

Gerüchte, Szene



Schwingt Jedi-Heldin Mara Jade in Jedi Knight 2 wieder ihren Lichtsabel?

Kolumne



Ausgesiedelt

Französisches Softwarehaus Ubi Soft schluckt deutsche Traditionsfirma Blue Byte. Kein Grund für nationale Sicherheitsbedenken, aber ein weiterer Beweis für die Zwergenrolle

der deutschen Software-Industrie im internationalen Vergleich. Die Ursachenforschung fällt leicht: Außer Battle Isle und Siedler produzierte Blue Byte kommerziell überwiegend Flops. Und dann der Traum vom großen Amerika: Firmenchef Thomas Hertzler, mit dem ich zu Zeiten eines Siedler 1 noch über Bedienungs-mängel diskutierte, war schon lange dem niederen Tagesgeschäft in Deutschland entrückt, versuchte aber trotzdem von Austin aus, jede Kleinigkeit zu kontrollieren.

Die Firmenübernahme macht einen zweiten Punkt deutlich: Offensichtlich bieten nur noch die Franzosen (Havas, Infogrames, Ubi Soft) und einige wenige Engländer (vor allem Eidos) den übermächtigen US-Publishern Paroli. Nichts gegen die Fähigkeiten der Amis, ein Doom 3 auf die Beine zu stellen. Aber anspruchsvolle Strategiekost wie Anno 1503 oder Innovationswunder wie Black & White kommen mit wenigen Ausnahmen nicht von dort. Der spanische Superhit Commandos war den US-Magazinen zu schwer, es verkaufte sich relativ gesehen nur halb so gut wie hierzulande. Sudden Strike? In den USA verrissen. Gothic? Kein Publisher. Europäer mögen vielfältige, anspruchsvolle Spiele. Wir Deutschen lieben hochwertige Strategiekost. Aber mangels großem, deutschem Publisher-Haus müssen andere dafür sorgen, dass wir sie auch bekommen.

Jörg Langer
Chefredakteur

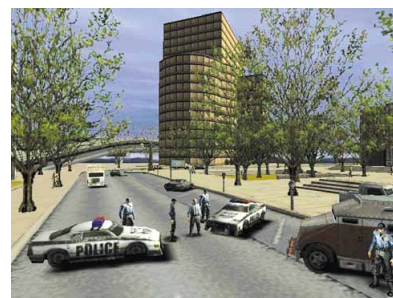
Jedi Knight 2

Jedi-Ritter quer durch die Galaxis spüren eine Erschütterung der Macht. Aufregende Gerüchte über eine Fortsetzung des genialen 3D-Shooters **Jedi Knight** (GameStar-Wertung 12/97: 90 %) machen im Internet die Runde. Ein Insider hat GameStar exklusiv mit Informationen zum Laserschwertspektakel versorgt: Angeblich sollen die Action-Experten von Raven Software das Spiel programmieren, die zuletzt mit **Star Trek: Voyager** für Furore sorgten. Damit dürfte auch klar sein, dass 3D-Technologie von id-Software zum Einsatz kommt. Ob das schon die brandneue **Doom 3**-Engine sein wird oder das bewährte Grundgerüst von **Quake 3**, steht im wahrsten Sinne des Wortes noch in den Sternen. Wahrscheinlich vertreibt Activision das Programm; LucasArts enthält sich jedoch bislang jeden Kommentars zu **Jedi Knight 2**. Leider konnte unser Informant nicht sagen, ob das Spiel im neuen **Episode 1**-Szenario oder alten **Star Wars**-Universum spielt. Ein Wiedersehen mit den Helden aus **Jedi Knight** und dem Addon **Mysteries of the Sith**, Kyle Katarn und Mara Jade, wäre aber schön.

Loose Cannon kommt

Die erste Amtshandlung von Microsoft als neuer Besitzer von Digital Anvil war unerfreulich: Sowohl der Actionknaller **Loose Cannon** als auch das Weltraum-Strategiespiel **Conquest** fielen der auf Megaseiler ausgelegten Firmenpolitik der Redmonder zum Opfer. Inzwischen kündigte **Loose Cannon**-Projektleiter Tony Zurovec an, kurz vor der Unterzeichnung eines Publi-

shing-Vertrages für das Programm zu stehen. Wer sich das viel versprechende Spiel, das kurz vor der Fertigstellung steht, jetzt gekrallt hat, wollte er aber noch nicht sagen.



Loose Cannon: Die Arbeit an der leistungsfähigen Engine des Actionspiels war wohl nicht umsonst.

Peanuts am PC

Infogrames hat in einem Rundumschlag kräftig Lizenzen eingekauft. Kurz nach dem Tod von Charles M. Schultz sicherte sich der französische Publisher die Software-Rechte an den **Peanuts**. Der erste Titel wird **Snoopy Tennis** für den Game Boy Color sein, später könnten aber auch PC-Spiele folgen. Schließlich richten sich die Comics um den Ober-Loser Charlie Brown auch an reifere Leser.

Noch nicht bestätigen wollte man Gerüchte, dass für zehn Millionen US-Dollar die Umsetzungs-Rechte für den Action-Reißer **Terminator 3** nach Frankreich gingen. Auch der zweite Einsatz der **Men in Black** soll angeblich unter Infogrames' Fittchen für den PC und Konsolen kommen.



Shiny macht Matrix

Matrix ist in jeder Hinsicht ein Ausnahmefilm. Selten zuvor liefen Action und Story so gekonnt verwoben über die Leinwände wie im Meisterwerk der Wachowski-Brüder. Ungewöhnlich lange dauert es hingegen, bis endlich ein Spiel zum Film erscheint. Wenigstens ist es jetzt offiziell: Die Umsetzung des Kultstreifens wird niemand Ge-



Er nahm die rote Pille: Dave Perry (rechts) durchschaut die **Matrix**.

ringer übernehmen als Dave Perry, Boss der Software-Schmiede Shiny. Die inzwischen etwas angegraute **Messiah**-Engine soll Neo und Trinity auf dem PC in Szene setzen. Angeblich hat Perry auch gleich die Rechte für Teil 2 und 3 von **Matrix** abgestaubt. Endlich kümmert sich einmal ein namhaftes Team um eine Film-Lizenz – so bleiben uns Enttäuschungen wie **Das fünfte Element** hoffentlich erspart.

