2:** Dieser grimmige Glatzkopf-Außerirdische ist neu in den Reihen der Star-Wars-Gauner.

## Excalibur

Schwertschwingende Helden mussten bislang in Spielen wie **Severance** mit langweiligen Noname-Brotmessern Vorlieb nehmen, im 3D-Actionspiel **Excalibur** greifen Sie zur Markenklinge von König Artus. Mit der magischen Waffe spalten Sie Monsterschädel in den Welten von Albion, Avalon sowie einer finsternen Camelot-Version. Alternativ schießen Sie mit Bogen und Armbrust oder benutzen Angriffszauber. Sogar richtige Belagerungen mit Katapulten und Rammen soll es im Spielverlauf geben. Neben einer Einzelspielerkampagne sind auch Multiplayer-Arenen geplant. Grafisch macht das Spiel einen hervor-

ragenden Eindruck. Ein Veröffentlichungsdatum mag das australische Entwicklerteam Auran (**Dark Reign**) noch nicht nennen. → [www.auran.com/excalibur](http://www.auran.com/excalibur)



**Excalibur:** Eine edle Rüstung schützt Sie vor Monstern.

## GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	<b>Civilization 3</b>	Strategiespiel	Infogrames	NEU	91%
2	<b>Comanche 4</b>	Flugsimulation	Novalogic	NEU	90%
3	<b>MechWarrior 4: Black Knight</b>	Mechspiel-Addon	Microsoft	NEU	89%
4	<b>Battle Realms</b>	Echtzeit-Strategie	Ubi Soft	NEU	87%
5	<b>C&amp;C: Yuri's Rache</b>	Echtzeit-Addon	Electronic Arts	12/01	87%
6	<b>Dark Age of Camelot</b>	Online-Rollenspiel	Vivendi Universal	NEU	87%
7	<b>Die Sims: Hot Date</b>	Aufbauspiel-Addon	Electronic Arts	NEU	87%
8	<b>Empire Earth</b>	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal	NEU	86%
9	<b>Fifa 2002</b>	Sportspiel	EA Sports	12/01	86%
10	<b>Aquanox</b>	U-Boot-Spiel	Fishtank	12/01	86%
11	<b>Return to Castle Wolfenstein</b>	Ego-Shooter	Activision	NEU	85%
12	<b>IL-2 Sturmovik</b>	Flugsimulation	Ubi Soft	NEU	84%
13	<b>Star Trek: Armada 2</b>	Echtzeit-Strategie	Activision	NEU	83%
14	<b>Mat Hoffman's Pro BMX</b>	Sportspiel	Activision	12/01	83%
15	<b>Swine</b>	Echtzeit-Taktik	Fishtank	12/01	83%
16	<b>Ghost Recon</b>	Taktik-Action	Ubi Soft	NEU	82%
17	<b>Harry Potter</b>	Action-Adventure	Electronic Arts	NEU	82%
18	<b>Silent Hunter 2</b>	U-Boot-Simulation	Ubi Soft	NEU	82%
19	<b>Rally Trophy</b>	Rennspiel	Jowood	12/01	81%
20	<b>Etherlords</b>	Strategiespiel	Fishtank	NEU	78%

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



## World War 2

Erst zwei, dann drei – aber bei Initial Images zählt man offensichtlich anders. Nach dem Echtzeit-Strategiespiel **World War 3** arbeiten die Entwickler jetzt an **World War 2: Panzer Claws**. In den Jahren von 1941 bis 1944 kommandieren Sie deutsche und alliierte Panzereinheiten an der Ost- und Westfront. Realistische Landschaften mit Höhenstufen sowie Wetter- und Jahreszeit-Effekte machen Ihnen das Leben schwer. In **World War 2** kommt zum ersten Mal die nagelneue **Earth 3-Engine** zum Einsatz. Die nutzt statt herkömmlicher Polygone so genannte Bezierkurven. Das sieht laut Hersteller besser aus, bringt Geschwindigkeit und spart Speicherplatz. Vor allem Animationen sollen damit sehr realistisch wirken. Nach aktueller Planung rumpeln die Panzer bereits im 1. Quartal 2002 los. Nebenbei: **Earth 2160** ist als Online-Echtzeit-Strategiespiel mit der gleichen Engine in der Mache.

