



Wes Craven und Alice – ein Traumpaar für Horror-Fans.

Kolumne



Zapfenstreich im Internet

Pünktlich um Mitternacht legt im Keller des Reichstagsgebäudes ein Beamter den Schalter um, und Deutschland darf nach einem Tag der Internet-

Isolation wieder ans Netz. Dieses für Online-Junkies oder Counterstrike-Spieler schreckliche Szenario soll durch ein Diskussionspapier des Familienministeriums schon bald Wirklichkeit werden. Um die Jugend zu schützen, sollen bestimmte Inhalte, zum Beispiel Seiten über indizierte Spiele, nur zu später Stunde zugänglich sein. Aber: Das Internet ist keine Wasserleitung, die sich nach Belieben auf- und zudrehen lässt. Eine ähnliche Regelung für das Fernsehen umgehen Sender schon seit Jahren. Vollständige Überwachung des Internet-Verkehrs ist nur in totalitären Staaten möglich, wo meist lediglich eine Handvoll Rechner am Netz hängt.

Die Berliner Politiker haben sich hier eine schöne neue Welt ausgedacht, ohne die technischen Voraussetzungen zu kennen. Mit solchen halbgenauen Lösungsvorschlägen soll der Dämon Internet gebändigt werden. Ein weiterer Beweis für die Ohnmacht, mit der Behörden den neuen Medien gegenüberstehen. Das Internet lässt sich nicht reglementieren. Nur mit Aufklärung von Eltern und Nutzern ist Jugendschutz online möglich.

Markus Schwerdtel
Trainee

Wes Craven verfilmt Alice

Gerade erst ist der Grusel-Shooter **Alice** erschienen, da hat Entwickler American McGee schon große Pläne mit dem morbiden Mädel. Zukünftig soll die Kleine ihr Messer auch auf der Kinoleinwand wetzen. Niemand geringerer als Regisseur Wes Craven (**Scream**, **Nightmare on Elm Street**) wird dieses Unterfangen in Angriff nehmen. Als Drehbuchautor soll John August verpflichtet werden, der eben erst **Drei Engel für Charlie** zu einem effektvollen Kino-Comeback verholfen hat. Noch unklar ist, ob in den **Alice**-Film auch die Spiel-Musik von Chris Vrenna kommt, dem Ex-Schlagzeuger der **Nine Inch Nails**. Mit einem Budget von 80 Millionen Dollar wird die Produktionsfirma Dimension Films jedenfalls ein Horror-Feuerwerk abbrennen können. Zugleich plant das Unternehmen eine Mystery-Fernsehserie im Stil von **Akte X**, die auf dem Adventure **Nocturne** basiert.

Leinwand-Lara

Endlich abgeschlossen sind die Dreharbeiten am **Tomb Raider**-Film. Im Sommer soll das Abenteuer dann in den Kinos starten. Der Trailer ist bereits fertig. Der zeigt jede Menge packender Action-Szenen aus dem Film: Lara Croft alias Angelina Jolie schwingt an Kronleuchtern und überspringt mit dem Motorrad ganze Autoschlangen, dabei immer ihre Pistolen im Anschlag. Auch erste offizielle Bilder aus dem Streifen wurden veröffentlicht. Hoffentlich kann der Film die hohen Erwartungen der Fans erfüllen. Und optisch mehr bieten als der triste fünfte Teil der Spiele-Reihe.

→ www.tombraidermovie.com

Internet-Sendezeiten

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend brütet derzeit über einem Diskussionspapier, mit dem Kinder und Jugendliche vor ungeeigneten Inhalten im Web geschützt werden sollen. Demnach sollen Websites mit gefährdenden Inhalten, zum Beispiel über 3D-Shooter, nur noch zwischen 24 Uhr und 6 Uhr zugänglich sein. Wie das absurde Vorhaben technisch verwirklicht werden soll, steht natürlich in den Sternen.

Angelina Jolie
gibt mit Outfit
und Knarren
eine authentische
Lara Croft.



Xbox erst 2002?

Gerüchten nach wird sich der Erscheinungstermin für die Microsoft-Konsole in Europa auf Anfang 2002 verschieben. Angeblich befürchtet das Unternehmen, zu Weihnachten 2001 in den USA mit ähnlichen Lieferproblemen kämpfen zu müssen wie im Moment Konkurrent Sony. Aus dem geplanten weltweit gleichzeitigen Launch wird somit nichts.

Inzwischen ist auch Electronic Arts offiziell auf den **Xbox**-Zug aufgesprungen. Laut Microsoft hat

EA über 500 Entwicklungs-Kits für die neue Konsole bestellt, so viele wie sonst kein anderes Unternehmen.

Dafür sollen auch in den ersten sechs Monaten nach Erscheinen der **Xbox** mindestens zehn EA-Spieltitel fertig sein. Wir vermuten, dass vor allem die hauseigenen Sporttitel heiße Umsetzungskandidaten sind. Auf jeden Fall wird die **Harry Potter**-Lizenz für einen **Xbox**-Titel

verbraten werden. Auf der Consumer Electronics Show (CES) in Las Vegas soll das endgültige Design von Konsole und Controller im Frühjahr erstmals gezeigt werden.

→ www.xbox.com



Electronic Arts hat 500 Stück dieser schicken **Entwicklerkits** geordert.