Gordon Freeman verliebt

Nur spärlich tröpfeln die Informationen zu **Half-Life 2** aus den Entwickler-Labors von Valve. Jetzt hat sich Professor Ken



Wird **Gordon Freeman** mit künstlicher Intelligenz zum Casanova?

Terminkalender: Netzwerk-Partys bis Mai 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
pLANquadrat SHA 3	53498 Waldorf	150	http://underscore.at/ www.shababah.de	30.3. bis 1.4.2001
	35510 Mitten	250		6.4. bis 8.4.2001
Planet Insomnia	21218 Hittfeld	405	www.planetinsomnia.de	6.4. bis 8.4.2001
Easter Combat	26316 Varel	250	www.lan66.de	12.4. bis 15.4.2001
Lan Area 2	52531 Übach-Palenberg	250	www.lanarea.de	13.4. bis 15.4.2001
Frankonia LAN Backspace 02	97737 Germünden	300	www.frankonia-lan.de	20.4. bis 22.4.2001
	CH-8400 Winterthur	300	www.back-space.ch	21.4. bis 22.4.2001
Digital Velocity 3	71224 Düsslingen	450	www.dv-lan.de	27.4. bis 29.4.2001
Munich Battle LAN	85221 Dachau	250	www.battlecom.de	27.4. bis 29.4.2001
Cybersniper 2	41239 Mönchengladbach	300	www.cybersniper.de	28.4. bis 29.4.2001

Perlin, ein Spezialist für künstliche Intelligenz, verplappert. Angeblich arbeitet er gemeinsam mit den Entwicklern an einer Technik, die den Figuren im Spiel realistische Gefühle verpasst. So sollen Sie sich zum Beispiel im Laufe der Handlung in einen Charakter verlieben können und umgekehrt. Wie wir uns das in einem 3D-Shooter vorzustellen haben, konnte der Professor aber nicht genau sagen. Zumindest bestätigt diese Aussage, dass Valve weiterhin an einem **Half-Life 2** arbeitet.

Guido Henkel wieder da

Spielerveteranen werden ihn noch kennen: Guido Henkel, den ehemaligen Chef von Attic. Nach den Amiga-Adventures **Hellowoon** und **Ooze** machte ihn vor allem die Trilogie **Das Schwarze Auge** bekannt. Außerdem arbeitete er bei Interplay an **Fallout 2** und war darüber hinaus maßgeblicher Designer von **Planescape Torment**, dessen Team er kurz

vor der Fertigstellung des Programms verließ. Jetzt meldet sich Henkel mit einem neuen Projekt zurück. Seine frisch gegründete Firma eMusement wertet an einem Online-Rollenspiel. Das nötige Knowhow dafür hat er sich in Gestalt zweier ehemaliger **Everquest**-Entwickler ins Haus geholt.



Guido Henkel (37) gehört zum deutschen Entwickler-Urgestein.

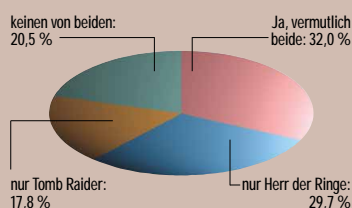
Topware pleite

Der Mannheimer Publisher Topware musste Anfang Februar Konkurs anmelden. Grund für die prekäre finanzielle Lage sei nach Angaben der Firma ein externer Berater, der beträchtliche Mittel veruntreut habe. Außerdem habe die Niederlage im **D-Info**-Prozess gegen Telekom-Tochter DeTeMedien dem Unternehmen geschadet. Die Website des Unternehmens ist nach wie vor online, auch die aktuellen Gehaltszahlungen an die Mitarbeiter werden noch geleistet. Traurig, dass ein deutscher Publisher einfach so von der Bildfläche verschwindet. **MS**

Frage des Monats

In Ausgabe 3/2001 fragten wir:

»Werden Sie sich die kommenden Filmumsetzungen von Tomb Raider oder Herr der Ringe im Kino anschauen?«



Ergebnis: Unsere Leser interessieren sich mehr für Gandalf & Co. als für Lara Croft. Nur 20 Prozent wollen keinen der beiden Filme sehen.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten (3/2001)

GameStar-Newsticker

★★★ **FALLOUT:** Angeblich ist ein dritter, online-fähiger Teil des Endzeit-Rollenspiels in der Mache. ★★★ **XBOX:** Microsoft streitet mit der Softwarefirma X-Box Technologies, die den Namen der neuen Konsole schon früher schützen ließ. Eine gütliche Einigung wird aber angestrebt. ★★★ **STAR WARS GALAXIES:** Schade – im Online-Rollenspiel von Verant dürfen Sie wegen moralischer Bedenken der Entwickler nicht die Rolle eines imperialen Stormtroopers übernehmen. ★★★ **BAPHOMET'S FLUCH 3:** Revolution arbeitet an einem dritten Adventure mit George Stobbart und Nico. Auch eine Zeichentrick-Serie ist geplant. ★★★ **GIRLSCAMP:** Egmont droht mit einem Spiel zum erfolglosen Big-Brother-Klon. ★★★ **KONTAKTANZEIGEN:** Unter www.suchecan.de finden sich Online-Spieler und mitgliederarme Clans. ★★★ **CODEMASTERS:** Die britische Firmenzentrale entlässt aus Kostengründen 90 Mitarbeiter. ★★★ **FARSCAPE:** Zur eher langweiligen Science-Fiction-Serie der Jim Henson Company soll es bald ein Spiel geben. ★★★ **EIDOS:** Gemeinsam mit Nokia will die Firma Spiele wie Tomb Raider und Deus Ex für WAP-Handys umsetzen. Wir befürchten Pac-Man-Klone mit Lara. ★★★ **TAKE 2:** Der Publisher hat die österreichischen Clou-Macher von Neo gekauft, die bisher bei Jowood unter Vertrag waren. ★★★

Spiele News



Halo: Sogar windgeschüttelte Bäume werfen korrekte Schatten.

Kolumne



Wir wollen DVDs!

