



Kolumne



Half-Life: Green Week

Sommer 2001: Alle Welt wartet vergeblich auf ein Lebenszeichen von Half-Life 2, doch Entwicklerteam Valve brütet schweigend vor sich hin. Publisher

Vivendi betreibt Ersatzbefriedigungs-Recycling und veröffentlicht Half-Life Blue Shift, ein »neues« Spiel mit alten Gegnern und Waffen im allseits bekannten Black-Mesa-Komplex.

Winter 2001: Zum dritten Jahrestag der Half-Life-Veröffentlichung gibt Valve ein sprödes Statement heraus: »Fangen bei der neuen Engine wieder von vorne an. Kann noch ein Weilchen dauern.« Für das Weihnachtsgeschäft lässt Sierra eilig das Spin-Off »Half-Life: Green Week« entwickeln, bei dem Sie das Geschehen der vorherigen Episoden nochmals aus Sicht des Gärtners Johann erleben. Presstext: »Sehr reizvoll auch für alte Fans, denn als Bonus-Areal gibt es einen von Aliens besetzten Kräutergarten zu erkunden«.

Frühling 2002: Valve äußert sich zum Thema Half-Life 2 ausweichend: »Unser Chef-Programmierer hat die Grippe, deshalb muss die Brainstorming-Klausurtagung in der norddeutschen Tiefebene vertagt werden.« Panik und hysterisches Gelächter in Hinterzimmern bei Vivendi. Auf der E3 wird spontan »Half-Life: Freeman-Raser« angekündigt, bei dem der Spieler im Gokart durch die altbekannten Black-Mesa-Korridore strampelt.

Herbst 2002: Eine Studie beweist, dass Programmierer von Actionspielen in einem anderen Raum-Zeit-Kontinuum leben.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent

Kommt StarCraft 2?

Die Londoner Spielemesse ECTS kann es mit der E3 in Los Angeles nicht aufnehmen. Doch Blizzard scheint das englische Ambiente zu mögen, die Firma stellt regelmäßig ihre kommenden Knaller auf der ECTS vor. Erst im letzten Jahr präsentierten die Mannen um Bill Roper das Addon **Lord of Destruction** in London. Für den September erwarten Insider nun wieder eine Blizzard-Bombe. Angeblich wissen nicht einmal die Oberen von Publisher Vivendi Universal, was Roper aus dem Ärmel zaubern wird. Unser Tipp: ein neuer Titel aus dem **StarCraft**-Universum. Schließlich wäre es denkbar unklug, eine so erfolgreiche Marke weiterhin brachliegen zu lassen: Vor kurzem feierte Blizzard den Verkauf von zwei Millionen verkauften **StarCraft**-Packungen allein in Korea. Das dortige Fernsehen übertrug sogar die Party anlässlich dieses Verkaufsrekords. Einem **StarCraft 2** wäre der Erfolg also fast schon in die Wiege gelegt.
→ www.blizzard.de

Tomb Raider 2 ohne Angelina Jolie

Die Meinungen über den **Tomb Raider**-Kinofilm gehen selbst unter hart gesottene Lara-Maniacs stark auseinander. Nur in einem Punkt sind sich Kritiker und Fans einig: Angelina Jolie ist in der Rolle der kampfkraftigen Archäologin nicht zu schlagen. Schade, dass sie nach Meldungen von Website www.darkhorizons.com nun doch nicht in einem zweiten Teil mitspielen will. Angeblich zieht sie es vor, mit ihrem Lebensgefährten, dem Schauspieler Billy Bob Thornton, eine Familie zu gründen. Dabei war der Filmstart

in den USA durchaus erfolgreich. Schon am ersten Wochenende kamen fast 50 Millionen Dollar in die Kinokassen. Das macht **Tomb Raider** zum vierterfolgreichsten Film mit einer weiblichen Hauptdarstellerin.



Mit Laras Wagen durchs Gelände. Knapp 70.000 Mark kostet der Landrover im **Tomb Raider**-Look.

Fans mit dickem Geldbeutel können sich derweil mit dem echten **Tomb Raider**-Landrover trösten, den der englische Autohersteller für schlappe 70.000 Mark anbietet.
→ www.tombraider.landrover.com

Die Sims: drittes Addon

Die Sims machen weiter: Nach **Das volle Leben** und **Party ohne Ende** naht jetzt das dritte Addon, **Hot Date**. Das widmet sich ganz dem Liebesleben der Sims. In einem völlig neuen Stadtteil mit Parks, Restaurants und Bars führen Sie Ihren virtuellen Schwarm aus. Wieder daheim kommen dann neue Gegenstände wie die notorische Briefmarkensammlung zum Einsatz. Wir sind gespannt, wie die prüden Amerikaner das »heiße« Thema auf den Monitor bringen – auch wenn es langsam Zeit für ein echtes **Die Sims 2** wäre.
→ www.thesims.com

Aus für Ion Storm?

Nach der inzwischen sicheren Schließung des Büros von Ion Storm in Dallas hat sich Designer-Paradiesvogel John Romero (**Dai-katana**) endgültig vom Unternehmen verabschiedet. Auch Tom Hall (**Anachronox**) nahm seinen Hut. Inzwischen denkt Warren Spector in Austin über eine Namensänderung der dortigen Niederlassung von Ion Storm nach, wohl um das mittlerweile etwas angekratzte Image loszuwerden. Die Wunschbezeichnung für die neue Firma wäre laut Spector Manifesto Games. Eine entsprechende Internet-Domain hat er sich bereits reserviert. Angeblich prüfen die Anwälte von Eidos gerade, ob der Name Manifesto noch zu haben ist.



Stardesigner Warren Spector ist mit dem rampo-nierten Namen Ion Storm angeblich unzufrieden.

Terminator bei Infogrames

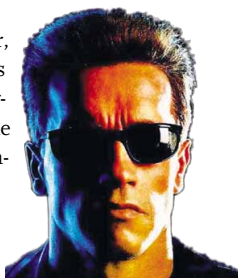
Gerüchten zufolge gehen die Arbeiten am dritten **Terminator**-Kinofilm mit Arnold Schwarzenegger nur sehr zäh voran. Das hinderte Infogrames jedoch nicht daran, sich die Rechte für Spiele-Umsetzungen zu sichern. Geplant sind drei Titel. Jeder soll auf einem der Filme basieren und Ende 2002 erscheinen. Im dritten Teil kämpft Arnie als T-800 angeblich gegen einen weib-