Dark Project 3

Projektleiter Randy Smith von Ion Storm sind ein paar neue Details zum dritten Abenteuer des Diebes Garrett rausge-

Terminkalender: Netzwerk-Partys bis März 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
inSanity #6	Bückerburg 200	www.lanparty-schaumburg.de	2.2. bis 4.2.2001
Alfeld on Overkill	Alfeld 220	http://aoo.gametown.de/	2.2. bis 4.2.2001
Net-Impact	Marienheide 200	http://net-impact.planetlan.de	2.2. bis 4.2.2001
Gamers Culture	Schluden 350	www.gamersculture.de	16.2. bis 18.2.2001
derLAN	Butzbach 200	www.derlan.de	16.2. bis 18.2.2001
Final Impact 4	Vellmar 350	www.final-impact.de	16.2. bis 18.2.2001
Lanparty B.O.	Bad Oeynhausen 200	www.lan-bo.de	17.2. bis 18.2.2001
Freak-Connect.	Hof 300	www.freak-connection.de	23.2. bis 25.2.2001
XXLan	Neudeck 300	www.xxlan.de	23.2. bis 25.2.2001
Mil-LAN-nium 2	Würzburg 120	www.mil-lan-nium.de	2.3. bis 4.3.2001

rutscht. So gehören jetzt zwei Ehemalige von Looking Glass und zwei **Deus Ex**-Designer zur Entwicklertruppe. Die Story für das Spiel schreibt Terri Brosius, die schon Shodan in **System Shock 2** ihre Stimme geliehen hat. In **Dark Project 3** soll Garrett Zugang zur Bibliothek der Keeper erhalten und dort deren geheime Runen-Magie erlernen, um damit die wieder erstarkten Hammeriten endgültig zu besiegen. Natürlich soll sich am beliebten Spielablauf aus Stehlen, Schleichen und Schlagen nichts ändern. Allerdings will Ion Storm dem Spiel eine völlig neue Grafik-Engine spendieren. Auf der Website sucht die Firma noch Entwickler mit Konsolen- und Online-Erfahrung. Vielleicht klagt Langfinger Garrett also bald auch im Internet...

die Lizenz vor der Idee: Ob die Spieler sich jetzt aber auf Wagenrennen, Schwertkämpfe oder gar Schlachten freuen sollen, weiß Havas selber noch nicht. Die Planungen für das prestigeträchtige Programm stehen erst am Anfang.

Inzwischen bricht die DVD-Fassung des Kino-Erfolgs alle Rekorde. Angeblich besitzt schon jeder dritte Besitzer eines DVD-Players in den USA den Kostümschinken von Ridley Scott – ideale Voraussetzung für ein erfolgreiches Spiel. **MS**



Maximus wetzt schon die Klinge für seinen Spiele-Auftritt.

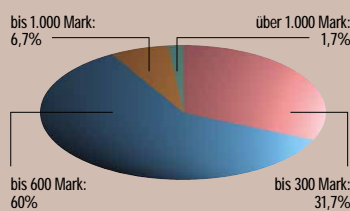
Gladiator

Havas hat sich die Umsetzungsrechte zum Sandalenspektakel **Gladiator** gesichert. Das Spiel zum dritterfolgreichsten Film des letzten Jahres soll für PC und Next-Generation-Konsolen erscheinen. Wie schon beim **Harry Potter**-Deal steht

Frage des Monats

In Ausgabe 1/2001 fragten wir:

»Wieviel Geld würden Sie für eine neue Grafikkarte ausgeben?«



Ergebnis: Bei 600 Mark ist für die meisten unserer Leser die Schmerzgrenze erreicht. Nur jeder zwölfte ist bereit, mehr Geld in seine Grafikkarte zu investieren.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten (1/2001)

GameStar-Newsticker

★★★ **SUDDEN STRIKE:** Ein Addon mit Editor zum Strategie-Hit ist bei CDV in Arbeit und soll im Februar erscheinen. ★★★ **CEBIT HOME:** Die Spielemesse ist nun endgültig gestorben. Schon im letzten Jahr fand sie mangels Ausstellern nicht statt. ★★★ **EIDOS:** Der Publisher hat sich die Rechte am Disney-Film 102 Dalmatiner gekrallt, der allerdings in den amerikanischen Kinos hinter Jim Careys Grinch zurückblieb. ★★★ **ALPHA CENTAURI:** Zum Strategie-Hit von Sid Meyer gibt es jetzt den ersten Roman, Centauri Dawn – leider nur auf Englisch. ★★★ **DUNE:** Cryo plant ein Action-Adventure in 3D zum Wüstenplaneten. ★★★ **TIM SCHAFER:** Der Mann hinter Grim Fandango und Day of the Tentacle will mit seiner Firma Double Fine Productions auch für Konsolen programmieren, jedoch nicht unbedingt Adventures. ★★★ **TAKE 2:** Der Publisher wird den Vertrieb von Duke Nukem Forever und Max Payne übernehmen. ★★★ **INFOGRAMES:** Der Publisher hat Hasbro Interactive für angeblich 100 Millionen Dollar (hauptsächlich in Aktien) gekauft. ★★★ **ADDCOM:** Auch dieser Provider hat jetzt sein Flatrate-Angebot mangels Rendite eingestellt. ★★★ **ATOMIC GAMES:** Die Macher der Close-Combat-Reihe sind pleite. Die immer gleiche Rundenstrategie verkaufte sich nicht mehr. ★★★ **PARADROID:** Die britische Firma Jester hat die Rechte an den C64-Klassikern Paradroid und Uridium erworben. ★★★ **TONY HAWK:** Der Skateboard-Papst plant schon die Roller-Riege für sein drittes Spiel. Erster Kandidat: Bam Magera. ★★★

Spiele News



Anno 1503: Das Schiffswesen wird spielerisch kräftig aufgewertet und bietet mehr Funktionen.

