



Der Schein trügt: Trotz voller Mes-
schalle fiel die ECTS in diesem
Jahr deutlich kleiner aus als sonst.

Kolumne



Spiele in der Presse

Die Süddeutsche Zeitung verkündete am 10. September 2001, fortan in ihrem Feuilleton »Videospiele als legitime Gegenstände der Kritik« zu behandeln,

genauso wie Bücher, Ausstellungen und CDs. Ob nun auch die Spieltests auf sueddeutsche.de von der Computer- in die Kultur-Rubrik wandern? Auf jeden Fall ein großer Schritt für die Münchner – jedoch ein kleiner für die deutsche Zeitschriftenlandschaft: Spielehefte verkaufen monatlich 1,6 Millionen Exemplare. Und auch andere Fach- und Lifestyle-Redaktionen haben bereits erkannt, was ihre Leserschaft mit den 8 Millionen installierten Multimedia-PCs in Deutschland anstellt.

Selbst die Bildzeitung ahnt es und berichtet besonders gerne dann über Computerspiele, wenn das besprochene Programm in der Bild-interactive-Reihe vertrieben wird. Während sich Der Spiegel etwas schwer mit der Thematik tut – außer, es geht um Gewalt oder KI –, beleuchtet spiegel.de regelmäßig unser Hobby. Focus ist da schon weiter: große Story zum Start der Playstation 2, sogar eine waschechte Titelgeschichte zu Computerspielen. Nur führte Letztere zu einem der schlechtesten Verkaufsergebnisse des Nachrichtenmagazins.

Zurück zur Süddeutschen: Ich freue mich sehr darauf, zukünftig schon beim Frühstück Spiele-Rezensionen zu lesen. Auch wenn es darin wohl eher selten um »Spiespaß« oder »Mehrspieler-Modus« gehen wird, sondern um »Aufmerksamkeitsökonomie«, »Konkurrenzorientierung« und »Systemisches Dionysisches«.

Jörg Langer
Chefredakteur

ECTS London – die sterbende Messe?

Die ECTS, die European Computer Trade Show, präsentierte sich in diesem Jahr deutlich kleiner als gewohnt. Viele große Namen fehlten – darunter Take 2, Activision und Eidos. Stimmen, die schon in den vergangenen Jahren prophezeiten, dass die ECTS eine sterbende Veranstaltung sei, sahen sich bestätigt. Ganz so desolat stellte sich die Situation für uns allerdings nicht dar. Dafür sorgten vor allem deutsche Publisher und Entwickler wie Fishtank, CDV und Sunflowers mit durchgängig überzeugenden Messe-Auftritten. Designerlegende Peter Molyneux persönlich zeigte am Stand von Nvidia erste bewegte Bilder des **Black & White**-Addons **Creature Isle**. Das 3D-Actionspiel **Breed** zog durch seine auffällige Ähnlichkeit mit **Halo** die Besucher zum CDV-Stand. Jowood überraschte die Fachpresse mit dem prächtigen Echtzeit-Strategiespiel **Natural Resistance**. Gewinner des begehrten ECTS-Awards für das beste Spiel war **Project Nomad** von CDV. Obwohl der Mix aus Action- und Strategiespiel noch einige Rätsel bezüglich seiner Spielbarkeit aufwirft, waren auch wir schon recht angetan. **Anarchy Online** von Funcom heimste mangels Konkurrenz den Titel »Bestes Multiplayer-Spiel« ein. → www.ects.co.uk.

Folgen des Terrors

Nach den schrecklichen Terroranschlägen in den USA am 11. September reagierten viele Publisher mit Verschiebungen von PC-Spielen, die in irgendeiner Weise an

das Unglück erinnern könnten. So liegen das **Rogue Spear**-Addon **Black Thorn**, der Microsoft **Flight Simulator 2002**, das Echtzeit-Strategiespiel **World War 3**, die **Alarmstufe Rot 2**-Erweiterung **Yuris Rache** und der Ego-Shooter **Die Hard – Nakatomi Plaza** vorerst auf Eis. **C&C: Yuri's Rache** wird laut Westwood erst am 12. Oktober erscheinen. Zu den anderen Titeln sind noch keinen neuen Release-Daten bekannt. Wir werden Sie auf dem Laufenden halten, ob nun tatsächlich viele Spiele entschärft werden, wie die Financial Times Deutschland am 25. September berichtete.

Simsville eingestellt

Die Liste der eingestellten Spiele dürfte in diesem Jahr Rekordlänge erreichen. Auch Maxis hat jetzt ein Opfer verkündet: der Strategietitel **Simsville**. Das Programm sollte den Zuschauer-Charme von **Sims** mit den Planungsaspekten eines **Sim City** verbinden. Angeblich habe der Titel »den Standards von Maxis« nicht entsprochen. Die Mitarbeiter wurden anderen Projekten, unter anderem dem ehrgeizigen **Sims Online**, zugeteilt. → <http://simsville.ea.com>



Simsville wird niemals erscheinen – »zu schlecht«.

Lionheads neues Spiel

Auf der ECTS befragten wir Lionhead-Gründer Peter Molyneux zu seinem nächsten großen Projekt. Beim 3D-Rollenspiel **Ego** habe er eher eine Beraterrolle. Momentan werkele er an **Dimitri**, das sich noch in der Konzeptphase befinde. Alles andere streng geheim! Immerhin erfuhren wir, dass der Titel für den PC veröffentlicht wird. Auf einen Veröffentlichungstermin wollte



Peter Molyneux schweigt über sein neues Spiel.

sich er sich nicht festlegen, anscheinend hat er aus **Black & White** gelernt.

→ www.lionhead.com

Bioware vs. Interplay

Erst hat Interplay das Rollenspiel **Torn** eingestellt, dann übernahm Mischkonzern Titus die Mehrheit der Firmenaktien. Jetzt hat Bioware (**Baldur's Gate 2**) den Publisher verklagt: Interplay habe ohne Zustimmung von Bioware Distributionsrechte an Dritte übertragen. Zudem gehen Bioware und Parallax (**Descent 2**) gegen Interplay, Titus und Virgin Interactive vor, sie fordern die Zahlung zusätzlicher Gewinnanteile. Damit scheint die Partnerschaft zwischen Bioware und Interplay beendet.