Warum setzt sich bei PC-Spielen die viel gelobte DVD nicht durch? Die Laufwerke stecken mittlerweile in beinahe jedem neu verkauften Komplett-PC, und der Vorteil des Medi-

ums liegt schließlich auf der Hand: Platz ohne Ende. Die Film-Industrie macht vor, wie's geht. Mit attraktivem Zusatznutzen (Director's Cut, mehrsprachige Versionen) wird der DVD-Verkauf gehörig angeheizt.

Bei dem interaktivsten aller Medien, den PC-Spielen, sieht's hingegen düster aus. Weit und breit keine Killer-Applikation in Sicht. Dabei gäbe es soviel, was wir Spieler gerne zusammen mit dem Programm hätten: Making-Ofs, Entwickler-Interviews, Demos et cetera. Auch der nervige CD-Wechsel bei Spielen wie Baldur's Gate 2 (vier CDs!) könnte der Vergnügen angehören. Doch die Firmen haben kein Interesse – wegen ein paar Pfennig Produktions-Mehrkosten pro Exemplar verweigert sich die Industrie dem neuen Medium. Lediglich 30 Spiele gibt's bisher auf DVD – und von Zusatz-Inhalten keine Spur.

Gunnar Lott
Leitender Redakteur

Halo

Die fremde Welt des Actionspiels **Halo** wird immer schöner: Derzeit basteln die Programmierer bei Bungie unter anderem an den Echtzeit-Schatten. So sollen windgeschüttelte Bäume das Sonnenlicht physikalisch korrekt vom Boden abhalten. Wasserflächen funkeln angeblich dank einer in der Tiefe abnehmenden Transparenz noch realistischer. Auch die Spielmechanik wird weiter verfeinert: Das Kollisions-Modell fragt die Größe von Aliens oder Soldaten jetzt genauer ab; Figuren mit längeren Extremitäten sollen entsprechend anders auf Schüsse reagieren. Mitte März will Bungie die neueste



Halo: Große Bestien reagieren korrekt auf Treffer.

Version des Actionspektakels im Rahmen einer Microsoft-Veranstaltung mit allen inzwischen programmierten Weiterentwicklungen vorstellen – wir sind gespannt.
→ www.bungie.com

Sims: Party ohne Ende

Jetzt wird gefeiert: Nach all der Arbeit steigt bei den **Sims** mit dem zweiten Addon eine **Party ohne Ende**. Egal ob Tänzerin aus der



Party ohne Ende: Chillen auf dem Rave-Event.

Torte, Rave-Event im Wohnzimmer oder feucht-fröhlicher Abend am Lagerfeuer – gönnen Sie Ihren virtuellen Freunden doch mal was. Je nach Motto des Abends legen Sie Techno-Platten auf oder lassen die Gäste zu Country-Liedern schunkeln, unterhalten mit einem Pantomimen oder tragen Schlachten am Buffet aus. Abgesehen von neuen Kostümen und Dekorationen sind zahlreiche zusätzliche Sims und Musikrichtungen für das Erweiterungs-Set geplant. Die Fete beginnt noch in diesem Frühjahr.
→ www.electronicarts.de

Far Gate

Auf den Spuren von **Homeworld** wandelt das Echtzeit-Strategiespiel **Far Gate**. In einem 3D-Universum kontrollieren Sie als ehemaliger Pirat Minen- und Handelschiffe. Bald nach der ersten Mission tauchen außerirdische Kreaturen auf, außerdem sollen Sie dann rasch per Wurmloch in andere Quadranten voller Abenteuer aufbrechen können. Das Spiel will gegenüber **Homeworld** vor allem mit einer wesentlich größeren Anzahl unterschiedlicher Schiffe bestehen.
→ Interplay, (040) 89 70 33 33

Sudden Strike: Forever

CDV arbeitet zum Echtzeit-Hit **Sudden Strike** am offiziellen Addon namens **Forever**. Vier Solokampagnen sind in der Mache. Die bestreiten Sie wieder mit deutschen, russischen, amerikanischen oder britischen Truppen; mit Letzteren kämpfen Sie in Afrika. Weitere Multiplayer-Maps und der Karten-Editor sollen zusätzlich auf der CD sein. Abgesehen von den bisherigen Patches sind spielerische Neuerungen vorgesehen. Mannschaften in einem bestimmten Radius um Offiziere gewinnen an Erfahrung, außerdem blicken die höheren Ränge künftig per Fernglas tiefer in den Schlachtnebel. Neue Einheiten sind ebenfalls angekündigt, abgesehen von frischen Panzern und Haubitzen werden vor allem Sanitäter spannend, die das Fußvolk begleiten. Im April 2001 soll die Taktikerei weitergehen.

→ CDV, (0721) 97 22 40



Sudden Strike Forever: An Nordafrikas Küsten kämpfen im Addon Briten gegen Deutsche.

Duke Nukem Forever

Als blond gestrählte Abrissbirne sollen Sie sich in **Duke Nukem Forever** austoben können.



Duke Nukem Forever: Ballern in Las Vegas.

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	(1)	Diablo 2
2	(4)	Counterstrike (dt.)
3	(6)	Age of Empires 2
4	(2)	Half-Life (dt.)
5	(3)	No One Lives Forever
6	(5)	Baldur's Gate 2
7	(8)	Unreal Tournament
8	(9)	C&C: Alarmstufe Rot 2
9	(13)	Die Sims
10	(14)	Sudden Strike
11	(-)	Gunman (dt.)
12	(11)	Monkey Island 4
13	(7)	Deus Ex
14	(19)	StarCraft
15	(18)	Tony Hawk's Pro Skater 2
16	(20)	Patrizier 2
17	(12)	Fifa 2001
18	(15)	Star Trek: Voyager
19	NEU	Hitman
20	(17)	Colin McRae Rally 2.0

Quelle: über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

nen. Entwickler 3D-Realms kündigt an, dass Sie in dem Ego-Shooter mit jedem Objekt auf irgendeine Art interagieren können. Entweder Sie benutzen es, nehmen es auf – oder jagen es per Raketenwerfer oder sonstwie in die Luft. Chef-Designer George Broussard: »Man kann die Interaktivität nicht mit der des Vorgängers vergleichen. Das ist wie Stummfilm gegen den THX-Sound aus Star Wars.« In dem Programm stoppen Sie als großmäuliger Macho in Orten wie Las Vegas oder der Wüste von Nevada eine außerirdische Invasion.