Kolumne



Patrizier im Aufwind

Wer glaubt, dass deutsche Wirtschaftssimulationen keine Chance auf dem knallharten Markt haben, sollte mal einen Blick in unsere aktuellen Ver-

kaufcharts werfen. Da liegt Ascarons Der Patrizier 2 fröhlich vor Perlen wie No One Lives Forever, Colin McRae Rally 2, Tony Hawk's 2 oder Delta Force 3. Bei amazon.de rangierte es sogar einige Zeit auf Platz 1. Mögen Kritiker auch vor der biedereren Präsentation die Nase rümpfen – die Realität spricht eine deutliche Sprache.

Offensichtlich ist die klassische, deutsche Handelssimulation noch lange nicht tot. Wie Ascaron eindrucksvoll beweist, kann man mit der richtigen Mischung aus Handel, Aufbau und Historie eine Menge Käufer finden. Ich kann nur hoffen, dass dieses positive Beispiel Schule macht. Die Betonung liegt dabei auf dem Wörtchen »Positiv«. Mit lieblosen Klons ist niemandem geholfen. Dennoch, etwas Mut und Unternehmerteil sind gefragt und vielleicht erleben klassische Handelsspiele eine Renaissance wie die Rollenspiele. Zu wünschen wäre es...

Mick Schnelle
Redakteur

Anno 1503

Das Aufbauspiel **Anno 1503** will auch auf See Verbesserungen gegenüber seinem Vorgänger **Anno 1602** bieten. Der Unterschied zwischen Handels- und Kriegsschiffen etwa soll wesentlich größer sein. Handelsschiffe haben eine hohe Ladekapazität, sind langsamer und schwach bewaffnet. Die Kriegsschiffe hingegen flitzen flott über die Meere, haben jede Menge Kanonen an Bord, aber kaum Platz für Zuladung. Außerdem dür-



Anno 1503: In Flotten sind Handelsschiffe geschützt.

fen Sie sie beauftragen, Ihre Handelsschiffe zu eskortieren. Die Flottenbildung berücksichtigt dabei deren Geschwindigkeit; schnellere Schiffe sollen nicht davonzischen können. Nach aktuellem Stand erscheint der potenzielle Mega-Hit im Frühjahr 2001.

→ Infogrames, ☎ (0190) 51 05 50

Bundesliga Manager X

Software 2000 war fleißig und hat die 3D-Engine des **Bundesliga Manager X** kräftig überarbeitet. Aus den eckigen Polygonkickern sind mittlerweile geschmeidig animierte Ballkünstler geworden. Schicke Lichteffekte

sorgen für Atmosphäre. Außerdem sind spielerische Veränderungen geplant, etwa bei Elfm Metern frei die Ecke wählen zu können.
→ www.software2000.de



Bundesliga Manager X: Toll animierte Kicker.

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	(1)	Diablo 2
2	(2)	Half-Life
3	(4)	Baldur's Gate 2
4	(3)	Age of Empires 2
5	(8)	C&C: Alarmstufe Rot 2
6	(6)	Unreal Tournament
7	(7)	Deus Ex
8	(14)	Fifa 2001
9	(5)	Sudden Strike
10	NEU	Counterstrike 1.0 (dt.)
11	NEU	Tony Hawk's Pro Skater 2
12	(10)	Star Trek: Voyager
13	(11)	StarCraft
14	(13)	NHL 2001
15	NEU	Monkey Island 4
16	NEU	No One Lives Forever
17	(9)	Die Sims
18	(12)	Grand Prix 3
19	NEU	Rune
20	NEU	Gunman Chronicles

Quelle: über 1.000 Leser-Mitmachkarten.



WarCraft 3: Ein Elf tarnt sich als Baum.

WarCraft 3

Es ist offiziell: Nacht-Elfen heißt das fünfte Volk in Blizzards Echtzeit-Strategiehoffnung **WarCraft 3**. Die Stärke dieser Kreaturen liegt vor allem im Tarnen und Täuschen. Dabei können sie sich ebenso in Bäume wie in Bären verwandeln. Gebäude werden nicht errichtet, die Arbeiter mutieren in ein paar Stufen zu Häusern. Standard-Soldaten dieses Volkes sind nach derzeitigen Planungen die weiblichen Bogenschützen. Deren Angriffsreichweite wird laut Blizzard größer sein als die aller anderen Einheiten. Außerdem können sie sich für kurze Zeit unsichtbar machen. Nacht-Elfenzauber sind sehr naturverbunden, unbekanntes Gebiet etwa wird mithilfe magischer Eulen aufgeklärt.

→ Havas Interactive, ☎ (06103) 99 40 40

Clive Barker's Undying

Steven Spielberg gab angeblich den Auftrag zum Ego-Shooter **Undying**. Horror-Autor Clive Barker hat an der Story mitgearbeitet. Auf Basis der **Unreal**-Engine ballern und zaubern Sie sich in den 20er Jahren als Gentleman-Zombiejäger Patrick Galloway durch Tempel und Kathedralen. Untote und andere Ekel-Bestien sollen Sie wahlweise per Revolver oder Magie kaltstellen. Unter anderem ist ein Spruch geplant, bei dem ein Totenkopf über Ihnen schwebt und sich bei Sichtkontakt auf Gegner stürzt. Derartige Features wirken recht ansprechend, die meisten bislang gezeigten Monster allerdings weniger. Nach aktuellem Stand erscheint das Programm im März 2001.