→ www.bioware.com

Terminkalender: Netzwerk-Partys bis November 2001

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
DIMENSIONS II	0172768 RT-Rommelsbach	400	www.dimensions.de	20.10. bis 21.10.2001
Broadcaststorm 3	A-9020 Klagenfurt	1000	www.lanfactory.at/	26.10 bis 28.10.2001
Leavin' the Reality 4	15230 Frankfurt/ Oder	800	http://www.npfio.de	26.10. bis 28.10.2001
WarBurg II	35043 Marburg-Moischt	300	www.marburg-lan.de	26.10. bis 28.10.2001
Millan. 2k Chapter 3	65428 Rüsselsheim	600	www.millannium.de	2.11. bis 4.11.2001
NetGen's FragShow 19	25421 Pinneberg	420	www.netgen.de/	2.11. bis 4.11.2001
LAN-Attack 2001 pro	71642 Ludwigsburg	666	www.lan-attack.de	2.11. bis 4.11.2001
Binarydays	CH-4153 Basel/ Reinach	250	http://binarydays.ch.to	9.11. bis 11.11.2001
pL@Net	A-6330 Kufstein	200	www.lanparty.grufo.com	10.11. bis 11.11.2001
Compuse Lan Party	94032 Passau	400	www.compuse.de	23.11. bis 25.11.2001

Simulationen von Jane's

Bereits vor einiger Zeit gab Electronic Arts bekannt, keine weiteren Jane's-Simulationen zu veröffentlichen. Jetzt hat sich Xicat die Software-Namensrechte der Jane's Information Group gesichert. Als erster Titel der wiederbelebten Reihe soll die ursprünglich bei Looking Glass entwickelte Zweiter-Weltkrieg-Flugsimulation **Attack Squadron** erscheinen. Der Informationsdienst des US-Militärs will den Entwicklern dafür seine umfangreiche Datenbank über Kriegsgeschehnisse jeder Art zur Verfügung stellen.

→ www.xicat.com



Attack Squadron: Soll noch dieses Jahr erscheinen.

Edle Tropfen bei id

Entwickler und ihre Hobbies: Während 3D-Guru John Carmack sein Gehalt in Tankfüllungen für seinen Ferrari investiert und John Romero per Hummer-Jeep durchs Gelände ackert, haben Todd Hollenshead (Präsident von id-Software) und sein Kollege Designer Tom Willits (**Doom**) ein erlesenes Hobby: Beide sind begeisterte Sammler seltener Weine. Willits soll sogar einen Weinkeller für etwa 2.000 Flaschen planen. Hoffentlich behalten die beiden trotzdem einen klaren Kopf, damit die Shooter-Hoffnung **Doom 3** fertig wird.

PET

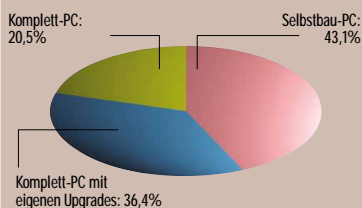


Tim Willits und Todd Hollenshead sind Weinkenner.

Frage des Monats

In Ausgabe 10/2001 fragten wir:

»Was für eine Art PC haben Sie?«



Ergebnis: Die Mehrzahl der Befragten bastelt gerne; sie rüstet entweder selber auf oder stellt sich gleich einen Rechner aus Einzelkomponenten zusammen. Nur etwas über ein Fünftel der Befragten gibt sich mit einem herkömmlichen Komplett-PC zufrieden.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten (10/2001)

GameStar-Newsticker

★★★ **C&C 4 – TWILIGHT:** Erstmals bestätigte Westwood gegenüber der Öffentlichkeit, den vierten Teil der Echtzeit-Serie zu planen. Details sind allerdings noch nicht bekannt. ★★★ **E-LAN ABGESAGT:** Electronic Arts hat die für den 2. und 3. November geplante Super-LAN abgesagt. Angeblich habe sich ein großer Sponsor überraschend zurückgezogen und somit die Qualität der Party gefährdet. ★★★ **PHANTASY STAR ONLINE:** Sega plant, das Online-Rollenspiel auch für den PC umzusetzen. Bisher durften nur Dreamcast-Besitzer in die bunte Märchenwelt. ★★★ **FIFA 2002:** Vorzeigekicker Gerald Asamoah (Schalke 04) wird die Packung vom neuesten Spross der Fifa-Familie zieren. ★★★ **BRITNEY-SPIELE:** Publisher THQ hat sich bis 2005 die Rechte am Markennamen Britney Spears gesichert. Wir werden der üppigen Blondine in Zukunft auf allen Plattformen begegnen. ★★★ **X-BOX SPÄTER:** Microsoft kann den US-Starttermin nicht halten. Die Konsole erscheint am 15. November – eine Woche später als geplant. ★★★ **SUNFLOWERS:** Die Anno-Macher haben 30 Prozent der Entwicklerfirma SEK (Wiggles) erworben. ★★★ **SIR TECH:** Die Sirotek-Brüder haben ihre kanadische Entwicklerfirma (Jagged Alliance 2) geschlossen. ★★★ **OPERATION FLASHPOINT:** Für kommenden Dezember wurde von Code Masters ein Kampagnen-Addon angekündigt, in dem Sie auf der Seite der Russen kämpfen.



Age of Mythology: Ensembles Echtzeit-Hoffnung wird immer schöner.

Kolumne



Online-Overkill

Es gibt Entscheidungen, die trifft ein echter Mann nur einmal im Leben: Intel oder AMD, Pepsi oder Coke, mit Eingriff oder ohne. Ganz ähnlich ist es bei Online-Rollenspielen. Wer

sein virtuelles Zuhause gefunden hat, bleibt ihm meist für lange Zeit treu. Man kennt die Spielregeln, hat seinen Kreis an Internet-Kumpels – und wenn tatsächlich mal Langeweile droht, hat der Hersteller gerade wieder ein Update oder Addon fertig.

Momentan laufen bereits Ultima Online, Asheron's Call und Everquest – um nur die drei wichtigsten zu nennen. Alleine diesen Monat wurden drei neue Netzwelten wie World of Warcraft angekündigt, mindestens 30 sind in der Entwicklung. Ich schätze mal, dass zehn davon so gut werden, dass ich sie ohne vorgehaltene Armbrust spielen würde. Private Zeit und eigene Euros möchte ich aber voraussichtlich nur für eine investieren. Nach aktuellem Stand entweder für Star Wars: Galaxies oder World of Warcraft, je nachdem, welche wann die Pforten öffnet. Die anderen gehen bei mir leer aus.

Niemand hat die Zeit (und das Geld), in drei oder vier Online-Welten zu spielen. Ich mache mir ernsthaft Sorgen, dass deshalb vielen guten Spieleschmieden langfristig die Pleite droht. Denn die Entwicklung der Online-Welten ist richtig teuer, allein schon die aufwändigen Serverparks und Massen-Betatests kosten ordentlich Geld. Und das geben wir, die Kunden, nur ganz wenigen Studios zurück.