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

## Archangel

Einen gutherzigeren Helden kann ein Spiel kaum bieten: Im Action-Adventure **Archangel** schlüpfen Sie in die Rolle eines Erzengels. Der war bis zu Spielbeginn ein junger Mann, der nach einem Autounfall die Grenze zwischen Leben und Tod überschritt. Fortan muss er sich im Mittelalter, im futuristischen Berlin sowie der Hölle gegen allerlei Monster wehren. Wahlweise steuern Sie ihn in der Ich-Perspektive oder mit Blick über die Schulter



**Archangel:** Als Erzengel kämpfen Sie im Mittelalter, der fernen Zukunft und der Hölle (siehe Bild).

durch imposante 3D-Welten. Statt auf Gernmassen müssen sich angehende Cherubins auf intensive Kämpfe mit einzelnen, sehr unterschiedlichen Opponenten einstellen. Außerdem wartet einiges an Rätseln, vor allem in Dialogen mit NPCs.

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

## Master of Orion 3

Der Griff nach den Sternen rückt in Reichweite. Ab Frühjahr 2002 führen Sie in der



**World War 2:** Spielen Sie die Panzerschlachten des 2. Weltkriegs in realistischen Landschaften nach.

dritten Auflage des Rundenstrategie-Klassikers **Master of Orion** wieder eine von acht Rassen zur Herrschaft über die Galaxis. Entwickler Quicksilver Games (**Starfleet Command**) will mit vielen Story- und Adventure-Elementen für Abwechslung im Imperator-Alltag sorgen. Dringenden Aufrüstungsbedarf hat allerdings noch die Grafik. Die 3D-Echtzeit-Weltallschlachten laufen ohne 3D-Karten-Unterstützung ab, auch die grau-blauen Menübildschirme erinnern derzeit mehr an eine Tabellenkalkulation als an ein Strategiespiel.

→ [www.moo3.com](http://www.moo3.com)

## City of Heroes

Und noch ein Online-Rollenspiel – aber immerhin mit ungewöhnlichem Szenario. In **City of Heroes** lebt Ihr virtuelles Ich als Superheld in einer riesigen Stadt mit Wolkenkratzern und Slums. Aus mehreren Mega-Kräften und -Fähigkeiten sowie diversen Kostümteilen basteln Sie Ihr Alter Ego. Damit kämpfen Sie gegen das Böse, das Gute oder Aliens. Nach aktueller Planung startet im Frühjahr 2002 ein offener Beta-Test, im Sommer soll das Programm bereits fertig sein.

PS

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



**Master of Orion 3:** Spielerisch interessante, aber grafisch hausbackene Rundenstrategie im All.



**City of Heroes:** Als kostümierter Superheld bewähren Sie sich in einer riesigen Online-Metropole.

## 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.

Spiel	Genre	Hersteller	Info-Adresse
<b>Counterstrike: C. Zero</b>	Taktik-Action	Valve	<a href="http://beta.valvesoftware.com">beta.valvesoftware.com</a>
<b>Neocron</b>	Online-Rollenspiel	Reaktor	<a href="http://www.neocron.com/html/beta_test.html">www.neocron.com/html/beta_test.html</a>
<b>Dragon Empires</b>	Online-Rollenspiel	Codemasters	<a href="http://www.codemasters.com/dragonempires/">www.codemasters.com/dragonempires/</a>
<b>Earth and Beyond</b>	Online-Weltraumspiel	Westwood	<a href="http://www.westwood.com">www.westwood.com</a>
<b>Project Entropia</b>	Online-Rollenspiel	Mindark	<a href="http://www.project-entropia.com/betatest/apply.asp?topic=betatest">www.project-entropia.com/betatest/apply.asp?topic=betatest</a>
<b>Legend of Mir</b>	Online-Rollenspiel	Legend of Mir	<a href="http://www.legendofmir.net/download/download.htm">www.legendofmir.net/download/download.htm</a>



»Moonraker«: Karibik-Strategie à la Pirates, aber mit der Engine von Patrizier 2.