Netzwerk-Partys bis September 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
Multimadness 12	21220 Sevetal 278	www.multimadness.de	31.8. bis 2.9.2001
Gigahertz LAN VIII	76646 Bruchsal 240	www.gigahertz-lan.de	7.9. bis 9.9.2001
Freak-Connection 2	95028 Hof 302	www.freak-connection.de	7.9. bis 9.9.2001
Deathcon	65549 Runkel 300	www.deathcon.de	7.9. bis 9.9.2001
GdF-LAN 9	17489 Greifswald 180	www.gdf-lanparty.de	14.9. bis 16.9.2001
Hazard-LAN	21769 Lamstedt 210	www.hazard-lan.de	14.9. bis 16.9.2001
SSL-Phase IV	74564 Crailsheim 500	www.starkstrom.net	21.9. bis 23.9.2001
1st Episode LAN	76829 Landau 250	http://first-episode.de	21.9. bis 23.9.2001
sLANp III	CH-8046 Zürich 300	www.slanp.ch	28.9. bis 30.9.2001
SOS-Fragtanic	21403 Lüneburg 150	www.sos-clan.net	28.9. bis 30.9.2001

lichen Terminator, der komplett aus Energie besteht. Vermutlich werden die Spiele sehr action-lastig, auch wenn Infogrames von einem Genre-Mix spricht.
→ www.infogrames.de



Counterstrike: Condition Zero

Mit der **Counterstrike**-Neuaufgabe **Condition Zero** hatte Valve zunächst Rogue Entertainment (**Alice**) beauftragt. Nach etlichen Quere-len zog es Valve-Chef Gabe Newell aber vor, sich selbst um das Projekt zu kümmern. An-scheinend wurde ihm das neben **Half-Life 2**, **Counterstrike 2** und **Team Fortress 2** aber dann etwas zu viel: Jetzt beschäftigt sich Gearbox Software mit **Condition Zero**. Gearbox programmierte das hervorragende **Half-Life**-Addon **Opposing Force** und das zu kurze, aber gute **Blue Shift**. **MS**

→ www.gearboxsoftware.com

Star Trek: Enterprise

Bereits am 26. September startet in den USA die mittlerweile fünfte **Star Trek**-Fern-sehserie. Zeitlich spielt die Reihe mit dem simplen Titel **Enterprise** etwa 100 Jahre vor Kirk und Konsorten. Replikator und Holo-deck sind noch nicht erfunden, und nur sehr mutige Sternenflotten-Offiziere wagen Beam-Versuche mit archaischen Fracht-Transporterstrahlen. Selbstverständlich sind auch **Enterprise**-Spiele in Planung. Die Fir-ma Activision (**Star Trek Voyager**) hat sich die Rechte an allen **Star Trek**-Serien und Filmen bis zum Jahr 2008 gesichert.
→ www.paramount.com

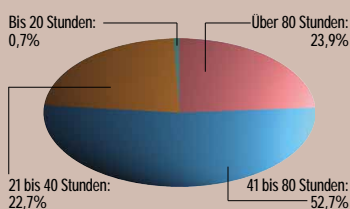


Enterprise: Captain Archer schlägt sich mit exotischen Alien-Damen und Klingonen herum.

Frage des Monats

In Ausgabe 8/2001 fragten wir:

»Wie viele Stunden Spielspaß sollten Vollpreis-Computerspiele bieten?«

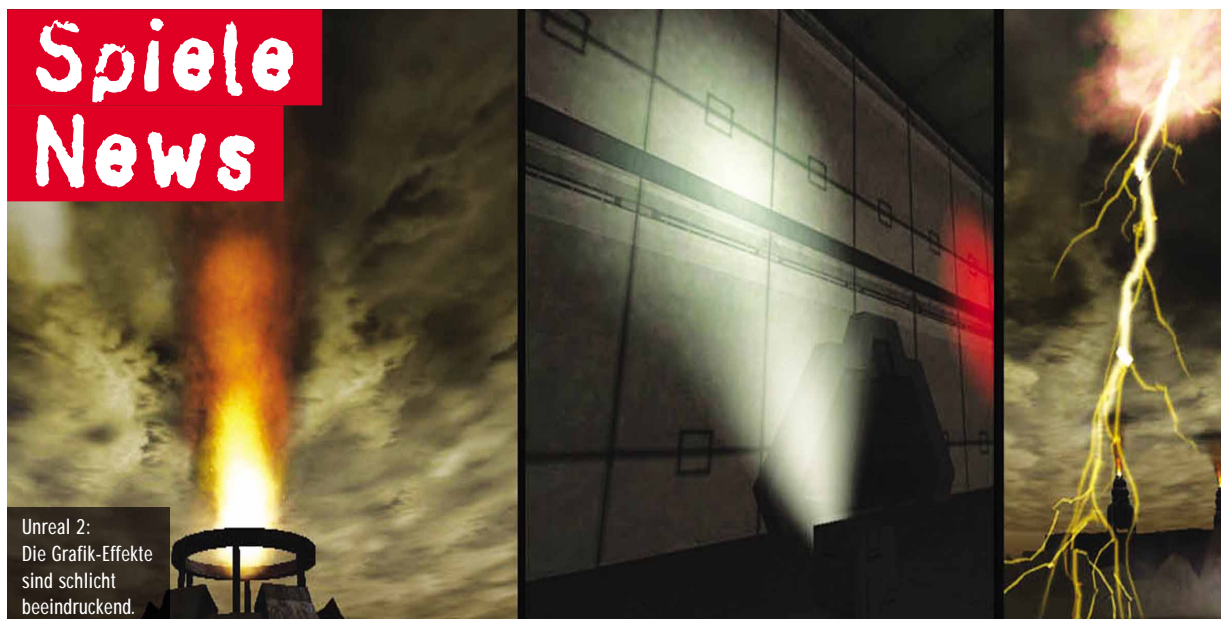


Ergebnis: Rund die Hälfte unserer Leser ist mit einer Spielzeit zwischen 40 und 80 Stunden glücklich. Fast ein Viertel erwartet sich von einem Vollpreistitel mehr als 80 Stunden.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten (8/2001)

GameStar-Newsticker

★★★ **OPERATION FLASHPOINT:** Harte Bandagen gegen Raubkopierer: Zusätzlich zum umstrittenen Fade-Kopierschutz will Codemaster CD-Schlüssel überprüfen, sobald die Mehrspieler-Server für die Kriegssimulation online gehen. ★★★ **ANNO 1503:** Die Aufbau-Hoffnung verschiebt sich auf Anfang 2002. ★★★ **QUAKE 4:** Angeblich soll der vierte Teil des 3D-Shooters nicht von id Software, sondern von einem externen Team programmiert werden. ★★★ **HANNIBAL:** Zur Fortsetzung des Kinohits Das Schweigen der Lämmer soll es auch eine Spiel-Umsetzung geben. ★★★ **ZANZARAH:** Bei unserem Gewinnspiel auf www.gamestar.de hat Florian Lenschen aus Bochum einen Firmenbesuch bei Funatics gewonnen. ★★★ **SIM CITY 4000:** Angeblich plant Maxis einen weiteren Teil der Städtebau-Simulation. ★★★ **AGE OF EMPIRES 2:** Microsoft will ein weltweites Turnier für das Echtzeit-Strategiespiel ausrichten. Erster Preis: 50.000 Dollar. ★★★ **SIEDLER 4:** Blue Byte braucht Ihre Anregungen für Zierobjekte im kommenden Addon zum Aufbauspiel. Zu gewinnen gibt's einen Firmenbesuch und viele Spiele. Mitmachen können Sie auf www.gamestar.de. ★★★ **CRIMSON SKIES:** Zu Microsofts abgedrehter Action-Flugsimulation plant Dreamworks einen Kinofilm. ★★★ **EMPIRE EARTH:** Das ursprünglich für September geplante Echtzeit-Strategiespiel wird sich auf November verschieben. ★★★ **TOMB RAIDER:** Paramount will in einem ihrer Vergnügungsparks Tomb Raider: The Ride bauen, eine Art Lara-Achterbahn.