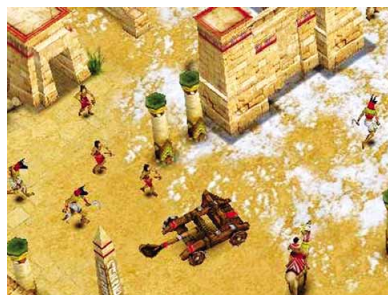
Peter Steinlechner
Redakteur

Age of Mythology

Lauschige Wälder, glitzernde Gewässer – schon jetzt mag mancher beim Anblick der 3D-Pracht von **Age of Mythology** am liebsten den Umzugswagen ins Spiele-Paradies bestellen. Derzeit bohren die Ensemble Studios die Grafik ihrer Echtzeit-Hoffnung weiter auf: Die Bodentexturen sind schon verfeinert, ein neues Engine-Modul wird demnächst für noch weichere Übergänge (beispielsweise zwischen Acker- und Waldgrund) sorgen. In den geplanten 40 Missionen des inoffiziellen **Age of Empires 2**-Nachfolgers steuern Sie die Geschehnisse von Griechen, Ägyptern und Wikingern; deren Götter spielen ebenfalls eine wichtige Rolle.

Auch der Szenario-Editor, mit dem Sie eigene Maps basteln können, macht große Fortschritte. Nebenbei soll es mit dem Tool möglich sein, vom Zufallsgenerator erstellte Multiplayer-Karten abzuspeichern. Noch nicht endgültig geklärt ist, ob auch ein Einheiten-Editor beiliegt – der würde den Entwicklern wegen der komplizierten internen Datenbank besonders viel Aufwand machen.

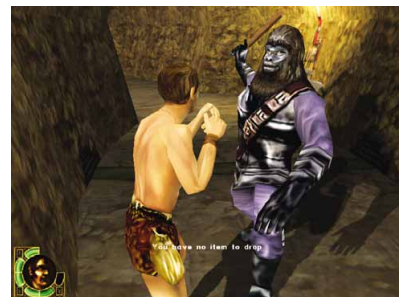
→ Microsoft, (01805) 672 255



Age of Mythology: Anubis hilft seinen ägyptischen Anbetern im Kampf zwischen Tempelmauern.

Planet der Affen

In den Lichtspielhäusern war Planet der Affen einer der Sommerhits, am PC steht dem



Planet der Affen: Kämpfe und Primatenrätsel.

gleichnamigen Action-Adventure wohl weniger Erfolg bevor. Das Programm erzählt im Szenario der ersten beiden (alten) Filme eine neue Handlung. Darin scheuchen Sie die Hauptfigur Ulysses durch Kämpfe, Rätsleinlagen sowie Plaudereien mit Primaten und menschlichen Rebellen. Eine Beta-Version zeigte noch einige Schwächen bei Grafik und Steuerung. Ende Oktober soll das Programm in den Läden stehen.

→ Ubi Soft, (0190) 882 412 10

Might & Magic 9

Für Teil 9 der Rollenspiel-Reihe **Might & Magic** hat Hersteller 3DO endlich ein vernünftiges Technik-Grundgerüst lizenziert. Künftig soll die **LithTech**-Engine von Monolith für schnuckelige Fantasy-Dörfer und fiere 3D-Feinde sorgen. Die Handlung will Sie ins eisige Chedian versetzen, auf das eine gewaltige Feindarmee zumarschiert.

→ www.3do.com

Star Wars: Galaxies

Derzeit ist es eines der ambitioniertesten Projekte in der Spielebranche: das Online-Rollenspiel **Star Wars: Galaxies**. Als Mensch oder Wookiee, Rodianer oder Bothaner sollen Sie darin fast unbegrenzte Möglichkeiten zur Selbstverwirklichung bekommen. Wahlweise starten Sie eine Laufbahn als Rennfahrer mit einem von Luke Skywalkers Landspeedern oder versuchen sich als Friseur. Wer sehr viel Ausdauer hat, bastelt an einer – angeblich extrem schwierigen – Karriere als Jedi-Ritter. Das Rollenspiel-System wird über Fertigkeiten funktionieren, ähnlich wie in **Diablo 2**. Die schicke 3D-Welt soll Elemente aus allen Filmen enthalten, sogar aus dem noch nicht erschienenen fünften (**Episode 2**). Sie dürfen die Unterwasser-Welt der Gungans erkunden oder durch Dagobah-ähnliche Sümpfe stapfen. Bereits jetzt arbeitet ein weiteres, unabhängiges Entwicklerteam an der ersten Addon-CD. Die wird **Galaxies** um Raumschiffe und galaktische Schlachten erweitern.

→ www.starwarsgalaxies.com

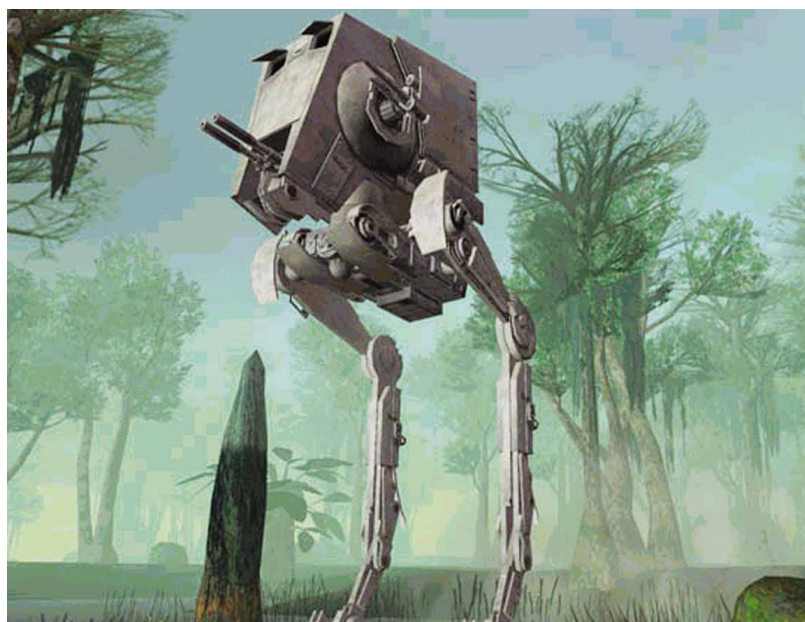
Medal of Honor

Auf der Londoner Spielemesse ECTS konnten wir den Ego-Shooter **Medal of Honor** ausführlich anspielen – und bekamen gleich eins auf die Mütze. Die anwesenden Entwickler hatten nämlich nicht verraten, dass in der neuesten Version die Gegner scharfe Handgranaten einfach zurückwerfen! Damit nicht genug, manchmal apportieren vom Feind trainierte Hunde den Sprengkörper zurück zum Absender. In dem Spiel auf Basis der **Quake 3**-Engine schlüpfen Sie in die Rolle des Lieutenant Mike Powell und helfen im Zweiten Weltkrieg, Europa und Nordafrika von den Nazis zu befreien. Gelegentlich sollen Sie sogar im Panzer oder per Motorrad durch die Gegend fahren können. Nach aktuellem Stand erscheint der Titel im 1. Quartal 2002.