## Karibik-Patrizier

Der Name **Moonraker** steht nicht nur für einen James-Bond-Film, sondern ist auch der Arbeitstitel von Ascarons bislang namenlosen **Patrizier 2**-Ableger. Der spielt, statt im Hanseraum, im Karibik-Gebiet des 17. Jahrhunderts – das Spielareal wird rund vier Mal so groß wie das des Original-Programms. Das auf der Patrizier-Engine basierende Spiel ist abenteuerlicher als der Quasi-Vorgänger und legt mehr Wert auf Aufbau und Entdeckung. Als Leichtmatrose arbeiten Sie sich zum Gouverneur hoch, legen sich mit Piraten an und hadern mit Engländern, Franzosen oder Holländern. Sie dürfen auch Städte erobern oder Seeschlachten führen. All das klingt wie eine inoffizielle **Pirates**-Fortsetzung, was den Fans von Sid Meiers Klassiker recht sein dürfte. Wenn Sie sich an der Namensfindung für das Spiel beteiligen wollen, können Sie das auf der Fan-Homepage [www.patrizierwelt.de](http://www.patrizierwelt.de) tun. Geplanter Erscheinungstermin: 2. Quartal 2002  
→ [www.ascaron.de](http://www.ascaron.de)

## Natural Resistance

Im 3D-Echtzeit-Taktikspiel **Natural Resistance** befehligen Sie Soldaten in einem post-apokalyptischen Szenario. Ein großer Teil der Menschheit wurde von einer Seuche ausgelöscht, der Rest hat sich zu Clans zusammengerauft. Die bekämpfen sich gegenseitig, und Sie müssen sich für eine Seite entscheiden. Optisch macht das vom Berliner Team Silver Style (**Gorasul**) entwickelte Spiel bereits einen sehr guten Eindruck: Die dreh- und zoombaren Landschaften sind dicht bewachsen, was Sie taktisch für sich ausnutzen



**Natural Resistance:** Anfangs kontrollieren Sie nur kleinere Grüppchen, später ganze Armeen.

können. Die Einheiten werfen realistische Schatten. Ab dem ersten Quartal 2002 suchen Sie nach der Ursache der Seuche.  
→ [www.silver-style.de](http://www.silver-style.de)

## IT-Stipendium von CDV

Die Firma CDV (**Sudden Strike**) sponsert ein Leveldesigner-Stipendium an der Berliner Games Academy. Die Ausbildung beginnt am 7. Januar 2002; der Kurs geht über acht Monate. Kandidaten sollten gute Computer- und Internetkenntnisse sowie grafisches Talent mitbringen, verlangt werden neben Bewerbung und Lebenslauf vor allem aussagekräftige Arbeitsproben. Weitere Infos bekommen Sie unter der untenstehenden Internetadresse oder unter (030) 297 791 20.  
→ [www.games-academy.de](http://www.games-academy.de)

## Conseal

Das Oberhausener Entwicklerteam Similis hat mit dem 3D-Actionspiel **Conseal** ein viel versprechendes Eisen im Feuer. Die Pilotin Kitty Hawk wird über einer Insel abgeschossen. Auf sich allein gestellt, entdeckt



**Conseal:** Zu Beginn hat Kitty nur eine Pistole – neue Waffen nimmt sie ihren Gegnern ab.

sie ein furchtbares Geheimnis: Ein wahnsinniger Colonel züchtet genetisch optimierte Super-Soldaten heran und sucht dafür Frischfleisch. Aus der Schulterperspektive schleusen Sie Kitty durch Wälder und Militärbasen und schalten Widersacher ab Anfang 2002 möglichst unentdeckt aus. **PK**  
→ [www.similis.de](http://www.similis.de)