→ Take 2, (01805) 21 73 16

X-Com: Enforcer

Außerirdische auf der Erde – Sie wissen schon, was da zu tun ist. Und heizen den Aliens als Kampfroboter im Actionspiel **Enforcer** ordentlich ein. Der Ableger zur einstigen Strategie-Vorzeigereihe **X-Com** will ganz auf die Lust am Dauerfeuer setzen: erst schießen, gar nicht fragen. Per Raketenwerfer oder Schockgefrier-Kanone murksen Sie so lange fremdartige Kreaturen ab, bis Sie deren Generator gefunden und zerstört ha-



X-Com Enforcer: Mit Super-Wummen kämpfen Sie um das Schicksal des blauen Planeten.

ben. Das einzige ansatzweise taktische Element: Zwischen den Missionen sollen Sie entscheiden können, ob Sie lieber unbekannte Alien-Kampfgeräte erforschen oder Ihr vorhandenes Waffenarsenal verbessern. Besonders die Bombast-Grafiken und aufwändigen Explosionen dürften Fans knalliger Effekte lange bei der Stange halten.

→ Infogrames, (0190) 51 05 50

Dune

Westwood spielt mit **Emperor** (siehe Preview) gerne im Sandkasten, und auch Cryo will Sie in einem Action-Adventure zum Klassiker **Dune** von Frank Herbert bald auf den Wüstenplaneten verfrachten. Sie steuern die Geschicke von Paul Atreides aus der Außenansicht und sollen beispielsweise Geiseln aus einem Wüsten-Camp befreien. Dabei ist weniger Waffengewalt nötig, sondern vor allem Geschick beim Überwinden der Sicherheitsanlagen. Die 3D-Grafik wirkt – anders als auf den veröffentlichten Bildern – in Bewegung recht schmuck, wenn auch wegen des Wüsten-Szenarios etwas eintönig.

→ www.cryo-interactive.de



Dune: Action-Adventure mit Wüstenprinz Paul Atreides auf dem kargen Sandplaneten.

Mafia

Angehende PC-Paten legen schon mal die Sonnenbrille neben den Rechner: In **Mafia** machen Sie als Mitglied der »ehrenwerten Gesellschaft« die imaginäre 30er-Jahre-Metropole Lost Heaven unsicher. Bei einer Präsentation konnten wir eine sehr frühe Version anspielen und sind seitdem schwer angetan. Vor allem die schicke Darstellung der Stadt ist toll: Im Oldtimer führen wir vom dicht bebauten Hafengebiet in eine idyllische Außengemeinde und zuckelten über Landstraßen – alles sehr glaubwürdig dargestellt. Sogar ein kompletter Motorsport-Parcours wird mitgeliefert. Darin sollen Sie in den »Renn-Zigarren« der damaligen Zeit mit computergesteuerten Piloten um die Wette flitzen. Nach derzeitigem Stand erscheint **Mafia** zum Jahresende 2001.

→ Take 2, (01805) 21 73 16



Mafia: Als Verbrecher flitzen Sie in schicken Oldtimern durch die Großstadt.

Conflict Zone

Blauhelm oder schnauzbärtiger Despot: Im Echtzeit-Strategiespiel **Conflict Zone** haben Sie die Wahl. Entweder mit der Nato oder als Diktator kämpfen Sie sich durch je 16 Missionen. Dabei ist es als »Guter« besonders wichtig, Zivilisten zu schützen und Konflikte möglichst schnell zu beenden. Als Bösewicht müssen Sie auf solch lästige Details nicht achten, allerdings steht nur schlechtere Ausrüstung zur Verfügung. Entwickelt wird das Spiel von der französischen Firma Groupe Mathématiques Appliquées, die sich sonst mit künstlicher Intelligenz beschäftigt. Kein Wunder also, dass sich die Einheiten im Spiel sehr clever anstellen sollen. Kommandanten



Conflict Zone: Echtzeit-Strategie mit der Nato.

übernehmen auf Wunsch den Ausbau Ihrer Basis und die Zusammensetzung der Armee.
→ Ubi Soft, (0190) 88 24 12 10

Project Eden

Vier Freunde kämpfen gegen die Unterwelt, und Sie steuern im Action-Adventure **Project Eden** gleich alle. Das Cop-Quartett soll seltsame Vorfälle in einer Fleischfabrik aufklären und gerät dabei in immer düstere Gebiete. Di-



Project Eden: Morphende Endwelt-Gegner voraus.

rechte Kontrolle haben Sie aus der Rückansicht immer nur über die gerade angewählte Figur, den anderen dürfen Sie lediglich den Befehl »Folge mir« erteilen. Die Teammitglieder müssen auch mal zusammenarbeiten; dann drücken Sie mit einer Figur den Schalter und marschieren mit der anderen durchs Tor. Einen interessanten Eindruck hinterlassen viele der Gegner. Die Entwickler wollen stark auf morphende Feinde setzen, ein freundlicher Wachmann verwandelt sich vor Ihren Augen schon mal in eine Mörderspinnne.

→ Eidos, (01805) 22 31 24

Original War

Da war der Kalte Krieg nichts dagegen: Im Echtzeit-Titel **Original War** kämpfen Amis gegen Sowjets – dank Zeitsprung in prähistorischer Umgebung. Es geht um wertvolle Energiekristalle, die in der Zukunft eine wichtige Rolle spielen. Die Story wird von klasse Rendervideos umrahmt, die besonders in der russischen Kampagne extrem beeindruckend aussehen. Aus der Vogelperspektive bekommen Sie liebevoll gepinselte Landschaften zu Gesicht, Dialoge treiben die Story voran. Das fertige Spiel will Sie im-



Original War: Strategie in prähistorischer Zeit.

mer wieder vor Entscheidungen setzen, die den Missionsverlauf beeinflussen. Bereits Ende März soll das Programm fertig sein.