→ <http://mohaa.ea.com>



Medal of Honor: Als US-Lieutenant bekommen Sie es aus nächster Nähe mit Besatzern zu tun; hier in der Normandie.



Star Wars Galaxies: Enthält Elemente aus allen Filmen – auch als AT-ST-Pilot dürfen Sie antreten.

Anno 1503

Ganze Ozeane staffiert derzeit das Entwicklerteam von **Anno 1503** mit Inseln aus, alleine rund 350 Eiland-Grundformen sind in der Mache. Die Atolle dienen als Basis für den Zufallsgenerator, der Ihnen zu Beginn des Endlosspiels auf Knopfdruck immer neue Welten erstellt. Weitere Eilande tauchen in der Kampagne auf, in der Sie dem Schicksal eines jungen, armen Mannes auf die Sprünge helfen. Nach momentaner Planung ist das Aufbauspiel im März 2002 fertig. Hersteller Sunflowers will den sicheren Verkaufserfolg dann mit einer insgesamt 10 Millionen Mark teuren Werbekampagne

zum absoluten Mega-Top-Seller machen. Ob das eigentliche Spiel tatsächlich so gut wird, wissen wir vermutlich im März.

→ www.anno1503.de



Anno 1503: Die Designer basteln an gut 350 Inseln.



Auf Video-CD:
Video-Special

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	(1)	Diablo 2
2	(3)	Max Payne
3	(2)	Counterstrike (dt.)
4	(4)	Operation Flashpoint
5	(5)	Half-Life (dt.)
6	(6)	Unreal Tournament
7	(9)	Age of Empires 2
8	(7)	Baldur's Gate 2
9	(10)	Deus Ex
10	(8)	Black & White
11	(12)	StarCraft
12	(11)	Gothic
13	(14)	Desperados
14	(16)	Tropico
15	(19)	Die Sims
16	(13)	C&C: Alarmstufe Rot 2
17	(15)	Serious Sam
18	(–)	Sudden Strike
19	(17)	Emperor: Schlacht um Dune
20	(18)	No One Lives Forever

Quelle: über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Myst 3
2	(1)	Max Payne
3	(2)	Diablo 2: Lord of Destruction
4	(3)	Operation Flashpoint
5	(14)	MechCommander 2
6	(4)	Train Simulator
7	NEU	Arcanum
8	(9)	Die Sims
9	(6)	Emperor: Schlacht um Dune
10	NEU	Grand Prix 3: Season 2000
11	NEU	From Dusk Till Dawn
12	(8)	Black & White
13	(5)	Diablo 2
14	(–)	Grand Prix 3
15	(18)	Half-Life (dt.)
16	(15)	Die Sims: Party ohne Ende
17	(–)	Counterstrike (dt.)
18	(–)	Cossacks
19	(11)	King of the Road
20	(10)	Baldur's Gate 2: Thron d. Bhaal

Sept. 2001; nach den Verkaufszahlen von **SATURN**

Serious Sam 2

Die Jungs haben Sinn für Tempo: Erst im Mai sorgte der Ego-Shooter **Serious Sam** für besonders flotte Action, bereits im November möchte das Entwicklerteam Croteam den Nachfolger **The Second Encounter** fertig stellen. Hauptfigur Sam wollte am Ende von Teil 1 eigentlich den Oberboss Mental bekämpfen, doch sein gekapertes Raumschiff stürzte ab. Er vertagt diese Attacke erst mal – schließlich lauern in den drei Welten des zweiten Teils genug hungrige Monster. Die Szenarios orientieren sich an Südamerika, Babylon und dem Mittelalter. Um die feindlichen Horden möglichst effektiv zu bekämpfen, gibt's drei zusätzlich Waffen. Außerdem sind für das mit 50 Mark recht preiswert angesetzte Programm neue Grafikeffekte und Multiplayer-Modi vorgesehen.

→ Take 2, (01805) 217 316

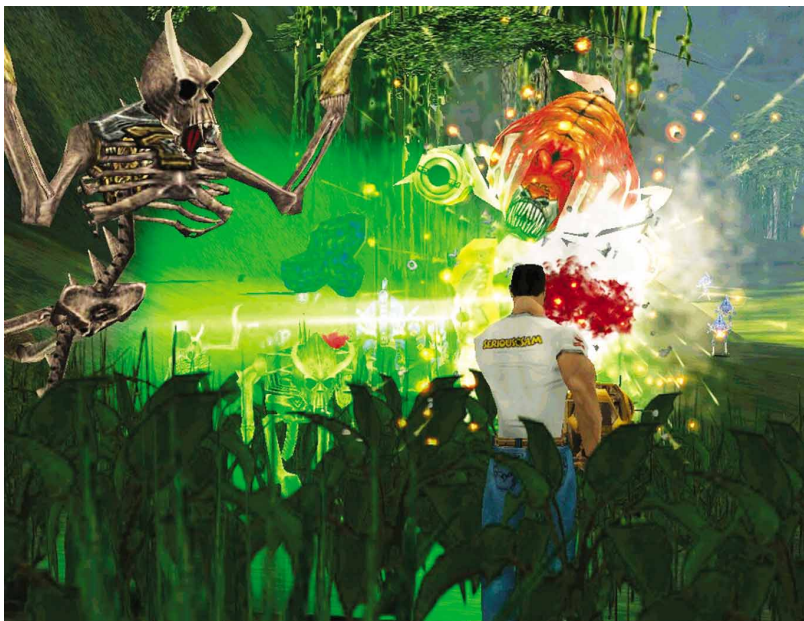
Star Wars: Galactic Battlegrounds

Während eines Besuchs von Electronic Arts in der GameStar-Redaktion konnten wir eine fortgeschrittene Version von **Star Wars: Galactic Battlegrounds** antesten. Das auf der zwei Jahre alten **Age of Empires 2**-Engine basierenden Echtzeit-Strategiespiel zeigt sich grafisch eher bieder. In den Missionen erzählen viele geskriptete Events die Rahmenhandlung. Ähnlich wie in **AoE 2** steuern Sie überwiegend wahre Einheiten-Massen über die Planetenoberflächen. Etwas gewöhnungsbedürftig sind die Truppentypen: U-Boote zum Beispiel muten Kennern der alten **Star Wars**-Filme eher befremdlich an. Publisher Electronic Arts verspricht, für die deutsche Version die Original-Sprecher aus den Kinofilmen vors Mikrofon zu laden. Die stellaren Schlachtfelder öffnen nach aktueller Planung noch vor Ende 2001.