## Firmen-Porträt: Related Designs

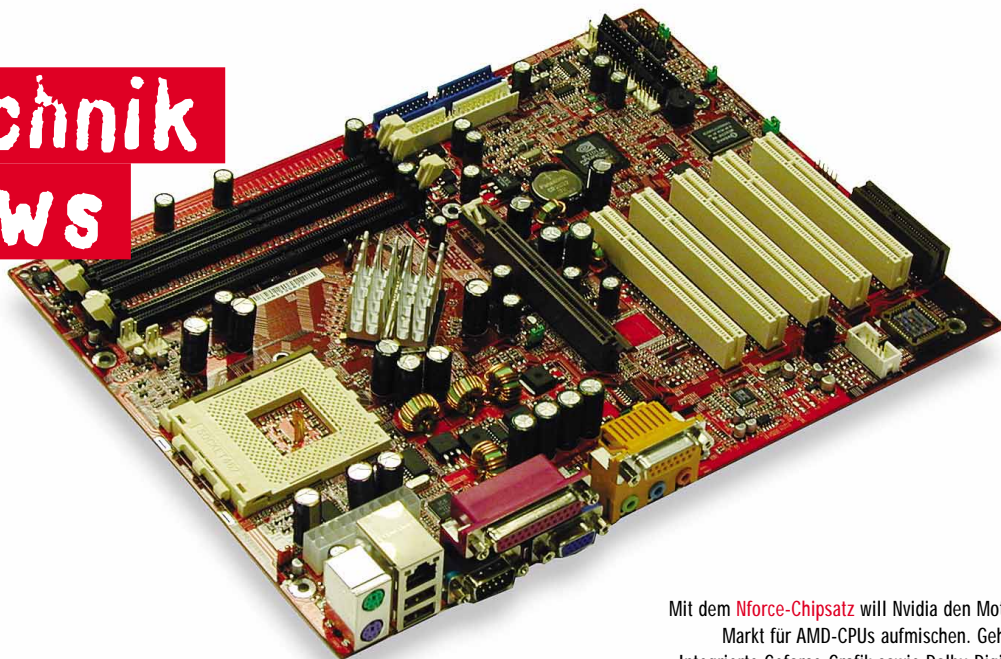


»Step by Step into the future!« – das ist das Motto der 1995 gegründeten Entwicklerfirma

Related Designs. Gemäß diesem Credo fingen sie klein an und entwickelten hauptsächlich Werbespiele (etwa für Schokolade- oder Zahnpasta-Marken). Der bislang größte Erfolg der mittlerweile auf knapp 20 feste und freie Mitarbeiter angewachsenen Firma war das Echtzeit-Strategiespiel **America** samt Addon. Derzeit schraubt das Unternehmen an einem 3D-Strategiespiel mit dem Arbeitstitel **No Man's Land**: Darin spielen Sie 300 Jahre amerikanische Geschichte nach. Die Entwickler versprechen, alle **America**-Kritikpunkte zu beseitigen und vor allem eine vernünftige Story einzubauen.  
→ [www.related-designs.de](http://www.related-designs.de)



# Technik News



Mit dem **Nforce-Chipsatz** will Nvidia den Motherboard-Markt für AMD-CPU's aufmischen. Geheimwaffe: Integrierte Geforce-Grafik sowie Dolby-Digital-Sound.

## Kolumne



### 3D-Wahn und -Wonne

A: »155 Frames bei Quake 3!« B: »Boah.« A: »In High Quality.« B: »Waaahnsinn!« A: »1.000 Mark.« B: »Upps ...«

Typisches Gespräch unter Spielern im Geforce-3-Zeitalter. B wird sich jetzt überlegen, ob er über 150 Bilder pro Sekunde so dringend braucht. So dringend wie den Kurzurlaub mit Kathrin, das erste Moped oder 200 Big Mäcs. A ist in Gedanken schon bei einer Wasserkühlung angelangt und verplant gerade die Budgets sämtlicher Weihnachts- und Geburtstagsfeste der nächsten drei Jahre.

Wo Hobby zur Passion wird, ist der blau eloxierte Kühler einer Ti 500 so sexy wie der Hintern von Jennifer Lopez – und damit für den Hardware-Freak jeden Pfennig wert. Aber wirklich nötig sind die Highend-Karten derzeit nicht, denn auch für technisch anspruchsvolle Spiele reicht heutzutage so gut wie jede Einstiegerkonfiguration aus (wie etwa in Komplett-PCs vom Discounter). Zur Zeit ist die beste Hardware eben nicht mehr Pflicht, sondern lustvoll zelebrierte Kür.

**Michael Trier**  
Leitender Redakteur

## Nvidia-Mainboard

Endlich marktreif: Nvidias lang erwarteter Nforce 420D-Chipsatz mit schneller, integrierter 3D-Grafik kommt erstmals zum Einsatz. Das **K7N420 Pro**-Mainboard von MSI unterstützt ausschließlich AMD-Prozessoren mit einem Frontside Bus von 100 oder 133 MHz. Der Nforce besteht wie üblich aus North- und Southbridge: Im nördlichen IGP (Integrated Graphics Prozessor) werkeln zwei 64-Bit-Speichercontroller, die maximal 3 GByte DDR-RAM adressieren, und eine Geforce 2 MX mit 175 MHz. Sofern zwei Speichermodule im Rechner stecken, liefert die Twin-Bank-Speicherarchitektur für Hauptprozessor und Onboard-Grafikkarte ausreichend Bandbreite. Bei Einbau einer separaten AGP-Grafikkarte nutzt allein die CPU den gewaltigen Speicherdurchsatz von 4,2 GByte/s. AMDs 800 MByte/s schnelles Hyper-Transport-Protokoll verbindet IGP mit der Southbridge und dem MCP (Media Communications Prozessor). Dieser beherbergt neben den Peripherie-Schnittstellen einen Echtzeit-Dolby-Digital-Encoder plus Netzwerk-Interface, einmalig auf dem Markt. MSI verbaut einen AGP und fünf PCI-Slots, drei DIMM-Steckplätze und sechs USB-Anschlüsse. Das **K7N420** kostet faire 470 Mark – die innovative Technik macht es zu einer der schnellsten Sockel-A-Plattformen.