Interplay, (040) 89 70 33 33

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	(1)	Wer wird Millionär?
2	NEU	Die Siedler 4
3	NEU	MechWarrior 4
4	–	America
5	(2)	Patrizier 2
6	(13)	Cossacks
7	(6)	Die Sims
8	NEU	Oni
9	(3)	No One Lives Forever
10	(8)	Baldur's Gate 2
11	(5)	C&C: Alarmstufe Rot 2
12	(12)	Fifa 2001
13	(11)	Project IGI
14	(–)	Hitman
15	(10)	Monkey Island 4
16	(14)	Colin McRae Rally 2.0
17	(4)	Giants
18	(–)	Age of Empires 2
19	(18)	Diablo 2
20	(–)	Sudden Strike

Feb. 2001; nach den Verkaufszahlen von SATURN

Legends of Might & Magic

Eine Art **Counterstrike** für Fantasy-Fans soll **Legends of Might & Magic** werden: Zwei Teams, je nach Level eine Prinzessin oder ein Heiliger Gral als Geisel – und dann wird ordentlich draufgehauen. Per Schwert, Axt oder magischem Raketenwerfer brezeln Sie den anderen Online-Rittern eins über. Maximal 16 Teilnehmer passen in eine Partie, ein Solo-Modus ist nicht vorgesehen. Statt Geld zum Kauf neuer Ballermänner gibt's Erfahrungspunkte, mit denen Sie Fähigkeiten oder Zauber verbessern. Die Kämpfe steigen in Arenen, die Orten aus den Rollenspielen der Serie nachempfunden sind. Unter anderem toben Sie sich in den Zwergenminen von Xeen aus. Für stimmige Grafiken sorgt die LithTech-Engine, die Fans ja schon aus **No One Lives Forever** kennen. Angeblich erscheint das Programm bereits im April 2001.

→ Infogrames, (0190) 51 05 50



Legends of Might & Magic: Multiplayer-Spiel im Stil von Counterstrike mit Magierin und Flammenzauber.

Economic War

Online-Spiele um echte Aktien machen derzeit kaum Sinn, schließlich kann jeder



Economic War: Bau-Lust statt Aktien-Frust.

die Kurse von morgen voraussagen: einfach noch ein bisschen tiefer. Also probiert es das Entwicklerteam Monte-Christo ein **Economic War** statt mit einer trockenen Börsen-Simulation mal mit Geld und Macht plus Humor. Als Finanzberater von schusseligen Präsidenten sollen Sie Reichtümer anhäufen und weltweiten Einfluss gewinnen. Für Ersteres errichten Sie in Städten Fabriken, Mediengebäude und Botschaften. Letzteres besorgen Verträge mit befreundeten Staaten oder Handelsembargos gegen Konkurrenten. Geplant sind acht Szenarien, vom kalten Krieg in den 50er Jahren bis hin zu einer post-epidemischen Welt. Klingt alles ganz spannend, die arg bemüht-komi-

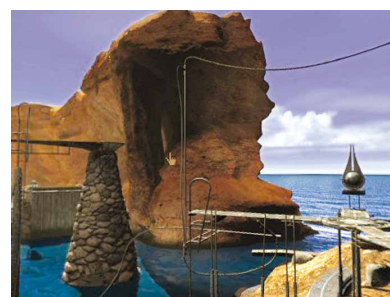
sche Aufmachung ist aber sicher nicht jedermanns Geschmack. Vorgesehener Veröffentlichungstermin: Mitte Mai 2001.

→ Infogrames, (0190) 51 05 50

Myst 3

Pünktlich am 17. April will Hersteller TLC den dritten Teil der Adventure-Saga **Myst** mit dem Untertitel **Exile** in die Läden stellen. Dank neu entwickelter Grafik-Engine werden Sie, anders als in den beiden Vorgängern **Myst** und **Riven**, mit neuartigen Render-Effekten und 360-Grad-Rundumsicht durch fünf Welten reisen. Dabei verfolgen Sie einen grimmigen Bösewicht, gespielt von Brad Dourif (**Herr der Ringe**, **Alien 4**). In der Ausgangswelt lösen Sie Logik-Rätsel. Entwickelt wurde das Programm übrigens nicht von der für die ersten Teile verantwortlichen Firma Cyan, sondern unter deren Aufsicht von einem Team namens Presto Studios. Dieser Entwickler war bereits für das ordentliche **Star Trek**-Adventure **Der Aufstand** zuständig. **PS**

→ www.myst3.com



Myst 3: Auf der Insel der zweiten Welt hängen überall elektrische Kabel. Mit Schaltern aktivieren Sie Generatoren, die verschlossene Türen öffnen.

GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	MechWarrior 4 (dt.)	Mechspiel	Microsoft	3/01	90%
2	Counterstrike 1.0 (dt.)	3D-Action	Valve	2/01	89%
3	Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	NEU	88%
4	Die Siedler 4	Aufbauspiel	Blue Byte	NEU	88%
5	Severance	Actionspiel	Rebel Act	NEU	86%
6	NBA Live 2001	Sportspiel	EA Sports	NEU	86%
7	Black & White	Aufbauspiel	Lionhead	NEU	84%
8	Giants	Actionspiel	Interplay	2/01	83%
9	Chessmaster 8000	Schachspiel	Mattel Inter.	NEU	83%
10	F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	NEU	81%
11	Star Trek: Away Team	Echtzeit-Strategie	Activision	NEU	81%
12	Virtual Pool 3	Sportspiel	Interplay	3/01	81%
13	Undying	3D-Action	Electronic Arts	NEU	79%
14	Hostile Waters	3D-Strategie	Rage	NEU	79%
15	Stupid Invaders	Adventure	Ubi Soft	3/01	77%
16	Tiger Woods 2001	Sportspiel	EA Sports	2/01	76%
17	Theme Park Manager	Wirtschaftssim.	Electronic Arts	3/01	75%
18	Worms World Party	Action-Strategie	Team 17	3/01	75%
19	Three Kingdoms	Echtzeit-Strategie	Eidos	NEU	74%
20	Blair Witch 3	Actionspiel	Take 2	3/01	74%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele nach den GameStar-Wertungen in 2/2001, 3/2001 und 4/2001.



Patrizier 2 Addon: Der Jahreszeiten-Wechsel hat grafische und spielerische Auswirkungen.