→ www.lucasarts.com



Galactic Battlegrounds: Für Flair in dem grafisch recht biederem Spiel sollen die Original-Synchronstimmen aus den Kinofilmen sorgen.



Serious Sam 2: Flottes Ballern mit Sam in Südamerika, Babylon und dem Mittelalter.

Black & White: Creature Isle

Auf der ECTS erläuterte uns Peter Molyneux Details zum **Black & White**-Addon **Creature Isle** sprechen. Ursprünglich waren zwei Spielarten für die Missions-CD im Gespräch. Eine lief unter dem Arbeitstitel **Supergod**, die andere unter **Creature Isle**. In der nun gecancelten ersten Variante wäre der Aufbauart noch deutlicher in den Vordergrund gerückt. In **Creature Isle** geht es fast ausschließlich um die Kreatur, sie bekommt nun sogar Nachwuchs. Das Baby hängt übrigens nicht beim Spieler an der Leine, sondern bei der Kreatur, die ihm alles



Creature Isle: Liebevoll erzieht der stolze Löwenpapa sein kleines Entlein.

beibringt. Ab Februar 2002 sollen Sie sich voll in die Tierzucht stürzen können.

→ www.bwgame.com

GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	NHL 2002	Sportspiel	EA Sports	NEU	93%
2	Max Payne	3D-Action	Remedy	9/01	88%
3	Siedler 4: Mission-CD	Aufbauspiel-Addon	Blue Byte	9/01	88%
4	Stronghold	Aufbauspiel	Take 2	NEU	87%
5	Commandos 2	Echtzeit-Taktik	Pyro Studios	10/01	87%
6	Wiggles	Aufbauspiel	Infogrames	NEU	85%
7	MechCommander 2	Echtzeit-Taktik	Microsoft	9/01	85%
8	Patrizier 2: Aufschw. d. Hanse	Wirtschaftssim-Addon	Ascaron	NEU	85%
9	Zeus: Poseidon	Aufbauspiel-Addon	Impressions	10/01	85%
10	Red Faction (dt.)	Ego-Shooter	Volition	NEU	84%
11	Maddon NFL 2002	Sportspiel	EA Sports	10/01	80%
12	Throne of Darkness	Action-Rollenspiel	Vivendi Universal	NEU	79%
13	Conquest	Echtzeit-Strategie	Ubi Soft	10/01	78%
14	Jumpgate	Online-Weltraumspiel	Mighty Games	10/01	78%
15	Grand Prix 3: Saison 2000	Rennspiel-Addon	Microprose	9/01	78%
16	Project Eden	Action-Adventure	Core Design	10/01	77%
17	Achterbahn Designer	Simulation	Disney Interact.	NEU	77%
18	Spiderman	3D-Action	Activision	NEU	76%
19	Arcanum	Rollenspiel	Vivendi Universal	9/01	74%
20	Gorazul	Action-Rollenspiel	Jowood	10/01	72%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 7/2001 bis 9/2001.

Counterstrike: Condition Zero

Garantiert ohne Cheater-Zank befreien Sie demnächst in **Counterstrike: Condition Zero** virtuelle Geiseln. Die Solo-Umsetzung des Online-Shooters schickt Sie wahlweise als Polizist oder Terrorist in 16 brandneue Levels. Sowohl Ihre Team-Gefährten als auch die Gegner soll der Computer steuern. Spielerisch etwas fragwürdig klingen die geplanten Rollenspiel-Elemente: Statt Geld nur für Waffen auszugeben, verbessern Sie damit auf Wunsch die Fähigkeiten Ihrer Kameraden, etwa den Umgang mit bestimmten Waffen. Neue Schießprügel, Uniformen und dezent verbesserte Grafiken sind ebenfalls vorgesehen. Das Programm erscheint nach aktuellem Stand im Frühjahr 2002 als Vollpreistitel. Den eingebauten Multiplayer-Modus können auch überzeugte Fans des Internet-**Counterstrikes** nutzen. Ein kostenloser Patch liefert ihnen alle benötigten Komponenten (Levels, Skins und Waffen), nicht aber den Solo-Modus.

→ Vivendi Universal, (06103) 994 00

Warrior Kings

Das Gute, das Böse oder die Macht der Technik – für eines müssen Sie sich in **Warrior Kings** entscheiden. Das 3D-Echtzeit-Strategiespiel stellt Sie an die Spitze eines einst mächtigen Königreichs, dem Sie zu neuem Glanz verhelfen sollen. Mit der Wahl des Glaubens bestimmen Sie die Art Ihrer Truppen. Wer beispielsweise früh eine Kirche errichtet, begibt sich auf den guten Pfad und kann später keine bösen Einheiten – etwa Echsenreiter – anheuern. Bei einer Präsentation hat uns erstens die stimmungsvolle Grafik mit Bergen, Tälern und hübschen Städten und Schlössern gefallen. Und zweitens, wie viele Einheiten gleichzeitig in die Landschaft passen: Praktisch alles war mit wuselnden Kriegerern voll gestopft, ohne dass es zu Rucklern kam.

→ Virgin, (040) 897 033 33



Warrior Kings: Gewaltige Einheitenmassen ungewöhnlicher Krieger kämpfen um die Macht im schön gestalteten Fantasy-Reich.



Condition Zero: Künftig läuft die beliebte Geiselnbefreiung auch ohne Internet-Zugang.



Dragon Empires: Schwerpunkt auf Kämpfe.

Dragon Empires

Auch Codemasters bastelt an einem Internet-only-Titel: **Dragon Empires** soll deutlich stärker als **Ultima Online** oder **Everquest** auf flotte Kämpfe zwischen Clans setzen. Die 3D-Grafik wirkt ein wenig künstlich, insgesamt aber ordentlich. Im 2. Quartal 2002 will der Hersteller die Server eröffnen.