→ [www.msi-computer.de](http://www.msi-computer.de)

## Günstiger FF-Joystick

Wer meint, hinter »Force Vibration« verberge sich eine neue Technik, irrt: Hersteller Interact hat seinem brandneuen **Rocketeer**-Stick schlicht ein variables Force-Feedback

verpasst und dem seit 1998 bekannten Effekt einen neuen Namen gegeben. Doch auch hier geht es lediglich um die sensorische Rückmeldung physikalischer Vorgänge im Spiel. War dieser Zusatzkitzel vielen Spielern bisher schlicht zu teuer, gibt es jetzt diesen gut ausgestatteten Stick für ganze 69 Mark. Neben den zwei Motoren für den Rüttel-Effekt hat der Joystick sechs programmierbare Feuerknöpfe, Twist-Funktion, Schubkontrolle und einen 8-Wege-Coolie-Hat. Ob bei diesem Dumpingpreis noch solide Qualität geboten wird, wird ein gründlicher Test im nächsten Heft erweisen.



Low-Cost Rüttelknüppel: Der **Rocketeer** ist der derzeit günstigste FF-Joystick.

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

## AMD-Pläne für 2002

AMD hat für 2002 ein beeindruckendes Produktportfolio. Im ersten Halbjahr 2002 schrumpfen die Strukturbreiten aller Chips auf Strom sparende 0,13 Mikron. **Thoroughbred** ersetzt den Palomino- beziehungsweise Morgan-Kern der aktuellen CPUs. Die Variante mit weniger Cache namens **Appaloosa** befeuert den Duron. Vorerst nur für Athlon kommt im zweiten Halbjahr 2002 der **Barton**. Ebenfalls in 0,13 Mikron gefertigt, verspricht seine SOI-Technologie 30 Prozent mehr Takt. Darauf basiert auch die beinahe zeitgleich erscheinende 32-/64-Bit-Symbiose **Clawhammer** für Performance-Desktops.

→ [www.amd.de](http://www.amd.de)



## Geforce-3-Nachfolger

Gerüchten zufolge veröffentlicht Nvidia schon im Januar 2002 den Nachfolger der erfolgreichen Geforce-3-Reihe. Der in 0,13-Mikron-Technologie gefertigte **NV25** soll »High Order Surfaces« unterstützen. Diese Technik kann endlich perfekt gerundete Polygon-Oberflächen berechnen. Auch Twin-View für die Unterstützung zweier Bildschirme soll der **NV25** beherrschen.

Bereits im Dezember erscheint der **NV17**. Dank Vertex Shader wird dieser die Geforce 2 Ti in den Low-Cost-Markt drängen. Der **NV17** läuft speichersynchron mit 250 MHz in zwei Bauformen: Die 4xx-Reihe schaufelt 8 GByte/s über eine 128 Bit breite Anbindung in den DDR-Speicher – die doppelte Menge des MX-400. Die kostenreduzierte 2xx-Variante hat wie Letzterer nur 64 Datenleitungen, wodurch sich der Durchsatz auf 4 GByte/s halbiert.

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

## DMX 6fire 24/96

Anfang Dezember erscheint mit der **DMX 6fire 24/96** Terratecs Antwort auf die **Soundblaster Audigy** von Creative. Sechs Lautsprecher (5.1-System) werden direkt am Slotblech der Karte angeschlossen, um etwa Dolby-Digital-codierte DVDs wiederzugeben. Ein Frontmodul aus Metall bietet optische und koaxiale Digitalein- und Aus-



Die Anschlussbox der DMX 6fire ist aus Metall.

gänge sowie analoge Anschlüsse für CD-Spieler, Mikrofon und sogar Plattenspieler. Per mitgelieferter Software können so alte Vinylschätzchen eingelesen und auf CD archiviert werden. Anders als bei der **Audigy** erfolgt nicht bloß die Wiedergabe mit 24Bit/96KHz Signalqualität, sondern auch Aufnahme und interne Weiterverarbeitung. Für den guten Ton bei Spielen sorgen die 3D-Modi Sensaura 3D, A3D sowie EAX 1.0 und 2.0. Mit **Power-DVD 3** und Sound-Tools soll die 6fire knapp 500 Mark kosten.