Unreal 2:
Die Grafik-Effekte
sind schlicht
beeindruckend.

Kolumne



Netzbeschmutzer

Als am 27. Juni das Internet-Rollenspiel Anarchy Online die Pforten öffnete, verkeilten sich die Spielermassen im Türrahmen. Überlastete Server und ein schlampiger Pro-

grammcode machten den Eintritt in die Web-Welt zum Glücksspiel – wer nach Stunden endlich drin war, flog meistens gleich wieder raus. Mit Abstürzen, Wartezeiten und Bugs verkam der Anarchy-Auftakt zum Anarcho-Desaster des Jahres.

Das alles könnte als unschöne Ausnahme durchgehen, stünde Anarchy Online mit seinen Chaos-Tagen wirklich allein da. Aber seit der Lag-geplagten Anfangszeit von Ultima Online laboriert beinahe jeder Online-Neuling an den immergleichen Geburtswehen herum, kämpfen Spieler im ebenfalls brandneuen World War 2 Online mehr mit dem Programm als dem Feind. Selbst beim altgedienten Everquest herrscht häufig Stau in der Leitung.

Ein Solo-Spiel mit Dauer-Crashes und Fehlerbergen auf den Markt zu werfen traut sich – zum Glück – heute kaum noch ein Hersteller. Dafür lässt sich nun die Online-Gemeinschaft bereitwillig als Versuchskaninchen missbrauchen, Motto: Wer eh im Netz ist, kann auch gleich Patches runterladen. Dass diese Rechnung nicht aufgeht, können Sie den Online-Pfuschern leicht und schmerzlich deutlich machen: Wer seinen Monatsbeitrag wieder kündigt, setzt ein klares Zeichen.

Christian Schmidt
Freier Mitarbeiter

Unreal 2

Wenn sich die Engine des in der Mache befindlichen Ego-Shooters **Unreal 2** eins nicht vorwerfen zu lassen braucht, dann die unrealistische Darstellung physikalischer Effekte. Voller Stolz verkündeten die Programmierer von Epic die neuesten Fähigkeiten der Grafikwundertüte: Dank eines neuen Partikelsystems soll etwa Nebel naturgetreu zerstreuen, wenn Sie ein Projektil hindurchfeuern. Glatte, metallene Oberflächen werden die Umgebung spiegeln. Auch Wettereffekte wie Blitze und die Darstellung von Licht, das sich über Distanz abschwächt, sind mit der Engine angeblich kein Problem mehr.

→ [Infogrames, \(0190\) 51 05 50](#)

Anno 1503

Die Freuden einer friedlichen Seefahrt werden Sie im Aufbauspiel **Anno 1503** von Sunflowers nur selten erleben dürfen. Zwei Typen von computergesteuerten Freibeuterkähnen machen Ihren Handelsschiffen das Segeln schwer. Die Frachtpötte sind zwar in drei Stufen ausbaubar, haben aber nur wenig Bewaffnung an Bord. Flottenbildung



Anno 1503: Ein neues Handelsschiff entsteht.

mit Kriegsschiffen ist somit zwingend erforderlich. Auch die existieren in drei Klassen. Auf hoher See bewegt sich Ihre Armada übrigens abhängig vom Wellengang – mal schneller, mal langsamer. Da **Anno 1503** jüngst verschoben wurde, dürfen wir erst im ersten Quartal 2002 in See stechen.

→ [Infogrames, \(0190\) 51 05 50](#)

Dark Project 3

Obwohl die Spieleschmiede Looking Glass (**System Shock 2**, **Dark Project**) längst verstorben ist, lebt ihr Geist bei Ion Storm in Austin (Texas) weiter. Warren Spector hat Teile seiner alten Crew um sich versammelt, um Meisterdieb Garret wieder auf Beutefang zu schicken. Vom Action-Adventure **Dark Project 3** stehen bereits drei Missionen, in denen der Langfinger seine Fähigkeiten testen kann. Alle anderen Einsätze liegen als Konzepte vor. Die Dark-Engine, die für die ungeschlachteten Figuren in den ersten Teilen sorgte, hat endlich ausgedient. **Dark Project 3** basiert auf der **Unreal Warfare**-Engine. Zwar sieht der erste Screenshot noch nicht berauschend aus, aber bis Ende 2002 bleibt ja noch Zeit.

→ www.ionstorm.com



Dark Project 3: Dieb Garret plündert bald wieder.

Battle Realms

Designer Ed Del Castillo (**Alarmstufe Rot**) hat ein Faible für das mittelalterliche Japan. Bei seinem Besuch in unserer Redaktion stellte er ganz begeistert sein fernöstliches Echtzeit-Strategiespiel **Battle Realms** vor. Das setzt vor allem auf übersichtliche Schlachten: Mehr als 60 Einheiten sollen selten zu Gange sein. »Dadurch kann der Spieler zu jedem Kämpfer eine Beziehung aufbauen«, so Castillo. In zwei Kampagnen dirigieren Sie als Feldherr des Drachen- oder Schlangen-Clans Ihre Mannen gegen die Bösewichter der Wolf- und Lotus-Sippschaften. Sehr realistisch: Soldaten springen nicht voll kampfbereit aus der Kaserne, sondern müssen aus der Bauernschaft rekrutiert und ausgebildet werden. In Dojos und Schulen durchlaufen Ihre Streiter bis zu drei Bildungsstufen und werden so zu kräftigen Barbaren oder zauberkundigen Druiden. Jede Einheit verfügt über eine Spezialfähigkeit. Kabuki-Krieger jonglieren beispielsweise mit Feuerkugeln, um die Einwohner ihres Dorfes zu erfreuen. Das erhöht das Arbeitstempo der Reis und Wasser sammelnden Bauern beträchtlich.

→ www.liquid-entertainment.com

Republic

Neues aus Novistrana: Der fiktive Kleinstaat in Elixirs Strategiespiel **Republic** wird 16



Republic: In Ihrem Auftrag beseitigen finstere Gestalten unliebsame Konkurrenten.