→ www.codemasters.com

Breed

Verdächtig stark nach **Halo** sieht **Breed** aus. In dem Taktik-Shooter befreien Sie als Mit-



Breed: Taktische Action fast im Look von Halo.

glied einer Rebellenarmee die Erde von Außerirdischen. Vor Missionsbeginn wählen Sie Truppen aus, die das Gefecht anschließend KI-gesteuert austragen. Den Einheiten erteilen Sie weitergehende Befehle, oder Sie steuern einzelne Soldaten. Auch den Rohstoff-Nachschub organisieren Sie selbst. In Fabriken bauen Sie Einheiten und Fahrzeuge, die Ihnen im Kampf gegen die Invasoren zur Seite stehen. Auf der Spielemesse ECTS konnten wir bereits selbst in einem Jeep mitfahren und dabei per MG auf KI-Kämpfer feuern – und fühlten uns fast schon in **Halo** versetzt. **PS**

→ CDV, (0721) 97 22 40



Auf Video-CD:
Video-Special

Aktuelle Beta-Tests

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 Beta-Tester. Ab sofort finden Sie in GameStar regelmäßig Links zu Web-Seiten, auf denen Sie sich direkt bei den Entwicklern anmelden.

Spiel	Genre	Hersteller	Info-Adresse
Motor City Online	Online-Rennspiel	Electronic Arts	www.motorcityonline.com/beta/beta.html
Empire Earth	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel	www.sierrastudios.com/games/empireearth/index2.html
Neocron	Online Ego-Shooter	Reaktor	www.neocron.com/html/beta_test.html
Atriarich	Online-Rollenspiel	World Fusion	www.atbeta.com/appform.html
Chivalry	Online-Rollenspiel	Mythic Studios	chivalry.ianstorm.com/members/account.asp
Legend of Mir	Online-Rollenspiel	Legend of Mir	www.legendofmir.net/download/download.htm



Codecreatures: Die Engine produziert eine beeindruckende Grafik, die sich vor der Konkurrenz von Übersee nicht verstecken muss.

Codecreatures

Auf der ECTS präsentierte die Bochumer Phenomedia-Tochter Codecult zum ersten Mal ihr 3D-System **Codecreatures**. Dieses enthält nicht nur eine leistungsstarke Grafikengine, sondern auch ein komplettes Spieleentwicklungs-Kit inklusive Editor. Die Preisgestaltung für Lizenzierungen ist besonders für junge Entwickler attraktiv: Für nicht-kommerzielle Zwecke gibt es das System kostenlos. So sollen Nachwuchs-Teams in die Lage versetzt werden, schnell und preiswert eine Demo basteln zu können, was die Suche nach einem Publisher wesentlich erleichtert. Professionelle Spielemacher müssen natürlich in die Tasche greifen, eine Lizenz schlägt je nach Umfang mit entweder 29.000 oder 100.000 US-Dollar zu Buche. Das ist immer noch preiswert im Vergleich zu anderen 3D-Engines, die im Normalfall einen hohen sechsstelligen Betrag plus zusätzlichem Gewinnanteil kosten.
→ www.codecult.de

Neocron

Das futuristische Online-Rollenspiel **Neocron** nähert sich der Fertigstellung. Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft wollen Entwickler Reaktor und Publisher CDV die Multiplayer-Massen auf die zerstörte Erde des 28. Jahrhunderts loslassen. Der umfangreiche Beta-Test läuft seit einiger Zeit, Neuanmeldungen für weitere Testphasen werden noch angenommen. Wie Sie spielen, bleibt Ihnen überlassen: Sie dürfen ein friedliches oder gewalttätiges Dasein führen, sich mit anderen verbünden und im Team losziehen oder die vielfältigen Quests

auf eigene Faust angehen. **Neocron** kommt als normales Vollpreis-Spiel in den Handel. Käufer dürfen einen Monat lang kostenlos spielen, danach fallen die üblichen Monatsgebühren (etwa 20 Mark) an.
→ www.neocron.de



Neocron: Sie können mit anderen Spielern Gilden gründen oder auf Solopfadern wandeln.

Geldnot bei Ascaron

Die Traditionsschmiede Ascaron (**Anstoss**, **Patrizier 2**) musste am 31. August beim Amtsgericht Bielefeld wegen vorübergehender Zahlungsunfähigkeit einen Insolvenzantrag stellen. Als Gründe gibt die Geschäftsleitung hohe Vorfinanzierungskosten für die Software-Entwicklung an, die bislang aus eigener Tasche gezahlt wurden. Die Firma sucht immer noch nach zahlungskräftigen Investoren. Ironischerweise feierte das Unternehmen erst vor kurzem zehnjähriges Jubiläum und steht kurz vor der Veröffentlichung zweier Spiele: des witzigen **Ballerburg** sowie dem sehr guten **Patrizier 2-Addon Aufschwung der Hanse**. Diese Titel sollen beide vor dem Weihnachtsgeschäft erscheinen, von dem sich Ascaron einen finanziellen Aufschwung erhofft. Auch die Entwicklung von

Anstoss 4 sowie dem **Patrizier 2**-Nachfolger wird laut Hersteller-Angaben fortgesetzt.
→ www.ascaron.de

Die Gilde

Bei einem Besuch der Entwickler von **Die Gilde** in der GameStar-Redaktion konnten wir eine weit fortgeschrittene Version des Wirtschaftsspiels ausprobieren. Die nette 3D-Grafik sorgt für Atmosphäre, zig Berufe bieten ein weites Betätigungsfeld. 200 Spieljahre haben Sie Zeit, eine mächtige Dynastie à la **Fugger** zu gründen. Allerdings ist die Steuerung noch ein wenig umständlich, und der Spielverlauf erweist sich vor allem zu Beginn als reichlich zäh. Doch die Hersteller wollen frei definierbare Shortcuts in die Endversion einbauen, damit die Navigation durch die Menüs ein wenig flotter wird. **PK**
→ www.diegilde.de