Patrizier 2 Addon

Mit derzeit knapp 100.000 verkauften Exemplaren gehört **Patrizier 2** zu den erfolgreichsten PC-Spielen der letzten Monate. Eine Zusatz-CD ist da kaum verwunderlich; sie soll allerdings deutlich mehr bieten als nur ein paar Städte extra. So hält zum Beispiel der Jahreszeitenwechsel Einzug: Im Winter rieselt in den Städten nicht nur leise der Schnee, es steigt auch die Nachfrage nach Fellen und Wolle. Weitere sicher enthaltene Features: Sie können nun auch Piraten angreifen und sich mit Landesfürsten (zwecks Belagerungs-Abwehr) verbünden. Bei drei gewonnenen Bürgermeister-Wahlen hintereinander spendiert Ihnen die Hanse eine Statue, die positiv auf das Klima Ihrer Kommune einwirkt. Eher unwahrscheinlich ist ein neuer Schiffstyp – schon jetzt nutzen die meisten Spieler nur zwei der vier Modelle. Bis Oktober müssen sich die Fans gedulden.

→ www.ascaron.de

Fußball Manager 2002

Trotz der teuren DFB-Lizenz waren die Fußball-Manager-Versuche von EA Sports bislang nicht vom Erfolg verwöhnt. Deshalb steht seit Anfang 2000 Gerald Köhler auf der EA-Gehaltsliste. Der war davor Hauptdesigner der ruhmreichen **Anstoss**-Serie und soll nun dem **Fußball Manager 2002** zu einem ähnlichen Höhenflug verhelfen. Mittlerweile sind erste Fakten bekannt: Bei den Spielen sollen zahlreiche Rollenspiel-Elemente dazukommen. Die vollmundige Presse-Erklärung preist das neue Transfermarkt-System gar als »revolutionär« – schau'n mer mal. Falls Sie zufällig Fan von Sturm Graz sind, kön-

nen Sie sich freuen: Neben den deutschen sind auch die Originaldaten der österreichischen Liga enthalten. Auflaufen soll das Programm bereits im Herbst diesen Jahres.

→ www.electronic-arts.de

Bundesliga Manager X

Anfang April betritt **Bundesliga Manager X** den Software-Rasen. Eine Demo der ungewöhnlichen Art steht schon jetzt auf der Software-2000-Homepage zum Herunterladen bereit: Sie treten gegen den Computer oder einen Mitspieler zum Elfmeterschießen an. Der Probeshappen gibt einen recht guten Einblick in die überraschend schicke 3D-Grafik.

→ www.bundesligamanager.de



Bundesliga Manager X: schönes Elfmeterschießen.

Arena

Obwohl **Skout** unter »kommerzieller Flop« zu verbuchen war, versucht sich Soft Enterprises ein weiteres Mal am 3D-Action-Genre. Als Story verwurteilt **Arena** den aktuellen Trend zu immer ausgefalleneren Gameshows. Sie selbst nehmen an einer besonders brutalen teil: Meist ist das Spielziel schlicht die Vernichtung Ihrer Widersacher. In an-



Arena: Tödliche Spielshow in futuristischen Stadien.

deren Arenen müssen Sie die Flagge des Gegners stehlen oder einen bestimmten Schalter zuerst drücken. **Arena** ist stark Multiplayer-orientiert; computergesteuerte Bots übernehmen nötigenfalls die Spielpartner. Auf Sendung geht das hoffnungsvolle Projekt im kommenden Sommer.

MG

→ www.soft-enterprises.de

Firmen-Porträt: Reaktor

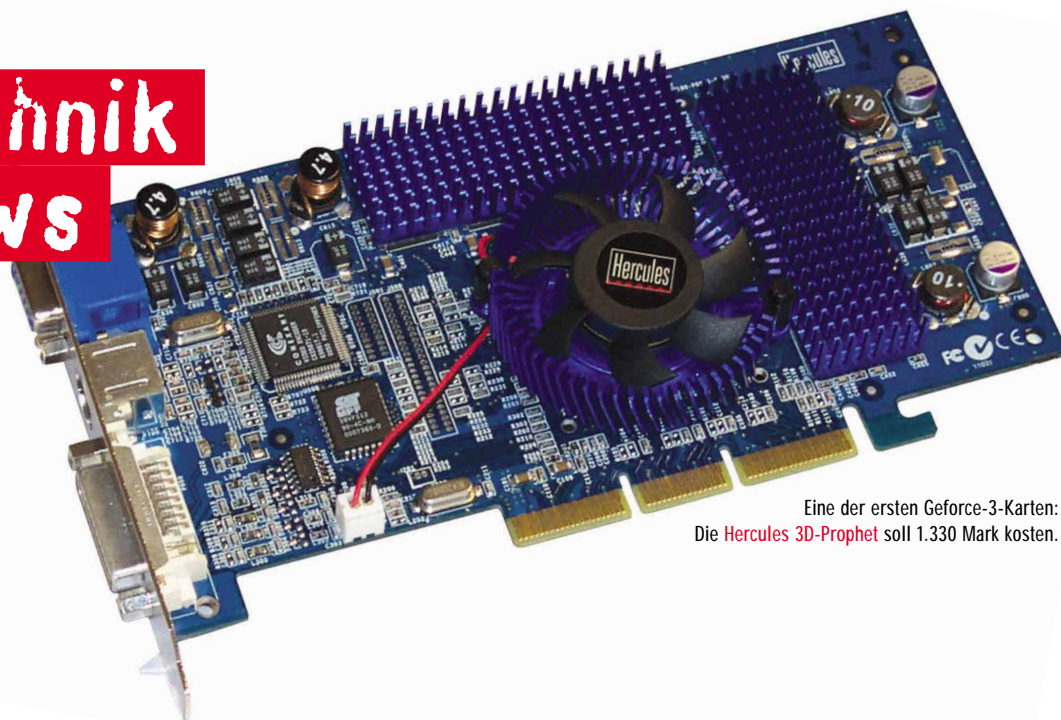


Mehr als eine reine Spiel-firma ist der kleine Hannoveraner Entwickler Reaktor. Bekannt wurde das Team unter dem Namen Century

Media durch das 1995 erschienene **Bermuda Syndrome**: Es gehörte seinerzeit zu den besten und vor allem grafisch schönsten Action-Adventures. Das 1996 von Jörg Schwieterz gegründete Unternehmen bietet seine Dienste auch in den Bereichen E-Commerce und Web-Design an.