Städte beherbergen, die Sie unter Ihre Fuchtel bringen müssen. Wie Sie das erreichen, soll weniger von Ihrem kämpferischen Talent als vielmehr Ihrem Manipulationsgeschick abhängen. Als aufstrebender Staatsmann können Sie entscheiden, ob Sie mit der Oberschicht mauscheln, um auf gute Redner und Verwalter bauen zu können, oder sich doch eher mit der wohlhabenden Mittelschicht gutstellen. Die verschafft Ihnen dann die nötige Kohle für den Wahlkampf. Wenn Sie sich mit gewöhnlichen Arbeitern solidarisieren, stehen Ihnen Diebe und Mörder im Kampf gegen die politische Konkurrenz zur Seite. Dank der eigens



Battle Realms: Die wunderschön animierten Figuren lernen dazu; aus Bauern werden Krieger und Druiden.

für **Republic** entwickelten Totally-Engine dürfen Sie das 2.000 Quadratkilometer messende Land sowohl aus der Luft betrachten als auch Ihren Schutzbefohlenen über die Schulter schauen. Im ersten Quartal 2002 werden wir prüfen, ob Designer Demis Hasabis seinen Job ordentlich erledigt hat.

→ www.elixir-studios.co.uk

Aliens versus Predator 2

Auch in **Aliens versus Predator 2**, dem Sequel zum indizierten Ego-Shooter von 1999, dürfen Sie wieder ein Alien, Predator oder einen Marine-Soldaten spielen. Diesmal aller-



AvP2: Dank Littech-Engine soll es abgehen.

dings verweben sich die Stories der drei zu einem einheitlichen Ganzen. Statt Rebellion kümmert sich nun Monolith um die Fortsetzung. Ebenso wie deren Vorzeigeshooter **No One Lives Forever** basiert **Aliens versus Predator 2** auf der Littech-Engine. Angenehm: Monolith verspricht, dass Sie diesmal unbegrenzt speichern können. Leider steht noch kein Release-Termin fest.

→ Vivendi Universal, (06103) 99 40 40

Warnung: Train Simulator

Wenn Spiele im Kaufpreis jenseits der 100 Mark-Grenze liegen, sollte man doch meinen, alles daran wäre perfekt. Nicht so bei der deutschen Version der Eisenbahn-Simulation **Train Simulator** von Microsoft. In den Missionsbeschreibungen sind oft Start- und Zielangaben vertauscht. Teilweise stimmen sogar die Abfahrtszeiten nicht. Gerade bei einem Programm, in dem der Spieler extrem von den Zeitvorgaben abhängig ist, ist das schon mehr als ärgerlich. Wir hoffen, das Microsoft dieses Problem schnellstmöglich per Patch behebt.

→ www.microsoft.com/germany/ms/trainsim/default.htm



Aktuelle Beta-Tests

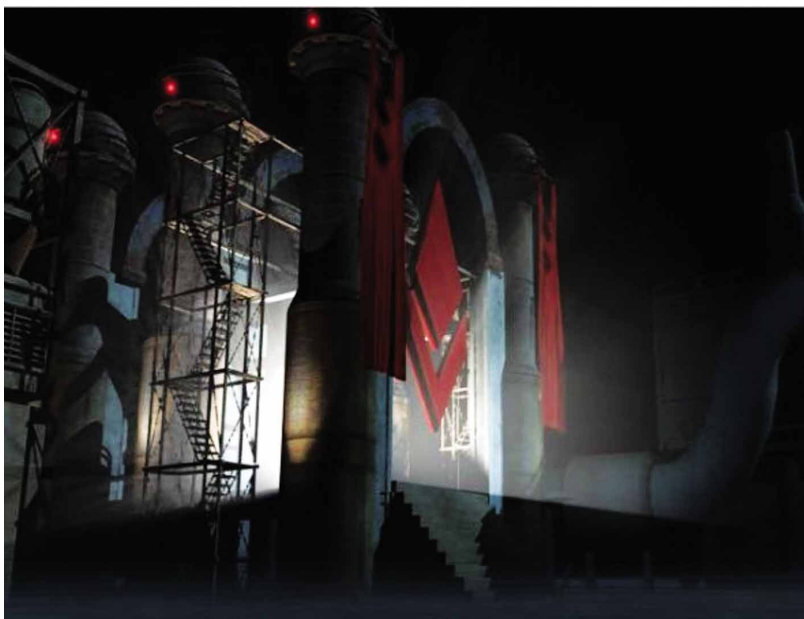
Kostenlos die künftigen Spiele-Hits kennen lernen: Bevor der Rest der Menschheit im Laden zugreift, können Sie die potenziellen Meisterwerke von morgen bereits jetzt spielen – als Beta-Tester. Ab sofort finden Sie in GameStar regelmäßige Links zu Web-Seiten, auf denen Sie sich direkt bei den Entwicklern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

Spiel	Genre	Hersteller	Info-Adresse
Legend of Mir	Online-Rollenspiel	Legend of Mir	http://www.legendofmir.net/download/download.htm
Chivalry	Online-Rollenspiel	Mythic Studios	http://chivalry.ianstorm.com/Members/Account.asp
Fallen Age	Online-Rollenspiel	Netamin	http://www.fallenage.com/beta/application.asp
Project Entropia	Online-Rollenspiel	MindArk	http://www.project-entropia.com/betatest/apply.asp?topic=betatest
Motor City Online	Online-Rennspiel	Electronic Arts	http://www.motorcityonline.com/beta_test/index.html
Earth and Beyond	Online-Weltraumspiel	Westwood	http://ebweb.westwood.ea.com/preview/html/beta/signupform.html

Deus Ex 2

Erinnern Sie sich noch an J.C. Denton, den Mann mit den praktischen Implantaten? Vor ungefähr einem Jahr machte er sich im Action-Rollenspiel **Deus Ex** daran, eine weltweite Verschwörung aufzudecken. Nun werkelt Ion Storm an einer Fortsetzung des Titels. Zwar gibt es vom zweiten Teil bis jetzt nur Konzept-Zeichnungen zu bewundern, aber einige Infos ließen sich die Designer bereits entlocken: So soll das Spiel da einsetzen, wo der erste Teil aufhörte, und J.C. Denton wieder als Held agieren. Alternativ dürfen Sie aber auch in die Rolle einer Frau schlüpfen. Für den Antrieb sorgt eine stark modifizierte **Unreal Warfare**-Engine, die Ihnen im Höchstfall bis zu 40.000 Polygone auf den Bildschirm zaubern will. Im Vorgänger waren es gerade mal 4.000.

→ www.ionstorm.com



Deus Ex 2: Eine Konzept-Zeichnung des Tempels der mysteriösen Sekte »The Order«.