→ undying.ea.com



Undying: Als Gentleman jagen Sie Untote.



WarCraft 3: Die Nacht-Elfen leben im Dunklen, ihre Zauber sind sehr naturverbunden.

Summoner

Unter Volldampf werkelt Volition derzeit an der PC-Fassung des Fantasy-Rollenspiels



Summoner: Zauberer in einer Fantasy-Welt.

Summoner. Darin schlüpfen Sie in die Rolle des Zauberers Joseph. Die gerade erschienene Playstation-2-Version hat von der US-Fachpresse größtenteils recht mäßige Wertungen eingefahren. Den meisten Kritikern war das Spielgefühl zu »PC-artig«. Vor allem das eher realistische Erscheinungsbild der Figuren – ernste Magier statt lustiger Nippon-Mädels – und die detaillierten, komplexen Städte fanden wenig Zuspruch. Altgediente Computer-Haudegen lässt das freilich hoffen, zumal die Grafik bis zum Erscheinungstermin im April 2001 nochmals verfeinert werden soll.

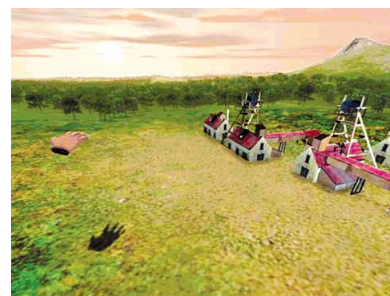
→ THQ, ☎ (02131) 60 74 65

Railroad Tycoon 3

Noch vermittelt das erste Bild eher den Eindruck von Ödnis. In Zukunft sollen aber blühende 3D-Landschaften entstehen – jedenfalls sobald PopTop sein **Tropico** fertiggestellt hat und sich ganz dem Strategiespiel

Railroad Tycoon 3 widmen kann. Das wird eine 3D-Engine nutzen, was etwa Fahrten im eigenen Zug möglich macht.

→ Take 2, ☎ (0190) 87 32 68 36



Railroad Tycoon 3: Ein 3D-Engine-Entwurf steht.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	(4)	Monkey Island 4
2	(3)	Fifa 2000
3	NEU	Wer wird Millionär?
4	NEU	Hitman
5	NEU	Gunman Chronicles
6	NEU	Der Patrizier 2
7	(8)	Tomb Raider 5
8	(1)	C&C: Alarmstufe Rot 2
9	NEU	Cossacks
10	(2)	Baldur's Gate 2
11	(7)	Die Sims
12	NEU	No One Lives Forever
13	NEU	Colin McRae Rally 2.0
14	NEU	Tony Hawk's Pro Skater 2
15	NEU	Delta Force 3
16	(16)	Age of Empires 2
17	NEU	Project IGI
18	(14)	Zeus
19	NEU	Call to Power 2
20	(5)	Sudden Strike

Dez. 2000; nach den Verkaufszahlen von SATURN

Motor City Online

Da kann der ADAC nicht mithalten: Der Welt aufregendster Automobilclub entsteht derzeit im Internet. Das ursprünglich vorgesehene **Need for Speed** im Titel hat Electronic Arts gestrichen, jetzt heißt der Mix aus Rennspiel und Hubraum-Gemeinde nur noch **Motor City Online**. Gleich nach Beitritt sollen Sie erst Ihr virtuelles Ich auswählen können, das Sie in Menüs und im Auto sehen. Je nachdem wie Sie in Wettkämpfen gegen andere PS-Junkies abschneiden, steigt wie in einem Rollenspiel Ihr Level und es gibt mehr oder weniger Cyber-Geld pro Woche. Damit kaufen Sie kräftigere Motoren, griffigere Reifen oder gleich ein neues Vehikel. Abgesehen von Rennen sind auch Stuntszenarios geplant. Das in schicker Retro-Optik designte Internet-Spiel eröffnet voraussichtlich Mitte 2001 die Pforten.

→ www.motorcityonline.com



Motor City Online: Heiße Online-Wettkämpfe mit Vehikeln aus den 30ern bis 70ern.

Oni

»Fäuste statt Flinten« heißt das Motto im Actionspiel **Oni**. Mit der Eliteagentin Konoko eilen Sie wie in klassischen Ego-Shootern auf der Suche nach Gegenständen und Gegnern durch 3D-Levels. Das Kampfsystem orientiert sich allerdings an Prügelspielen, wie sie auf Playstation und Co. üblich sind. Die Steuerung ist konsequent an die Gewohnheiten von PC-Fans angepasst. Wie uns die weitgehend fertige Beta-Version gezeigt hat, funktioniert das prächtig. Grundsätzlich lenken



Oni: Flotte Klopereien für PC-Spieler.

Sie Bewegungen per Keyboard, Angriffe hingegen mit der Maus. Die linke Nager-Taste ist für die Fäuste, die rechte für Tritte zuständig – zusammen führen sie zu Spezialwürfen oder besonders effektiven Kombinationen.

→ Take 2, ☎ (0190) 87 32 68 36

MechCommander 2

Frisch polierte 3D-Stahlkrieger will demnächst Microsoft mit **MechCommander 2** ins Rennen um die Gunst von Echtzeit-Fans schicken. Neue Infos gibt's zu den Mech-Piloten, deren Effizienz im Verlauf



MechCommander 2: Ohne fähige Piloten kein Sieg.

der Kampagne kräftig steigen soll. Sobald einer befördert wird, sollen Sie ihm eine höhere Erfahrungsstufe zuweisen können. Dann kann er besser mit bestimmten Waffen umgehen, den Mech schneller aus feindlichem Feuer herausmanövrieren oder mit den Sensoren mehr Infos als seine Kollegen sammeln. Ein Frischling vergeigt auch im besten Mech jeden Einsatz. Der Strategie-Hoffnungsträger soll im Frühsommer 2001 fertig sein.

→ Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

Global Operations

Das Team von Barking Dog hat für Valve schon den letzten Feinschliff an **Counter-**



Global Operations: Counterstrike mit Hintergrund.

strike Beta 5.0 übernommen. Jetzt widmen sich die Entwickler mit **Global Operations** einem ähnlichen Projekt. In dem 3D-Actionspiel auf Basis der Monolith-Engine kämpfen Terroristen gegen Anti-Terroristen, die in einem vorgegebenen Zeitlimit Missionen erledigen müssen. Makaber: In dem Programm treten ausschließlich real existierende Gruppen gegeneinander an. Wenn etwa in Spanien gefochten wird, geht es um baskische Separatisten.

→ www.barking-dog.com

Fighting Legends

Asteroiden müssen keine trostlosen Felsbrocken im Weltraum sein. Im idyllisch präsentierten Online-Strategiespiel **Fighting Legends** leben neun Clans auf dem Felsen Exisle und streben dort nach der Vorherrschaft. Als Häuptling eines Stammes ziehen Sie mit bis zu 16 Kriegerern durch die Lande. Um an eine ausgewogene Armee zu kommen, sollen Sie mit anderen Clans Einheiten tauschen können. Der oberste Anführer erlernt im Spielverlauf Karate-Schläge, die bei Konfrontationen effektiv zum Einsatz kommen.

→ www.mcszone.com



Fighting Legends: Sogar bei Schnee wird gekämpft.



Auf Video-CD:
Video-Special

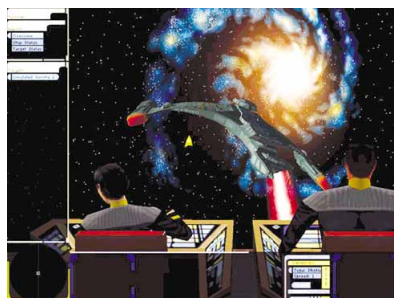
Anstoss Action

Ascaron arbeitet mit Hochdruck an dem Fußballspiel **Anstoss Action**. Aktuelle Bilder des Ablegers der Manager-Reihe zeigen, dass sich die Grafik hinter Genrekönig **Fifa 2000** nicht verstecken muss. Spielerisch will die Gütersloher Firma Details umsetzen, die EA Sports schon seit Jahren nicht hinkriegt – etwa eine frei konfigurierbare Steuerung. **Anstoss Action** werden Sie mit dem Fußballmanager **Anstoss 3** koppeln können. Dann funktionieren die beiden Programme wie eines, Sie sind Kicker, Trainer und Manager zugleich – ganz wie Sie wollen.

→ www.ascaron.com

Star Trek: Bridge Commander

Die Enterprise fliegt wieder – jedenfalls in **Star Trek: Bridge Commander**. Das Entwicklerteam um Larry Holland (**X-Wing**) hat erstmals eine vollständig spielbare Version des Strategie-Simulations-Mixes zusammengestellt. Darin erteilen Sie als Captain



Bridge Commander: Die Entwickler stehen schon jetzt als Captain auf der Brücke.



Anstoss Action: Konkurrenz für EA Sports' **Fifa**, kopierbar mit dem Fußball-Manager.

Ihrer Crew Befehle, etwa indem Sie dem Piloten bestimmte Manöver vorschreiben oder dem Mann am Schießstand sagen, wann er Phaser oder Torpedos abfeuern soll. Bis zur Veröffentlichung müssen Trekker sich aber noch ein wenig gedulden. Voraussichtlich wird bis zum 3. Quartal 2001 an Grafiken, KI und den Missionen gebastelt.

→ Activision, Tel. (089) 96 11 88 50

Raub

Eine Art »**Commandos** für Langfinger« wird das Echtzeit-Strategiespiel **Raub**. Im Auftrag eines ominösen Big Bosses brechen Sie in Banken ein, knacken Museen oder Privatvillen. Während der Missionen gibt's



Raub: Als Langfinger brechen Sie in Banken ein.

Tag- und Nachtzyklen. Bei Licht beobachten Sie Ihr Ziel oder horchen Sicherheitsleute aus, im Schutz der Dunkelheit schlagen Sie zu. Die benötigten Mittäter heuern Sie in Kneipen an. Je nach Einsatz verstärken wilde Schläger, Computer-Hacker oder Ex-Soldaten mit Waffenkenntnissen Ihr Team. Zu Beginn haben Sie es nur mit Polizisten zu tun, später sollen Spezialagenten des FBI und der CIA Jagd auf Sie machen.