Kein Wunder, dass es sich bei seinem Spieldebüt **Neocron** für einen Massively-Multiplayer-Titel entschieden hat. 3D-Action mit leichtem Rollenspiel-Einschlag bildet das Grundgerüst (siehe Preview in Heft 3/01). Das im Herbst erscheinende Programm soll kostenlos sein; der Spieler muss jedoch eine monatliche Gebühr entrichten. Vor **Neocron** wurden die beiden Solo-Actiontitel **Typherra** und **Piranha** gestrichen.

Technik News



Eine der ersten GeForce-3-Karten:
Die **Hercules 3D-Prophet** soll 1.330 Mark kosten.

Kolumne



Flat-Line

Viele Nutzer traf die Einstellung der Flatrate von T-Online wie ein Schlag: Das ungezwungene Surfen mit Pauschaltarif hat ein Ende. Im Dezember laufen die letzten Verträge aus.

Die Gründe für diese Entscheidung liegen in den hohen Verlusten von T-Online. Aber zunehmend verdichten sich auch Gerüchte, dass der Konzern alle Mittel einsetzt, eine Großhandels-Flatrate zu verhindern. Damit möchte T-Online Angebote von Drittanbietern unterbinden. Die aktuelle Offerte an die Konkurrenz liegt bei 150 Mark ohne laufende Kosten und Gewinnspanne für den Anbieter. Also für die meisten Endkunden viel zu teuer.

Alternativen gibt es wenige: Der einfachste Weg wäre der Umstieg auf T-DSL – das ist aber nicht überall verfügbar. Denn schon jetzt warten eine halbe Million Kunden auf den entsprechenden Anschluss. Bis T-Online ein flächendeckendes Angebot bereitstellen kann, werden noch einige Jahre ins Land ziehen.

Mit am härtesten trifft es Online-Spieler. Viele können ihrem Hobby nur noch eingeschränkt nachgehen. Eine Spielzeit von 25 Stunden die Woche ist keine Seltenheit und würde im Call-by-Call-Tarif etwa 110 Mark im Monat kosten. Die Anzeichen deuten darauf hin, dass das Ende der Flatrate von T-Online einen großen Rückschritt auf dem Weg zur Informationsgesellschaft bedeutet. Zudem hemmt es die Entwicklung des Internets zur Spieleplattform. Es bleibt zu hoffen, dass andere Anbieter mit eigenen Netzen bald in die Bresche springen und der Flat-Line wieder Leben einhauchen.

Holger Scherff
Redakteur

Geforce 3: Preise & Spiele

Auf dem Pariser Eiffelturm fand am 27.2.2001 Nvidias Europa-Launch der **Geforce 3** statt. GameStar-Mann Michael Galuschka war für Sie vor Ort und konnte Minuten vor Redaktionsschluss letzte News in Erfahrung bringen. So werden neben Elsa auch Asus (**V8200**), Hercules (**3D Prophet 3**) und Leadtek (**Geforce 3**) vom Start weg mit eigenen Boards vertreten sein. Auch die Preise, über die bislang nur spekuliert werden konnte, stehen nun fest: Zwischen 1.300 und 1.400 Mark sollen die Boards kosten, je nach Ausstattung.

Doch nicht nur rund um die Hardware selbst, sondern auch zu den entsprechenden Spielen gab es Neues: Nvidia veröffentlichte eine Liste mit Titeln, die spezielle Geforce-3-Features explizit unterstützen. Dazu gehören unter anderem **Doom 3**, **AquaNox**, **Incoming-Forces** und **X-Isle**. Der Großteil der Programme erscheint aber frühestens in einem halben Jahr – von daher gibt es also wenig Gründe, sofort zuzuschlagen (siehe auch Preview auf S. 211).
→ www.nvidia.de

CD-Rohlinge mit 1,3 GByte

Die Dortmunder Disc4You GmbH will zur CeBIT (vom 22. bis 28. März) CD-Rohlinge mit einer Kapazität von 120 Minuten zeigen – das entspricht 1,3 GByte. Die Silberlinge bieten damit Speicherplatz für etwa 22 Stunden Musik im MP3 oder einen vollständigen Spielfilm im MPEG-1-Format. Problematisch ist aber noch die Kompatibilität der neuen Rohlinge zu aktuellen CD-Recordern. Doch nach eigenen Aussagen

arbeitet Disc4you eng mit den Brenner-Herstellern zusammen. Die ebenfalls zur CeBIT angekündigten Brennprogramme **CDRWin 4.0** von Goldenhawk und **Discjuggler 3.5** von Padus werden die größere Kapazität unterstützen. Die neuen Rohlinge sollen im Juni 2001 in den Handel kommen, der Preis wird bei etwa 2 Mark pro Stück liegen.
→ www.disc4you.de

Silberkühler

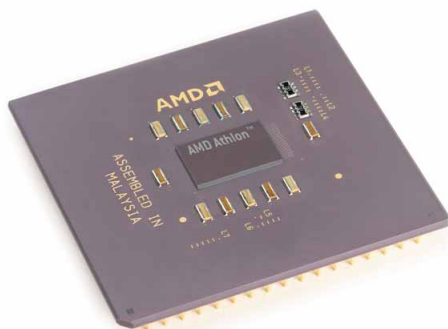
Mit dem **Silverado** bietet Noisecontrol eine üppige Kühleinheit für alle Prozessoren im Sockel-370, -423 und -A-Format. Die Besonderheit des Kühlers ist die 50 Millimeter große Silberscheibe zur Wärmeableitung: Das Edelmetall übertrifft Aluminium in der Wärmeleitfähigkeit um ein Vielfaches. Oberhalb des Kühlkörpers befinden sich zwei Lüfter. Deswegen läuft der **Silverado** mit einer geringeren Umdrehungszahl als herkömmliche Lüfter und ist dadurch extrem leise. Die Gesamtluftleistung der Lüfter beträgt 36 Kubikmeter pro Stunde. Über drei beiliegende Adapterkabel können Sie die Umdrehungszahl des Kühlers individuell anpassen. Der rund 140 Mark teure Lüfter eignet sich für CPU-Taktraten bis zu 1,5 GHz.
→ www.noisecontrol.de



Die Wärmeabnahmefläche des **Silverado-Kühlers** besteht aus 50 Gramm reinem Silber.