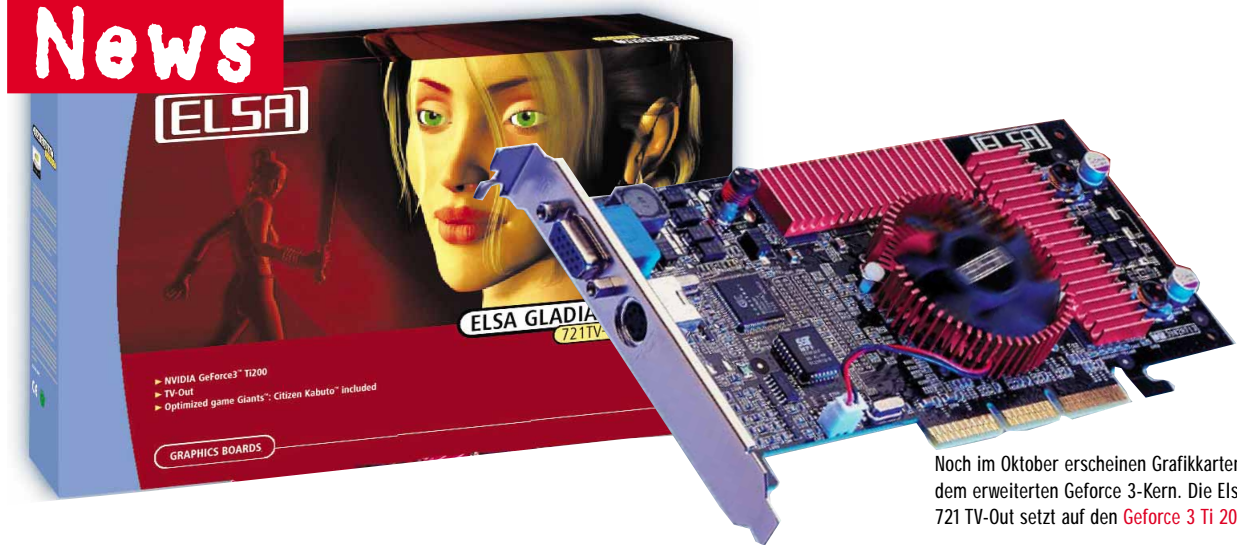
Firmen-Porträt: SEK



Das Berliner »Spielentwicklungs-Kombinat« wurde 1998 unter dem Namen **SEK Ost** von vier ehemaligen TerraTools-Mitarbeitern gegründet. Das bislang einzige Programm der mittlerweile 28 festen und freien Mitarbeiter ist das knuffige Aufbauspiel **Wiggles** (Test ab Seite 106), das hierzulande von Innocins vertrieben wird. Dem jungen

Unternehmen sind vor allem ausgefeilte Spielcharaktere und eine gute Story wichtig – das gilt auch für den bislang geheimen nächsten Titel, an dem sie seit drei Monaten arbeiten, und der entfernt die **Wiggles**-Idee weiterführen soll.

Technik News



Noch im Oktober erscheinen Grafikkarten mit dem erweiterten Geforce 3-Kern. Die Elsa Gladiac 721 TV-Out setzt auf den **Geforce 3 Ti 200**-Chip.

Kolumne



Chipsatz-Wirrwarr

Im Mainboard-Markt geht es drunter und drüber. Als Käufer hat man die Wahl zwischen einer kaum zu überschaubaren Anzahl an Hauptplatinen. Wer sich derzeit zum Beispiel ein

Athlon-System zusammenbauen möchte, muss aufpassen – sonst wird ihm womöglich ein veraltetes oder in den nächsten Wochen überholtes Board angedreht.

Hinter der großen Verwirrung stehen mehrere Chipsatz-Hersteller, die sich im Rhythmus von zwei Monaten mit ihren Entwicklungen zu überbieten versuchen. Athlons – typische Eigenbau-CPU's – verkaufen sich zur Zeit beinahe wie geschnittenes Brot. Das hat zur Folge, dass sich die Chipsatz- und Board-Produzenten einen Teil vom Erfolgskuchen abschneiden. Zum Nachteil des Käufers, der bei so vielen Neuankündigungen schnell den Überblick verliert.

Gehören Sie zum Großteil unserer Leser, die sich einen PC selbst zusammenbauen, dann lassen Sie sich durch das Überangebot nicht in die Irre führen. Fragen Sie nach dem neuesten Board, und informieren Sie sich, ob innerhalb kurzer Zeit bereits eine verbesserte Version ansteht. Spieler mit geringeren Ansprüchen sind dagegen mit SD-RAM- oder DDR-Mainboards der ersten Generation immer noch gut bedient.

Jochen Rist
Hardware-Redakteur

Geforce 3 Titanium

Zwei neue Geforce-3-Chips erscheinen im Oktober auf Grafikkarten mehrerer Hersteller. Allen voran Elsa, die mit der **Gladiac 721 TV-Out** und der **Gladiac 921 DVI** auf die Nvidia-Prozessoren **Geforce 3 Ti 200** und **Ti 500** setzt. Ti steht für die als Titanium bezeichnete Weiterentwicklung. Der Ti 500 stellt das bisher als Geforce 3 Ultra geplante Modell dar. Diese Version hat nicht nur einen höheren Takt, sondern auch neue Shadow Buffer. Deren Spezialität ist die Echtzeitberechnung von Schatten und 3D-Texturen mit volumetrischen Effekten. Die Variante basiert ebenfalls auf der erweiterten **Ti 500**-Architektur und ist in dieser Hinsicht der normalen Geforce 3 um eine Nasenlänge voraus. Die **Gladiac 921 DVI** mit **Ti 500** kostet circa 1.000 Mark, während die **Gladiac 721 TV-Out** bei etwa 650 Mark liegt. Außerdem erscheint die **Gladiac 516 TV-Out** für rund 450 Mark, die auf einem neu entwickelten **Geforce 2 Ti**-Chip basiert. Alle Grafikkarten sollen bereits Ende Oktober im Handel verfügbar sein. Zeitgleich veröffentlicht ATI ihre **Radeon 8500**, die als Geforce-3-Konkurrent konzipiert wurde.

→ www.elsa.de

Nvidia Detonator XP

Nvidia bringt eine neue Version seines Referenztreibers heraus, um den neuen Grafikkarten des Konkurrenten ATI (Radeon 7500 und 8500) entgegenzutreten. Im Namen an das neue Windows XP angelehnt, beschleunigt der **Detonator XP 21.81** insbesondere Geforce-3-Karten, laut unseren

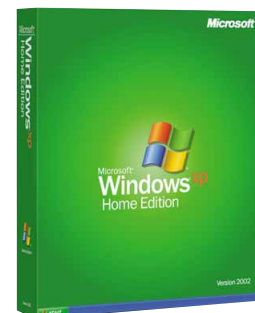
Benchmarks um 15 bis 30 Prozent. Ein Upgrade lohnt sich nicht nur für diese Modelle, alle Geforce-Chips profitieren von den Treiberoptimierungen. Der Download umfasst rund 3,5 MByte, unterstützt beide Windows-Linien ab 95 und NT. Den **Detonator XP**-Treiber finden Sie auch auf unserer Video-CD und DVD.