→ Interplay, Tel. (040) 89 70 33 33

Atlantica

Erich von Däniken hat Recht: Schon vor 3.000 Jahren haben Aliens die Erde besucht, um das Volk der Inkas mit Technologie und Waffen zu versorgen. Deren neidische Nachbarn aus Atlantis schicken sofort einen Helden los, der den außerirdischen Nachschub unterbinden soll. Natürlich übernehmen im 3D-Shooter **Atlantica** Sie die Rolle dieses Kämpfers. Die Entwickler benutzen für das Spiel eine verbesserte Version der **Insanity**-Engine, die schon in **Hidden & Dangerous** zum Einsatz kam. Die Levels sind kleine Planeten: Sie können, ähnlich wie in **Populous 3**, um die ganze Welt spazieren. **PS**

→ www.lonelycatgames.com

GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	No One Lives Forever	3D-Action	Electronic Arts	1/01	91%
2	MechWarrior 4 Vengeance	Mechspiel	Microsoft	1/01	90%
3	Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	Codemasters	1/01	90%
4	Counterstrike 1.0	3D-Action	Valve	NEU	89%
5	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	Activision	1/01	87%
6	Flucht von Monkey Island	Adventure	LucasArts	1/01	86%
7	Links 2001	Sportspiel	Microsoft	1/01	86%
8	Der Patrizier 2	Wirtschaftssimulation	Ascaron	1/01	85%
9	Giants	Actionspiel	Interplay	NEU	84%
10	Sacrifice	Echtzeit-Strategie	Shiny	1/01	82%
11	Technomage	Action-Rollenspiel	Sunflowers	1/01	82%
12	Alice	Actionspiel	Electronic Arts	1/01	81%
13	B-17 Flying Fortress	Flugsimulation	Microprose	1/01	81%
14	Jagged Alliance 2: Unf. Bus.	Taktikspiel	Sir Tech	1/01	80%
15	Delta Force Land Warrior	3D-Action	NovaLogic	1/01	80%
16	Insane	Rennspiel	Codemasters	1/01	79%
17	Frontschweine	Action-Strategie	Infogrames	1/01	79%
18	Fur Fighters	Actionspiel	Actionspiel	1/01	79%
19	Tomb Raider 5	Action-Adventure	Eidos	1/01	78%
20	Call to Power 2	Strategie	Activision	1/01	78%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 1/2001 und 2/2001.



Jowood kauft Massive

Die U-Boot-Spezialisten von Massive fahren in Zukunft nicht mehr unter der Flagge von Ravensburger Interactive. Zwar wird das viel versprechende **Aquanox** noch beim alten Publisher erscheinen, zukünftige Programme veröffentlicht aber der neue Besitzer Jowood. Die Österreicher sind vor allem an der von Massive entwickelten Krass-3D-Engine interessiert, die auch auf Playstation 2 und Xbox umgesetzt werden soll. Nach **Siedler**-Papa Volker Wertich (arbeitet übrigens schon an einem neuen Strategiespiel mit starken Rollenspiel- und Simulationselementen), Wings Simulations und den Konsolen-Experten von Neon ist das schon der vierte Jowood-Neuzugang innerhalb eines Jahres.
→ www.jowoodonline.de

Cultures Addon

Zum Aufbau-Hit **Cultures** bringt Funatics im Frühjahr 2001 eine Mission-CD heraus. In einer neuen Kampagne mit insgesamt sieben Missionen wuseln die Kerlchen über den Schirm, hinzu kommen diverse Einzel- und Mehrspielerkarten. An der eigentlichen



Cultures Addon: Viele neue Levels für wenig Geld.

Spielmechanik wird sich nichts ändern – von einer verbesserten KI und Feinschliff im Detail abgesehen. Damit bietet diese klassische Zusatzdisc zwar nichts Weltbewegendes, wird mit rund 30 Mark aber dafür auch einigermaßen günstig ausfallen.
→ www.funatics.de

Der Planer 3

Zu den Phänomenen der deutschen Entwicklerszene gehört mit Sicherheit die im Expeditions-Business angesiedelte **Planer**-Serie von



Der Planer 3: Erste Grafikstudien geben sich nüchtern.

Greenwood. Obwohl die ersten zwei Teile nur staubtrockenes Wirtschaften ohne großen Spielwitz boten, verkauften sie sich anscheinend gut genug, um einen dritten Teil in Angriff zu nehmen. **Der Planer 3** basiert auf dem gleichen Konzept, soll aber deutlich mehr Umfang haben. Zu den wichtigsten Neuerungen gehört unter anderem die Integration eines echten Privatlebens. Außerdem hält ein 3D-Fahrsimulator ins Programm Einzug, mit dem Sie sich selbst hinter das Steuer eines Brummis klemmen können. Die erste Fracht soll Ende 2001 transportiert werden.
→ www.derplaner3.de

Firmen-Porträt: Sunflowers



Seit 1993 beglücken die im hessischen Langen ansässigen Sunflowers die Spiel-

ergemeinde hauptsächlich mit Wirtschaftssimulationen. Bereits mit ihrem zweiten Produkt **Aufbau Ost** (ein originelles **Sim City**-Derivat) konnten sie einen Achtungserfolg verbuchen. Neben vereinzelten Verkaufshits wie **Die Fugger 2** oder **Holiday Island** waren die Jahre danach aber mehr von Quantität denn Qualität bestimmt. Anfang 1998 kam dann der große Durchbruch: Das bei Max Design entwickelte **Anno 1602** verkaufte sich samt Zusatz-CD allein in Deutschland fast eine Million Mal. Mit dem konsolig angehauchten Action-Rollenspiel **Technomage** bewiesen Sunflowers vor kurzem, dass sie auch von PC-untypischen Genres eine Menge verstehen.

Aktuelles Projekt: Anno 1503

Mit **Anno 1503** befindet sich derzeit der nächste scheinbar sichere Megaseiler in der Produktion. Besonderen Wert legen die Entwickler diesmal auf die hochdetaillierte Grafik, die Interaktion mit neutralen Siedlungen, eine verbesserte Computer-KI und erweiterte Kämpfe. Die Arbeit an **Anno 1503** läuft auf Hochtouren; noch im ersten Halbjahr 2001 soll es mit der Erschließung neuer Welten weitergehen.