Crazy Car Championship

Eine explosive Mischung: Ehemalige Bullfrog-Mitarbeiter haben sich in London mit Programmierern des schrägen 3D-Actionspiels **Evolva** zusammengetan. Unter dem Namen Synaptic Soup arbeitet die Gruppe an einem Rennspiel der anderen Art: In **Crazy Car Championship** sollen Sie sich Ihre futuristischen Vehikel selber basteln können, um damit durch abgedrehte Levels zu heizen. 18 Extras wie Feuerwerfer machen die putzigen Maschinen zu tödlichen Waffen. Die Cipher-Engine wurde eigens für das Spiel programmiert und unterstützt nicht nur die Geforce 3, sondern soll auch mit Minimalaufwand auf die Konsolen der nächsten Ge-

neration (Xbox, Playstation 2) portierbar sein. Erscheinen wird die wilde Jagd erst 2002.

→ www.synapticsoup.com

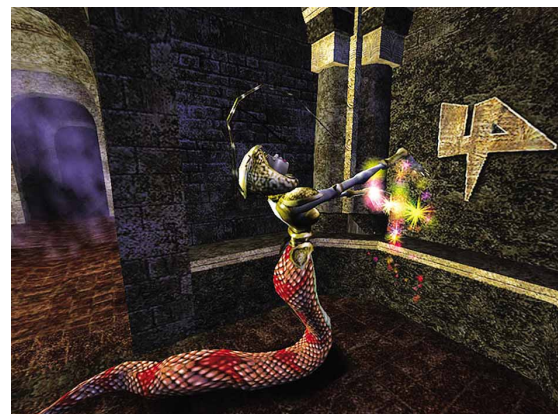


Crazy Car Championship: Die Cipher-Engine unterstützt auch die Geforce-3-Technik.

Arx Fatalis

Ein Klassiker der Computerspiele-Geschichte stand Pate: Ganz in der Tradition von **Ultima Underworld 2** soll das Rollenspiel **Arx Fatalis** stehen, das zurzeit für Fishtank von dem noch unbekannten französischen Designer-Team Arkane programmiert wird. In Ego-Perspektive bewegen Sie sich durch das aus acht Ebenen bestehende unterirdische Reich Arx Fatalis, um zahlreiche Heldenaufgaben zu erfüllen. Zombies, Goblins und Trolle erledigen Sie mit Waffengewalt oder Zauberei. Letztere soll ähnlich wie in **Black & White** funktionieren: Mit der Maus zeichnen Sie ein Symbol auf den Bildschirm, um den entsprechenden Spruch auszulösen. Lebensenergie schöpfen Sie unter anderem aus selbst erlegtem und zubereitetem Kleinvieh. Die Grafik haut zwar noch keinen Höhlenforscher aus den Gummistiefeln, aber bis Anfang 2002 hat das Team laut Release-Planung noch Zeit, das Beste aus der Engine zu kitzeln.

→ www.fishtankgames.de



Arx Fatalis: Fantasy-Rollenspiel im Stil von Ultima Underworld 2.

GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	Diablo 2: Lord of Destruction	Action-Rollensp.-Add.	Blizzard	8/01	89%
2	Siedler 4: Mission-CD	Aufbauspiel-Addon	Blue Byte	NEU	88%
3	Max Payne	3D-Action	Remedy	NEU	88%
4	Operation Flashpoint	Taktik-Action	Codemasters	7/01	88%
5	Baldur's Gate 2: Thron d. B.	Rollenspiel-Addon	Bioware	8/01	88%
6	UT: Strike Force	Taktik-Action	Strike Force-Team	NEU	87%
7	UT:Tactical Ops	Taktik-Action-Mod	Tactical-Ops-Team	NEU	86%
8	MechCommander 2	Echtzeit-Taktik	Microsoft	NEU	85%
9	Train Simulator	Eisenbahn-Simulation	Microsoft	8/01	85%
10	Startopia	Aufbauspiel	Mucky Foot	7/01	83%
11	Shogun: Mongol Invasion	Echtzeit-Addon	Electronic Arts	7/01	83%
12	Conflict Zone	Echtzeit-Strategie	Ubi Soft	7/01	81%
13	Anstoss Action	Sportspiel	Ascaron	7/01	80%
14	Bundesliga Manager X	Fußballmanager	Software 2000	7/01	79%
15	Grand Prix 3: Saison 2000	Rennspiel-Addon	Microprose	NEU	78%
16	Half-Life: Blue Shift (dt.)	Ego-Shooter	Valve	7/01	78%
17	Anachronox	Adventure-Rollenspiel	Eidos	8/01	78%
18	Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	8/01	76%
19	Arcanum	Rollenspiel	Vivendi Universal	NEU	74%
20	Legends of Might & Magic	Taktik-Action	Infogrames	8/01	73%

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

Desperados-Futter

Im Wilden Westen ist noch lange nicht für Ruhe gesorgt, Cooper und Co. müssen demnächst wieder ran. Denn Infogrames plant für das erste Quartal 2002 ein Addon zum Taktikspiel **Desperados**. Das Zusatzpack wird fünf neue Missionen sowie alle fünf bis dahin erscheinenden Web-Episoden enthalten. Dabei handelt es sich um kostenlose Zusatzmissionen, die im Internet zur Verfügung gestellt werden sollen. Die erste können Sie sich wahrscheinlich ab Mitte Oktober unter www.infogrames.de runterladen.

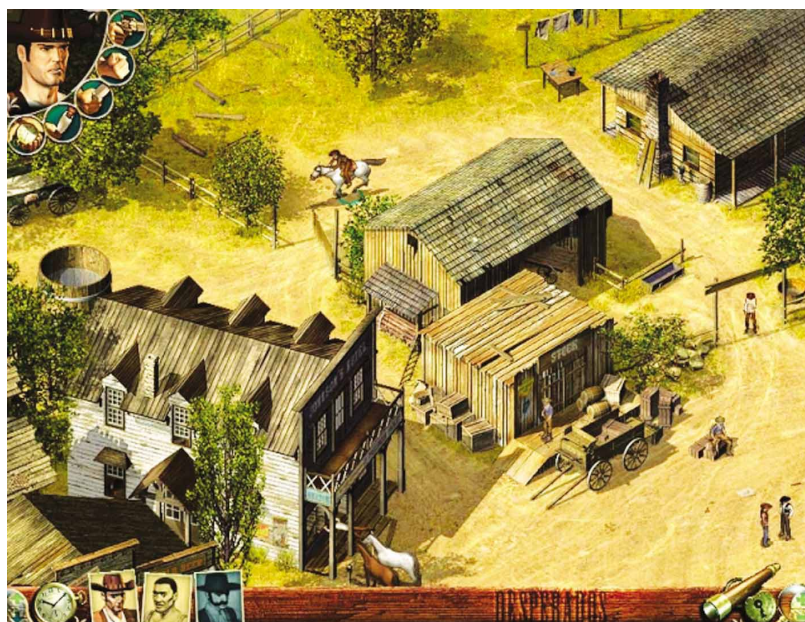
→ Infogrames, (0190) 51 05 50

Artefact

Fans von Echtzeit-Taktikspielen können derzeit nicht klagen: Entweder spielen Sie **Desperados**, kaufen **MechCommander 2** oder warten auf das im Oktober erscheinende **Commandos 2**. Ascaron, bis dato eher für Wirtschaftssimulationen und Fußballmanager verantwortlich, traut sich mit **Artefact** ebenfalls an die Materie. In der Mischung



Artefact: Ab November wird in Mexiko mit einem Dreiergespann geknobbelt und taktiert.



