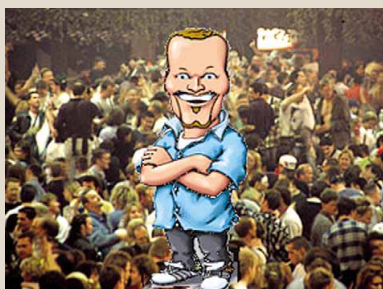


# Die Vorletzte

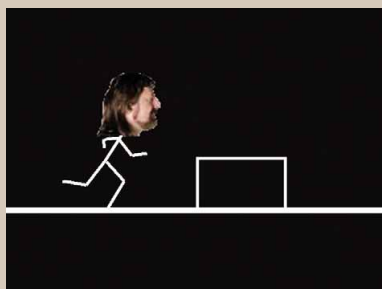
## Ausblick 2001

Mit Sorge haben wir im alten Jahr manche Entwicklung auf dem Spielmarkt beobachtet. Wir wissen schon jetzt, was das Jahr 2001 bringt.

### TV-Software



Fernseh-Terrorist Stefan Raab baut sein Software-Imperium weiter aus. Er hofft, mit der häppchenweisen Veröffentlichung neuer Levels für sein Pinke-Program **Pulleralarm** einen Haufen Schotter zu machen. Im Laufe des Jahres erscheinen nacheinander die Levels Skihütte, Starkbierfest und Freibad. Die Reihe gipfelt im Herbst mit einer Umsetzung des Münchner Oktoberfestes. Sämtliche Festzelt-Toiletten werden originalgetreu nachgebildet. Um neue Märkte zu erschließen, plant Raab als Fortsetzung die Spiele **Schnulleralarm** für Säuglinge und **Kulleralarm** für Übergewichtige.



Angespornt durch den unglaublichen Erfolg der **Big Brother**-Spiele, läuft die Marketingmaschine der Produktionsfirma Endemol zu neuen Höchstleistungen auf. Publikumsliebbling Harry verpflichtet sich, bis Staffel 100 der Container-Soap mitzuspielen. Dafür ist ihm ein Auftritt in allen **Big Brother**-Spiele (inklusive Gitarreneinlage) garantiert. Um potenzielle Käufer nicht zu verschrecken, lassen die Entwickler aufwändige Spielprinzipien und Grafik einfach weg. Die Titel verkaufen sich millionenfach und verdrängen für Monate sogar **Moorhuhn 3** von Platz 1 der Spiele-Charts.



Die öffentlich-rechtlichen Fernsehanstalten wollen nicht länger zusehen, wie sich Privatsender mit Spielen zu Fernsehsendungen dumm und dämlich verdienen. Deshalb gründen ARD und ZDF gemeinsam die Softwarefirma Mainzelmännchen Interactive. Das erste Produkt ist **News-Fighter: Wickert vs. Lojewski**. Danach folgt das Musikspiel **Hitparade der Volksmusik: Musikantenstadt Revolution** (Schunkel-Tanzmatte im Preis enthalten). Außerdem planen die Verantwortlichen noch **Lindenstraße – The Game**, eine auf 3.000 Teile ausgelegte Massively-Multiplayer-Adventure-Reihe.

## Monster-Hardware

Natürlich macht die rasende Entwicklung der Spiele-Industrie auf dem Hardware-Sektor nicht Halt. Ein Trend, der sich im alten Jahr schon angedeutet

hat, setzt sich 2001 fort: Hochleistungs-Grafikkarten werden für immer mehr Spieler unentbehrlich. Nvidia, Kyro und ATI beschließen daher, gemeinsam



Bis jetzt gibt es noch kein PC-Gehäuse, das diese **Grafikkarte** aufnehmen kann.

die Mutter aller Grafikkomponenten zu bauen. Ergebnis: die **Nuclear Voodoo Rage**. Sogar Ultima 9 läuft damit flüssig. Der Preis des guten Stücks entspricht in etwa dem des Fürstentums Liechtenstein. Dafür ist der leistungsfähige Forschungsreaktor Garching I für die Stromversorgung gleich mit dabei. Der Erfolg am Massenmarkt ist diesem Hightech-Produkt unvermeidlicherweise nicht vergönnt.



Im Preis enthalten: der Forschungsreaktor **Garching**.

Auch die Sparversion mit Kohlekraftwerk floppt gewaltig.

## GameStar-Fotoroman Folge 18: Das Clan-Turnier