Anno 1503: Den Schiffen kommt eine größere Bedeutung zu.



Kolumne



3Dfx und die Folgen

Nun ist es also doch passiert: 3Dfx wird aufgekauft. Nvidia geht nicht nur als strahlender Sieger aus der Schlacht um den Spieler hervor,

sondern übernimmt gleich noch die Überreste des Erz-Rivalen. Ich will mich jetzt gar nicht groß über das Wie und Warum der 3Dfx-Pleite auslassen. Letztendlich interessiert uns alle am meisten, welchen Einfluss das Ende auf Grafikkartenindustrie und Spiele hat.

Viele trauern um das Ableben der einst so innovativen Firma. Die meisten weinen jedoch nicht den Voodoo-Karten an sich nach, sondern befürchten mangels Konkurrenz ins Astronomische steigende Preise bei Nvidia. Andere, etwa id-Programmierungsguru John Carmack, glauben wiederum, dass die Spielentwicklung nun einen Schub erfährt. Der letzte wichtige Hersteller ohne T&L-Grafikkarte sei nun weg vom Fenster, weswegen in baldiger Zukunft mit einer wahren Flut an hervorragend aussehenden Spielen mit T&L-Unterstützung zu rechnen sei.

Ich kann mich aus diversen Gründen beiden Meinungen nicht anschließen. Eher glaube ich, dass kaum Auswirkungen spürbar sein werden. Die Wichtigkeit von 3Dfx für und ihr Einfluss auf das Spielebusiness war schon seit längerem nicht mehr groß genug, als dass sich viel ändern würde. So bleibt leider nur nüchtern festzustellen, dass schlicht und ergreifend der Pionier wirklich spieletauglicher 3D-Grafikchips von uns gegangen ist – die Besten sterben eben oft zuerst.

Michael Galuschka
Redakteur

Nvidia kauft 3Dfx

Seit mehreren Wochen geisterten bereits Übernahmegerüchte durch das Internet, doch jetzt steht es endgültig fest: Nvidia übernimmt für umgerechnet 270 Millionen Mark 3Dfx inklusive aller Marken, Patente und Chip-Bestände. Beide Grafikkarten-Hersteller bestätigten in Pressemitteilungen den Verkauf. Zwar müssen noch die Aktionäre beider Unternehmen ihren Segen geben, doch dies gilt als reine Formsache. Die Übernahme soll im ersten Quartal 2001 vollendet sein, bis dahin bleibt im Unklaren, wie es mit 3Dfx weitergeht.

Auslöser für den Niedergang war die verzögerte und von Pannen begleitete Produkteinführung der **Voodoo 4-** und **Voodoo 5-**Grafikkarten. Infolgedessen sank der Aktienkurs des Unternehmens bedenklich. Eine Restrukturierung und Investition in weitere Geschäftsfelder wie beispielsweise TV- und Video-Karten sollte das angeschlagene Schiff wieder flott machen. In der Pressemitteilung hat 3Dfx jedoch diesen letzten Rettungsversuch für gescheitert erklärt. Ziel sei es nun, die Betriebskosten zu reduzieren – hauptsächlich durch Entlassungen und Reduzierung des zur Verfügung stehenden Büorraums. Der Treiber- und Garantiesupport für 3Dfx-Karten werde jedoch in nächster Zeit nicht eingeschränkt. Für Nvidia bringt der Kauf neben zusätzlichen Grafiktechnologien hauptsächlich ein Ende der teuren Patentstreitigkeiten mit sich. Der Branchenführer braucht jetzt nicht mehr zu befürchten, dass ihm der Verkauf seiner **TNT-** und **GeForce-**Chips gerichtlich untersagt wird.

→ www.nvidia.de / www.3dfx.com

Neuer Grafikchip von Sis

Mit dem **Sis315** veröffentlicht Sis Anfang dieses Jahres seinen ersten Grafikchip mit Transform & Lighting (T&L) mit 256-Bit



Mit dem **Sis315** kündigt sich ein neuer günstiger Grafikchip mit T&L-Unterstützung an.

3D-Engine. Konzipiert ist der Neuling für den Einsatz in preiswerten Desktop-PCs. Der Chip unterstützt AGP 4X und bis zu 128 MByte SDRAM sowie DDR-RAM. Dank Motion-Compensation soll der Chip die CPU bei der DVD-Wiedergabe entlasten und eine hohe Wiedergabequalität bieten. Laut Hersteller kann der **Sis315** zwei Bildschirme gleichzeitig sowie LCDs und Fernseher angesprochen. Taktfrequenzen und Leistungsdaten des vermutlich nur auf Mainboards zu findenden **Sis315** hat der Hersteller bisher noch nicht genannt. Ob der neu entwickelte Grafikchip mit der T&L-Konkurrenz von Nvidia und ATI mithalten kann, ist somit noch fraglich.

→ www.sis.com.tw

Günstige GeForce 2 von Anubis

Auf Basis des GeForce 2 GTS präsentiert Anubis neue Grafikkarten. Die **Typhoon Matrix II GTS** gibt es in zwei Varianten mit 32 oder 64 Megabyte DDR-RAM. Beide



Mit der **Typhoon Matrix II GTS** bietet Anubis die derzeit günstigste Grafikkarte mit GeForce 2 GTS.

unterstützen den AGP-4X-Standard und haben eine maximale Auflösung von 2048 mal 1536 Pixeln bei 32 Bit Farbtiefe. Treiber gibt es für **Windows 98, ME, 2000 und NT 4.0**. Mit 32 MB kostet die **Matrix II GTS** etwa 500 Mark, das Modell mit 64 MB schlägt mit rund 600 Mark zu Buche.