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

## Socket-A von Abit

Auch Abit veröffentlicht jetzt ein Mainboard mit Via-KT266A-Chipsatz. Das 500 Mark teure **KR7-Raid** ist durch den verbesserten RAM-Controller der Via-Northbridge bei speicherintensiven Anwendungen bis zu 10 Prozent schneller als der Vorgänger. Wie alle Abit-Modelle bietet das **KR7-Raid** die jumplose Übertaktung von CPU und FSB über das Bios. Auf das ATX-Board passen sämtliche aktuellen AMD-Prozessoren und – dank vier DIMM-Steckplätzen – bis zu 4 GByte DDR-RAM. Dazu kommen AGP-Port, je sechs PCI- und USB-Anschlüsse sowie ein Raid-Controller. Inklusiv der Ports auf dem IDE-Controller der Southbridge können Sie so bis zu acht Laufwerke betreiben.

→ [www.abit.nl](http://www.abit.nl)

## Wingman Cordless Pad

Auch das **Wingman Cordless Gamepad** folgt dem Funk-Trend; der Abstand zum PC darf laut Logitech fünf Meter betragen. Die Batterien sollen trotz Force-Feedback-Effekt für 50 Stunden ungebundenes Spielvergnügen reichen. Das Pad hat zwei Analog-Sticks und ein digitales Steuerkreuz. Neun Knöpfe lassen sich per Software mit Funktionen bele-



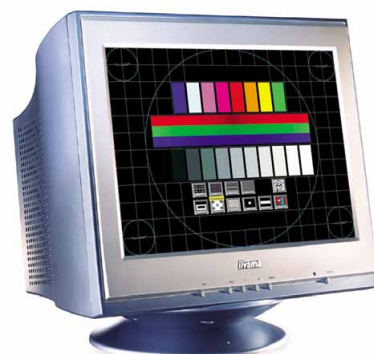
Das **Wingman Cordless Gamepad** überträgt Daten per Funktechnologie an den Computer.

gen, zudem gibt es einen Schubregler. Etwa 140 Mark wird Sie all die Freiheit kosten.

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

## Design-17-Zoller

Beim futuristisch designten 17-Zoll-Monitor **HM704UTc** von Iiyama ermöglicht ein Helligkeitsbooster eine farbintensivere und leuchtstärkere Darstellung. Die Diamantron M2-CRT-Bildröhre mit 0,25 Millimeter-Streifenmaske ist absolut flach und arbeitet



Der neue 17-Zöller von **Iiyama** ist kompakt und findet so auch auf kleinen Schreibtischen Platz.

mit einer Horizontalfrequenz von 96 KHz. Das ermöglicht bei 1024 mal 768 Bildpunkten satte 120 Hz Bildwiederholrate. Preis des Geräts: 780 Mark.

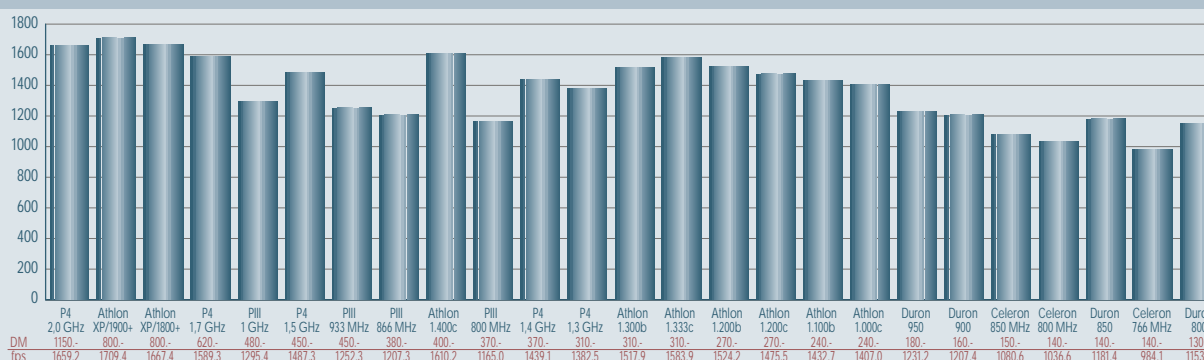
**DV**

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

## GameStar-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: 19.11.2001