Desperados: Ab Frühjahr 2002 prügeln sich Cooper und seine Spießgesellen wieder im Wilden Westen.

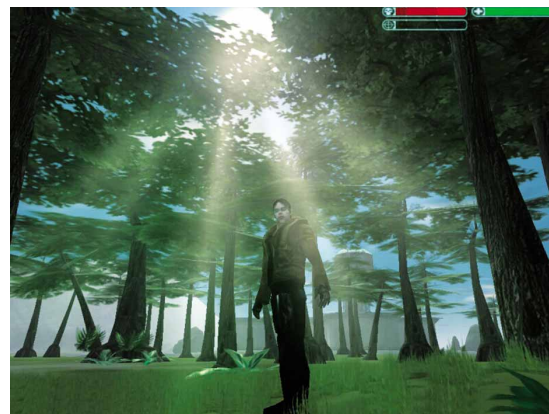
aus Adventure und Taktikspiel steuern Sie ein Dreiergespann durch Mexiko, bestehend aus einem Archäologie-Professor, seiner jungen Kollegin und einem Haudegen. Die drei sind auf der Suche nach der Tochter des Professors, die durch ein geheimnisvolles Amulett in eine Parallelwelt geschleudert wurde. Drogenbosse, Zombies und die Götter der alten Azteken stellen sich ihnen in den Weg. Alle drei Helden verfügen über einige Spezialfähigkeiten und lösen am liebsten im Team knackige Rätsel, um dem jeweils zu bekämpfenden Gesindel Herr zu werden. Bis November 2001 will Ascaron den Titel fertig gestellt haben.

→ www.ascaron.de

Citizen Zero

Wie viele Multiplayer-Programme zurzeit in der Mache sind, kann keiner mehr zählen. Allein die Online-Rollenspiele gehen in die Dutzende. Auch Microforte, die Macher von **Fallout Tactics**, setzen in Zukunft auf das Medium Internet. **Citizen Zero** soll ein Actionspiel für bis zu 10.000 Mitspieler werden. Das mit leichten Rollenspiel-Elementen angereicherte Spiel lässt Sie aus vier kampfkraftigen Rassen wählen, um sich auf ebenso vielen Planeten blaue Bohnen um die Ohren schießen zu lassen. Die Entwickler wollen den Schwerpunkt vor allem auf Teamplay und den richtigen Einsatz von Spezialfähigkeiten legen. Wir sind gespannt, ob sich **Citizen Zero** gegen hochkarätige Konkurrenz wie **Planetside** durchsetzen kann. Bis jetzt geben die Designer als Release-Termin recht unpräzise 2002 an. Schließlich haben sie noch keinen Publisher für das ambitionierte Projekt gefunden.

→ www.citizen-zero.com



Citizen Zero: 10.000 Mitspieler sollen sich auf vier Planeten tummeln.

Leser-Charts

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

Quelle: über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Diablo 2: Lord of Destruction
2	NEU	Operation Flashpoint
3	NEU	Emperor: Schlacht um Dune
4	(1)	Black & White
5	(-)	Diablo 2
6	(2)	Tropico
7	(4)	Die Sims
8	NEU	Alone in the Dark 4
9	NEU	Desperados
10	(-)	Die Sims: Party ohne Ende
11	NEU	Half-Life (dt.): Blue Shift
12	NEU	King of the Road
13	NEU	Independence War 2
14	(9)	Half-Life (dt.)
15	(10)	Counterstrike 1.0
16	NEU	Summoner
17	NEU	Startopia
18	NEU	Die Völker 2
19	(7)	Die Siedler 4
20	(11)	Cossacks

Juli 2001; nach den Verkaufszahlen von SATURN

Deutsche News

Zanzarah: Die süße Heldin wird Amy heißen – das haben die Besucher von GameStar.de in einer Umfrage eindeutig entschieden.

Zanzarah

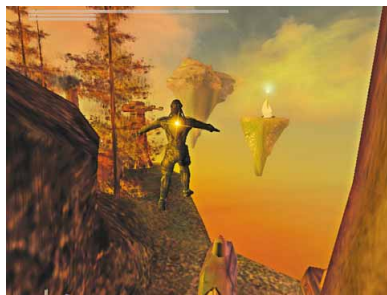
Die User von GameStar.de durften wählen: Mit 1.407 gegen 868 Stimmen haben sie beschlossen, dass die Heldin des 3D-Actionspiels **Zanzarah** »Amy« heißen soll. Der Alternativname wäre »Amber« gewesen. Amy ist ein ganz normales Londoner Mädchen, das eines Tages den Schlüssel zur geheimnisvollen Feenwelt erhält. Denn das Zauberreich ist bedroht, die Feen brauchen seine Hilfe. Böse Kobolde treiben überall ihr Unwesen, und die Grundfesten der Magie lösen sich auf. Amy tritt in einer originellen Mischung aus Rollenspiel, 3D-Action und Pokémon gegen die Unholde an: Eingefangene Feen kämpfen mit Zaubern gegen die Kampfgeister von Amys Feinden. Die eigenen Kreaturen wollen trainiert und gepflegt werden; mit Erfahrungspunkten rüsten Sie die Spezialfähigkeiten der Elfchen auf. Die magische Weltenrettung soll voraussichtlich ab dem 2. Quartal 2002 möglich sein. → www.zanzarah.com



Dragonfarm: ein Bild einer frühen Version, leider noch ohne 3D-Drachen.

Nomads

In einer von Jules-Verne-Romanen inspirierten Fantasywelt leben die Menschen auf Inseln, die durch den Himmel treiben. Bei



Nomads: Mächtige Zauberer duellieren sich in einer Fantasywelt mit fliegenden Inseln.