Thunderbird mit 1,3 GHz

Noch für diesen Monat kündigt AMD die Auslieferung des Athlon-Prozessors mit 1,3 GHz Taktfrequenz an. Das Herzstück des neuen Athlon bildet noch der aktuelle **Thunderbird**-Kern.



Der **Athlon Thunderbird** mit 1,3 GHz ist AMDs neues Flaggschiff.

Erst bei höheren Taktfrequenzen wird AMD den optimierten **Palomino**-Kern einsetzen. Die CPU unterstützt zunächst allerdings nur einen Front-Side-Bus takt von 100 MHz. Damit ermöglicht der Prozessor im Zusammenspiel mit aktuellen DDR-RAM-Mainboards lediglich 200 MHz Systemtakt – also nicht die maximalen 266 MHz. Die Markteinführung von Athlon-Modellen mit 133 MHz Front-Side-Bus soll jedoch schon in wenigen Wochen beginnen.
→ www.amd.com

MicroLink 56k Internet II

Das **MicroLink 56k Internet II** ist das neueste Mitglied der Modem-Familie von Elsa. Das Gerät benutzt den aktuellen Übertragungsstandard V.90, ist aber bereits für das kommende V.92-Protokoll vorbereitet. Mit V.92 erhöht sich die Upstream-Geschwindigkeit von bisher 33.600 bit/s auf bis zu 48.000 bit/s. Zudem beschleunigt sich der Verbindungsaufbau um 50 Prozent. Mit

der »Modem-on-hold«-Funktion wird eine bestehende Internet-Verbindung bei einem ankommenden Telefonanruf für die Dauer des Gesprächs geparkt. Das ermöglicht abwechselndes Telefonieren und Surfen ohne Ausloggen und erneutes Einwählen.

Darüber hinaus bietet das Modem neue Funktionen beim Telefonieren: Die mitgelieferte Software zeigt die Nummer eines ankommenden Anrufs automatisch in einem Fenster an. Ist der Computer ausgeschaltet, speichert das Modem die Daten von bis zu zehn Anrufen in Abwesenheit im integrierten Flash-ROM und zeigt sie beim nächsten Rechnerstart an. Neben allen erforderlichen Anschlusskabeln und Treibern gehört ein großes Softwarepaket zum Lieferumfang. Die Kommunikationssoftware **Communicate Lite** bietet Fax-, E-Mail- und Anrufbeantworter-Funktionen sowie ein Adressbuch. Der Preis für das **MicroLink 56k Internet II** liegt bei etwa 160 Mark.
→ www.elsa.de



Mit dem **MicroLink 56k Internet II** bringt Elsa ein analoges V.92-Modem in die Verkaufsregale.

Neues von Iomega

Auf der CeBIT stellt Iomega ein neues Zip-Laufwerk vor. Dabei handelt es sich um ein überarbeitetes **Zip250**-Drive mit USB-Anschluss. Im Gegensatz zum Vorgänger bezieht es seinen Strom vom USB-Host, also entweder vom USB-Port des Rechners oder einem USB-Hub. Ein zusätzliches Strom-

kabel fällt dadurch weg. Auch dieses Zip-Drive ist zu allen Vorgängermodellen kompatibel und verarbeitet sowohl 100-MByte- als auch 250-MByte-Medien. Der Preis für das Laufwerk soll etwa 400 Mark betragen.
→ www.iomega.com

ATI Radeon VE

Als Konkurrent für alle auf Nvidias GeForce 2 MX basierenden Grafikkarten bringt ATI die **Radeon VE** heraus. Die Abkürzung VE steht für Value Edition: Grafikchip und



Neuester Konkurrent für den GeForce 2 MX: der **Radeon VE** von ATI.

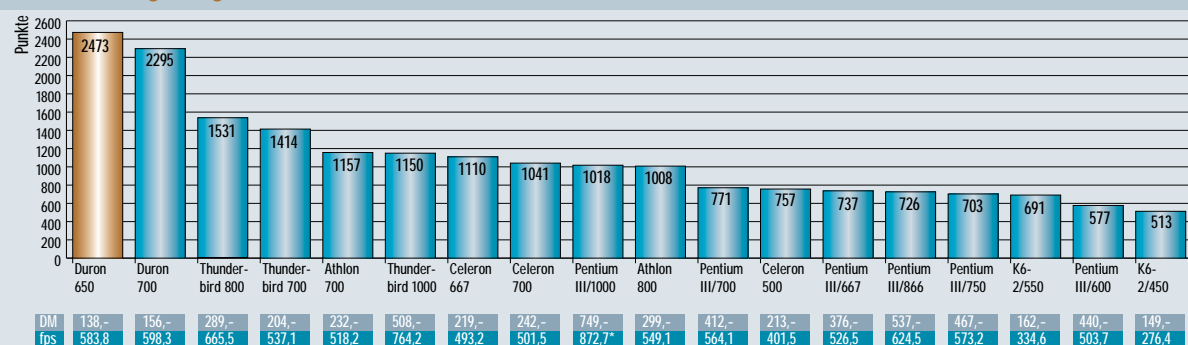
32 MByte DDR-Speicher laufen mit einer Taktfrequenz von 183 MHz, dafür wurden gegenüber den teureren Radeon-Modellen die T&L-Engine sowie die zweite Texturpipeline gestrichen. Daraus ergibt sich eine im Vergleich zu herkömmlichen Radeon-Karten reduzierte 3D-Performance.

Viel Wert legt ATI auf die Grafikausgabe an mehreren Bildschirmen gleichzeitig und spendierte dem VE-Chip deshalb einen zweiten, vollwertigen RAMDAC mit 300 MHz. Dazu kommt eine volle DVI-Funktionalität (Digital Video Interface) zum Anschluss von Flachbildschirmen. Insgesamt können Sie damit zwei Bildschirme plus Fernseher gleichzeitig anschließen. In der Vollausstattung kostet die ATI **Radeon VE** rund 270 Mark. **HS**
→ www.atl.de

GameStar-Prozessorindex 4/2001

Preis-Leistungs-Sieger: Duron 650

Die Zahl im Balken gibt das Preis-Leistungs-Verhältnis des Prozessors an. Sie errechnet sich aus dem Quadrat der im Test erreichten fps, geteilt durch den Kaufpreis des Prozessors.



*Leistung ergibt sich durch RAMBUS-Speicher, der etwa 500 Mark mehr kostet