→ www.nvidia.com

Windows XP

Am 25. Oktober 2001 erscheint **Windows XP**. XP steht für Experience und führt Windows 98/ME und Windows 2000 zusammen. Für die Basisversion **Windows XP Home Edition** verlangt Microsoft stolze 489 Mark, für das Update 254 Mark. **XP-Professional** wird bei circa 600 Mark liegen (Update: 489 Mark). Die **Professional**-Plattform ist das Pendant zu Windows NT und 2000. Wer mehr Infos sucht: Am 12. Oktober veröffentlicht unsere Schwesterpublikation Tecchannel ein **Sonderheft** zum Thema Windows XP. Das Tec Magazin kann auch online bestellt werden.

→ www.techchannel.de



Die Vollversion von **Windows XP Home Edition** kostet 489 Mark, das Update 254 Mark.



Am 14. September erschien der **Gamecube** in Japan. Die Nintendo-Spielekonsole setzt auf Prozessoren von ATI und IBM.

Gamecube im Laden

Der **Gamecube**, Nintendos neue Spielekonsole, ist seit 14. September erhältlich. Vor erst gibt es den kleinen Würfel erst in Japan. Dort wanderten innerhalb von fünf Tagen rund 300.000 Einheiten über die Ladentische. Europäische Spieler müssen sich deshalb noch bis zum nächsten Frühjahr gedulden. Der Amerika-Launch findet dagegen bereits am 18. November statt. Zum Verkaufsstart gab es außer dem Rennspiel **Wave Race: Blue Storm** die beiden Geschicklichkeitsspiele **Luigi's Mansion** und **Monkey Ball**.

Im Inneren des Gehäuses arbeitet ein mit 485 MHz getakteter IBM-Power-PC-Prozessor namens »Gekko«. Neben dem 162 MHz schnellen »Flippier«-Grafikchip von ATI setzt sich das System aus 40 MByte RAM zusammen, wovon 2 MByte für den Grafik- und 1 MByte für den Texturspeicher bereitstehen. An Effekten unterstützt das Gerät bi- und trilineares Filtering, Alpha Blending, Multi-Texturing, Bump Mapping und Kantenglättung. Statt auf Spiele in Modul-Form setzt Nintendo auf ein eigenes Mini-CD- und DVD-Format, das bis zu 1,5 GByte Daten pro Medium fasst. Die Zugriffszeit beträgt circa 128 ms, wobei die Datentransferrate zwischen 16 MByte und 25 MByte pro Sekunde liegt, was etwa einem 70-fach CD-ROM-Laufwerk entspricht. → www.nintendo.com

Athlon XP

Angeblich plant AMD, eine besondere Produktbezeichnung für seine im Oktober erscheinende Desktop-**Palomino**-Prozessoren einzuführen. Das so genannte Performance-Rating gibt dann nicht mehr die reine MHz-Kennzahl der CPU an, sondern die zu einem Pentium-4-System in der Leistung entsprechende MHz-Frequenz. Ein Athlon 1.400 MHz würde künftig als **Athlon XP 1.600** auftauchen, was unserer Meinung nach noch untertrieben wäre, da es diese CPU beinahe mit einem Pentium 4 mit 2 GHz aufnimmt. Der **Palomino** unterscheidet sich vom Athlon Thunderbird durch ein verbessertes Cache-Management, SSE-Befehle und einen niedrigeren Stromverbrauch. Ebenfalls im Oktober kommt der **Athlon MP** mit 1,4 GHz auf den Markt. Er basiert ebenfalls auf dem **Palomino**-Kern, ist aber für Multiprozessorsysteme vorgesehen. → www.amd.de

Leiser Lüfter

Wer eine hochgetaktete CPU betreibt, muss meist eine unüberhörbare Geräuschkulisse in Kauf nehmen. Der **Noiseblocker Gladiator Pro VAS 3** von Black Noise hat einen 80-mm-Lüfter und braucht deshalb nur 2.600 U/min für eine ausreichende Luftfördermenge. Er kühlt CPUs bis 1,5 GHz und erzeugt dabei angenehme 26 dBA. Durch ein

7V-Adapterkabel lässt sich der Blacknoise auf 1.800 U/min (16 dBA) drosseln. In dieser Betriebsart genügt der auf Sockel-A- und FCPGA-Prozessoren ausgelegte Kühler für Taktfrequenzen bis 1,33 GHz. Bevor Sie zuschlagen, sollten Sie sicherstellen, dass Ihr Mainboard die Maße von 80x72x80mm akzeptiert. Den leisen CPU-Lebensretter erhalten Sie neben dem Online-Shop des Herstellers bei www.pc-cooling.de. → www.blacknoise.de

VIA Mainboards

Kürzlich veröffentlichte der Chipsatz-Hersteller VIA eine Liste von Mainboards, die mit dem neuen **KT266A-Chipsatz** ausgestattet sind. Dieser zeigte bei einem Vorabtest auf www.tecchannel.de eine um zehn Prozent höhere Leistung als das Elitegroup-Board mit SIS-735-Chipsatz. Den Performance-Sprung des **KT266A** ermöglicht der verbesserte Northbridge-Speichercontroller VT8366A. Bis Ende Oktober sollen folgende Sockel-A-Mainboards mit der erweiterten KT266-Version auf den Markt kommen: Abit KR7, Aopen AK77 Plus A, Asus A7V266-A, Chaintech 7VJDA, Epox 8KHA2, FIC AN11A, MSI K7T266 Pro 2, Shuttle AK31 und Soyo K7VA Dragon. → www.viac3.de

Sidewinder USB

Das beliebte **Sidewinder Gamepad** gibt es jetzt für den USB-Port. Als Besonderheit konnte man bisher bis zu vier Geräte in Reihe hintereinander anschließen. Durch die Verwendung von USB sind nun beliebig viele Gamepads verwendbar. In Sachen Ergonomie blieb alles beim Alten: Ein Acht-Wege-Steuernetz, acht Buttons, zwei Schulterknöpfe und zwei zusätzliche Funktionstasten stehen zur Verfügung. Die Farbe ist nicht mehr Silber, sondern Dunkelgrau. **JR** → www.microsoft.de



Das Sidewinder Gamepad setzt nun auf einen **USB**- statt Gameport-Anschluss.