Nomads spielen Sie einen modernen Zauberer, der eine der fliegenden Plattformen als Schlachtschiff einsetzt. Das Werk der Berliner Radon Labs (**Urban Assault**) ist eine Mischung aus 3D-Action, Rollenspiel und Echtzeit-Strategie. Sie können Fabriken und Verteidigungsanlagen errichten, zaubern und gegen andere Magier um wertvolle Ressourcen kämpfen. Im Mai 2002 sollen die fliegenden Berge aufsteigen. → www.radonlabs.de

Dragonfarm

Im Strategiespiel **Dragonfarm** geht's – wenig überraschend – um Drachen. Als Züchter sollen Sie der bedrohten Spezies helfen, wieder auf die Schuppenbeine zu kommen. Zugleich müssen Sie gegen andere Standesgenossen bestehen, die ebenfalls einen perfekten Drachen heranziehen wollen. So-

bald Sie ein annehmbares Exemplar hinbekommen haben, dürfen Sie es gegen die Biester der Konkurrenz antreten lassen. Die dem Spiel zugrunde liegende 3D-Engine hat Soft Enterprises intern entwickelt. Erscheinen soll das Programm Anfang 2002. → www.soft-enterprises.de

Höhlenwelt-Saga

Harald Evers, Entwickler der **Höhlenwelt**-Adventures, werkelte in den letzten Jahren ganz undigital vor sich hin und veröffentlichte bei Heyne Romane zu seiner unterirdischen Fantasy-Welt. Nun will er auf den Bildschirm zurückkehren: Unter dem Arbeitstitel **Die Schwestern des Windes** entsteht demnächst ein Fantasy-Adventure. **GUN** → www.hoehlenwelt-saga.de

Firmen-Porträt: Soft Enterprises



Soft Enterprises

Die Kasseler Firma Soft Enterprises besteht seit 1991; gegründet wurde sie von drei Freunden, von denen keiner bis dato Erfahrung in der Spielebranche hatte. Dementsprechend produzierte das kleine Team anfangs einige legendär

schlechte Titel, etwa den 3D-Shooter **Hidden Below**. Mittlerweile ist die Mannschaft um Martin Hoffesommer 31 Mann stark und hat einige viel versprechende Programme auf der Pfanne: **The Arena** (Ego-Shooter), **Dragonfarm** und das Echtzeit-Strategiespiel **Freedom or Death**.

Tipp für Nachwuchs-Entwickler: Soft Enterprises gehört zu den wenigen Firmen der Branche, die selber ausbilden. Aktuelle Job-Angebote gibt's unter www.soft-enterprises.de.

Technik News

Die **Pentium**-Familie bekommt potenten Zuwachs: Den P4 gibt es künftig auch mit 1,6 und 1,8 GHz, den PIII mit bis zu 1,2 GHz.



Kolumne



Die Prozessor-Preisritter

Beim wöchentlichen Blick auf die Prozessor-Preislisten stockt mir regelmäßig der Atem: Zumindest AMD übertrifft jedes Mal selbst meine kühns-

ten Erwartungen. Einen Thunderbird mit 1.200 MHz etwa kann man schon für unter 300 Mark ergattern, einen völlig ausreichenden Duron 700 gar für 90 Mark. Das ist nackter Wahnsinn – selbst für eine anständige Maus muss ich inzwischen fast mehr ausgeben. Die Dumping-Preise kommen nicht von ungefähr: AMD will Konkurrent Intel auf Teufel komm raus Marktanteile entreißen. Das klappt bislang ganz gut, denn für Pentiums und Celerons muss der Kunde im Vergleich Mondpreise hinblättern.

Die Quittung bekam Intel deutlich präsentiert: Das Ergebnis für das zweite Quartal 2001 fiel sehr schwach aus, während sich AMD über die größte Stückzahl freuen durfte, die sie je an Prozessoren in einem Vierteljahr verkauft hat. Die Reaktion folgte prompt: Spätestens zum Erscheinen dieser Ausgabe will Intel seine Preise nachhaltig um bis zu 50 Prozent gesenkt haben, um die negative Tendenz zu stoppen. So ärgerlich der gnadenlose Konkurrenzkampf für die Firmen ist – der Kunde darf sich freuen. Auch in Zukunft werden Hochleistungsprozessoren zu Schleuderpreisen zu haben sein; beide Unternehmen sind groß und finanzstark genug, um das auch längerfristig durchzustehen. Ich hoffe nur, dass sich die Grafikkarten-Industrie daran baldmöglichst ein leuchtendes Beispiel nimmt.

Michael Galuschka
Hardware-Redakteur

Neue Pentium-4-Prozessoren

Intel schiebt zwei neue Ableger seiner **Pentium 4**-Palette nach. Während die 1,6-GHz-Version die bestehende Lücke zwischen den 1,5- und 1,7-GHz-CPUs schließt, markiert ein Modell mit satten 1,8 GHz die neue Spitze. Das gilt auch für die Preise: Die 1,6 GHz kosten knapp 900 Mark, die 1,8 GHz-Version schlägt mit rund 1.500 Mark zu Buche. Unterhalb des **Pentium 4** bewegt sich bei Intel ebenfalls was. Die neuen Pentium-III-Spitzenmodelle mit Tualatin-Kern und 1,13 beziehungsweise 1,2 GHz stehen ebenso vor der Tür wie ein stärkerer Celeron mit 900 MHz.

→ www.intel.de

Details zum Radeon 2

Häppchenweise gibt ATI Details zur **Radeon 2**-Architektur bekannt. Das zuletzt verratene Feature des für Herbst geplanten 3D-Chips kommt wenig überraschend: Wie schon der Geforce 3 vertraut der Neuling auf Vertex- und Pixel Shader, hier Smartshader genannt. Gegenüber dem Konkurrenten hat ATI allerdings einige Erweiterungen (Extensions) integriert, die eine höhere Effektdichte ohne Leistungsverlust ermöglichen sollen. Der Support seitens DirectX ist zumindest gesichert: Microsoft wird eine Smartshader-Unterstützung in Version 8.1 einbauen.

Währenddessen tauchten auf www.rageunderground.com erste angebliche Benchmarks des **Radeon 2** auf. Die Herkunft der unter den Code-Bezeichnungen R200 und RV200 (abgespeckte Version des Bausteins) bereitgestellten Testwerte ist allerdings höchst mysteriös. Aufgrund noch nicht vor-

handener Samples können sie eigentlich nur von ATI selbst stammen. Ein Firmensprecher bezeichnete die Benchmarks – angesichts mäßiger Ergebnisse wenig verwunderlich – inzwischen als »nicht authentisch«.
→ www.ati.com

TFT-Display mit 23 Zoll

V7 Videoseven hat den Größten: Der TFT-Bildschirm **L23,1A** weist eine Bild diagonale von stolzen 23,1 Zoll oder umgerechnet 47 Zentimetern auf. Er verwendet ein Active-Matrix-Panel von Fujitsu, das eine Auflösung von 1600 mal 1200 Pixel bietet. Besonderer Wert wurde auf eine gute Ablesbarkeit gelegt: V7 gibt bis zu 160 Grad in horizontaler und vertikaler Richtung an. Angesichts der Jumbo-Abmessungen ist der Preis von knapp 9.000 Mark nicht überzogen – aber trotzdem astronomisch.

→ www.videoseven.com

Kyro 3 mit T&L?