→ www.typhoonline.de

Kleinster Transistor der Welt

Einen Durchbruch in der Transistor-Forschung vermeldet Prozessorhersteller Intel. Wissenschaftler der Intel-eigenen Labors gelang die Herstellung des weltweit kleinsten Transistors, dessen Strukturen nur 30 Nanometer groß und drei Atomlagen stark sind. Zur Verdeutlichung: 100.000 dieser Schichten übereinander gelegt sind etwa so dick wie ein normales Blatt Papier. Mit diesen Strukturen sollen innerhalb der nächs-

ten fünf bis zehn Jahre Prozessoren mit mehr als 400 Millionen Transistoren möglich sein – etwa neun mal so viele wie beim **Pentium 4**. Intel verspricht für diese Chips Taktfrequenzen von bis zu 10 GHz bei einer Betriebsspannung von unter einem Volt. Die neue Technologie schafft auch neue Einsatzgebiete: Denkbar wäre ein Chip für Mobiltelefone, der die Gespräche zwischen Menschen mit unterschiedlicher Muttersprache simultan übersetzt.

→ www.intel.de

Neue CD-RW-Schreibtechnologie

Mit dem so genannten Thermo-Balanced Writing (TBW) hat Philips eine neue Schreibtechnologie für CD-RW Laufwerke entwickelt. Durch eine dynamische Steuerung des Laser-Schreibstroms soll TBW (Temperatur-balanciertes Schreiben) die Datenintegrität bei sämtlichen (wieder-)beschreibbaren Medien verbessern und damit fehlerhafte Brennvorgänge verhindern. Preisgünstige Medien sind häufig von minderer Qualität. Dies führt den stetig steigenden Brenngeschwindigkeiten zu einer größeren Fehlerrate. Unsauber definierte Pits, also Informationen auf dem Medium, können eine CD-R oder CD-RW unbrauchbar machen. Dem möchte Philips mit der neuen TBW-Technologie entgegenreten.

Die neue Schreibmethode ermittelt aus den bereits auf der CD bestehenden Pits in Echtzeit die optimalen Einstellungen für Brennvorgang und -geschwindigkeit. Diese Funktion läuft komplett im Hintergrund, ohne dass der Anwender eingreifen muss. Sie können dann für jedes Medium die entsprechende maximale Brenngeschwindigkeit nutzen, ohne Zuverlässigkeit einzubüßen. Seit Dezember 2000 stattet Philips alle CD-RW-Laufwerke mit dieser Technologie aus.

→ www.philips.de

Magic Stick von C Technologies

Mit dem **Magic Stick** präsentiert C Technologies einen erweiterten Lesestift, der in sich einen digitalen Handscanner, eine integrierter Digitalkamera sowie eine PC-Maus vereint. Der **Magic Stick** enthält vier Komponenten: einen Prozessor zur Bildverarbeitung, Speicher, wiederaufladbare Batterien und eine



Digitaler Handscanner, Digitalkamera und PC-Maus in einem: der **Magic Stick**.

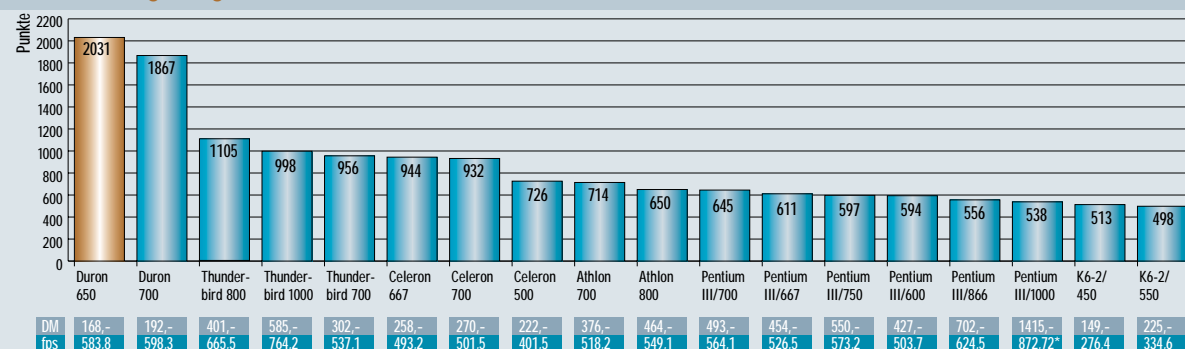
Bluetooth-Einheit zur drahtlosen Datenübertragung zum Mobiltelefon, Laptop oder PDA (Personal Digital Assistant). Deren Kombination in einem Gerät ermöglicht eine Reihe von Funktionen, zum Beispiel das Einlesen von Namen und anderen Visitenkarten-Details direkt in das Adressbuch eines Mobiltelefons oder PDAs. Webadressen sollen so ohne Umweg in einen WAP-fähigen Webbrowser aufgenommen werden können, der dann automatisch die richtige Webseite öffnet. Weiterhin kann der **Magic Stick** Fotos und Dokumente einscannen und als E-Mail versenden. Zudem soll das Gerät als kabellose PC-Maus verwendbar sein und wie jede digitale Kamera Fotos aufnehmen können. Die Produktion des **Magic Stick** soll 2001 anlaufen. Ein Preis ist noch nicht bekannt. **HS**

→ www.cpen.com

GameStar-Prozessorindex 2/2001

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 700 Mark mehr kostet.

Stand: 15.12.2000