Wilde Gerüchte ranken sich um die Nachfolger des erfolgreichen Kyro 2 von ST Microelectronics. Als eher unwahrscheinlich stuft zumindest Hercules Deutschland eine Ultra-Variante mit 200 MHz Chiptakt



Angeblich kommt der Nachfolger des **Kyro 2** (hier die Videologic Vivid XS) mit einer T&L-Engine auf den Markt.

ein (Codename STG4800). Der echte Nachfolger **Kyro 3** (interner Name STG5500) steht hingegen mitten in der Entwicklung. Sein Release hängt anscheinend eng mit den Verkaufszahlen des Kyro 2 sowie den Vorhaben der Konkurrenz zusammen; wenn nötig, sollen aber noch dieses Jahr Karten mit dem Baustein zu haben sein. Um gegen ATI und Nvidia weiterhin bestehen zu können, soll der **Kyro 3** eine T&L-Einheit, vier Texturpipelines und mindestens 250 MHz Chiptakt spendiert bekommen. Bislang gab ST offiziell nur bekannt, auch weiterhin mit Imagination (Videologic), den Entwicklern der Kyro-Architektur, arbeiten zu wollen.

→ www.st.com

100 Gigabyte von Western Digital

Nach Maxtor gelangt nun auch Western Digital mit dem Spitzenmodell seiner **Caviar**-Serie an die 100-GByte-Grenze bei IDE-Festplatten. Das Fassungsvermögen verteilt sich auf drei Scheiben mit je 33,3 GByte. Im Gegensatz zum Konkurrenten rotieren diese mit 7.200 statt 5.400 Umdrehungen pro Minute. Die unverbindliche Preisempfehlung beträgt 299 Dollar; im Handel dürfte sie für knapp 700 Mark zu haben sein.

→ www.westerndigital.com

Nobel-Mauspads

Etliche Anfragen bekamen wir zu den **Ripper**-Mauspads, die wir im Mäuseschwerpunkt der letzten Ausgabe vorgestellt hatten. Die Profipads sind in Deutschland ausschließlich über die Webseite www.haudenlukas.de (Tel. 0180/500 49 01) zu beziehen. Der Preis des in etlichen Motiven lieferbaren Pads liegt bei der sehr guten Qualität angemessenen 37,90 Mark.

Ein weiteres Luxusheim für Ihren Nager namens **Icemat** können Sie ebenfalls

ausschließlich online (www.icemat.de und www.gameware.at) ordern. Das außergewöhnliche, rund 60 Mark kostende Pad besteht aus speziell bearbeitetem Glas und ist deshalb nur für Kugelmäuse geeignet. Eine Version für optische Modelle befindet sich aber bereits in der Entwicklung.

→ www.haudenlukas.de

→ www.icemat.de

→ www.gameware.at



Strahlt eine schlichte Eleganz aus: Das **Icemat**-Pad aus Glas eignet sich nur für Kugelmäuse.

Traxdata pleite

Traxdata, Marktführer unter den Rohling-Anbietern, geht in Konkurs. Der weltweit größte CD-Hersteller Ritek hat die Namensrechte übernommen. Ritek produzierte schon bislang die Rohlinge für Traxdata. Die MP3- und Multimedia-Geräte gehen in ein neu gegründetes Label namens mStation über, in dem auch die meisten bisherigen Traxdata-Mitarbeiter Unterschlupf finden. Den Vertrieb aller Produkte in Deutschland vollzieht künftig die Agentur E&K Data.

→ www.ekdata.com

Neue Laufwerke von LG

Jeweils 16fache Geschwindigkeit erreichen die neuen Laufwerke von LG Electronics. Das **DRD-8160B** liest DVDs mit bis zu 16facher, CDs mit bis zu 48facher Ge-

schwindigkeit. In der Retailversion inklusive **PowerDVD 2.555** soll es knapp 200 Mark kosten. Das Doppelte verlangt LG für seinen CD-Brenner **CED-8160B**; er beschreibt CD-Rs mit 16facher, CD-RWs mit 10facher Geschwindigkeit. Lesen kann er



16fach-DVD-Laufwerk für unter 200 Mark: **LG DRD-8160B**.

die Scheiben mit maximal 40fachem Tempo. Das Gerät ist mit der SuperLink-Technik zur Verhinderung von Buffer-Underruns ausgerüstet. Als Brennsoftware liegt der **Easy CD Creator** in der Version 4.03 bei.

→ www.lge.de

Schnelle MX von Gainward

Schon bislang lagen die MX-400-Karten von Gainward in Sachen Performance an der Spitze des Feldes. Auf die Modelle mit 4-ns-Speicher setzen die Taiwaner nun noch mal einen drauf: Die 64 MByte-Version der **Geforce 2 MX TwinView Golden Sample**



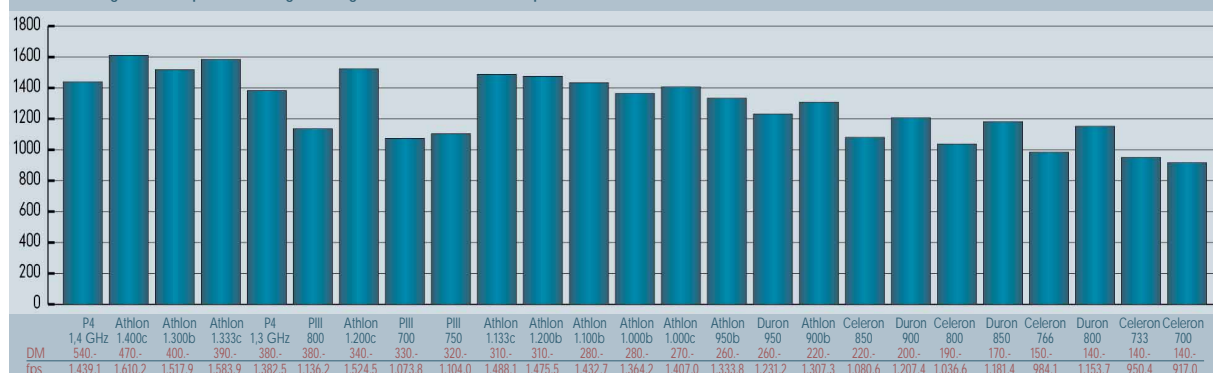
Bestückt mit 64 MByte 3,5-ns-Speicher, stellt die **Geforce 2 MX TwinView** von Gainward die schnellste erhältliche MX-400-Karte dar.

weist 3,5 ns schnelles RAM auf, das für rund 300 MHz Speichertakt gut ist. Damit kommt die Karte nah an Geforce-2-GTS-Leistung heran, was sich auch im Preis niederschlägt: Rund 370 Mark soll das Modell kosten.

→ www.gainward.de

GameStar-Prozessorindex: Top 25 Preis-Leistungs-Tabelle

Aufgelistet finden Sie die 25 Prozessoren mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis. Sie sind von links nach rechts nach ihrem Kaufpreis sortiert. 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: 23.7.2001