

Gerüchte, Szene



Duke Forever: Im Gegensatz zu Halo gab es vom Duke bisher keine bewegten Bilder zu sehen.

Kolumne



Mister X geht um

Software-Schwarzmaler und PC-Pessimisten reiben sich die Hände: Der PC-Killer Xbox steht vor der Tür und zwingt uns alle ins Konsolenlager!

Kein Grund zur Panik. Auf der Entwicklerliste sind kaum Strategiespiele-Schmieden zu finden, Renn- und Actiontitel dominieren auf der Xbox. Genau das macht mir aber Sorgen. Offensichtlich plant Microsoft hier eine einträgliche Zwei-Plattform-Strategie: Strategen spielen auf dem PC die Programme von Ensemble und den frisch eingekauften Big Huge Games. Baller- und Rennspielfreunde müssen die Xbox ersehen, um ihr Lieblingsgenre spielen zu können. So grast Microsoft jeden Markt ab und verkauft Strategiespiele für den PC und Konsolen für Action-Fans.

Die Gefahr besteht, als reiner PC-Spieler in eine Genre-Nische gedrängt zu werden. Zum Glück können wir als Konsumenten aber immer noch selber entscheiden, welches Spiel wir für welche Plattform kaufen.

Markus Schwerdtel
Trainee

Duke besser als Halo?

Große Töne spuckt Scott Miller, Mitinhaber von 3D Realms. »Wir machen nicht den Standard id-Epic-Raven-Monolith-Valve-Shooter, sondern etwas wirklich Innovatives und Aufregendes. Die wenigen Leute, die **Duke Forever** bereits gesehen haben, stimmen uns zu und nennen es das PC-Gegenstück zu **Metal Gear Solid 2**.« Dazu passen die Äußerungen seines Kollegen George Broussard, wonach 3D-Realms die Features der neuen **Unreal 2**-Engine wie Gesichtsanimationen und Motion-Capturing gar nicht braucht. Das alles habe **Duke Nukem** schon seit über einem Jahr.

Vampire-Engine

Das Action-Rollenspiel **Vampire** litt unter einigen Designmängeln, glänzte aber mit schicker Grafik. Die 3D-Engine will Entwickler Nihilistic nun lizenzieren. Gute Idee, denn wie fragte unser Redakteur Gunnar Lott beim Test (Ausgabe 8/2000): »Hätten die Designer mit dieser Engine nicht noch ein viel besseres Spiel machen können?»



Die Vampire-Engine: Schön und schnell.

nen?» Wir sind schon jetzt gespannt, was die Lizenznehmer daraus machen werden; Nihilistic-Boss Ray Gresko will sein Baby nur Entwicklern mit ausgereiftem Spiel-Konzept anvertrauen.

Tomb Raider Allerlei

Inzwischen scheinen die Arbeiten am Kinofilm rund um die Archäologin endlich in die Gänge zu kommen. Ein Paparazzo der englischen Zeitung Daily Mirror konnte in den Londoner Pinewood-Studios sogar ein Foto von der Lara-Darstellerin Angelina Jolie am Set schießen. Auf der ECTS tauchten Gerüchte auf, dass Eidos die sportive Dame auch auf den neuen Konsolen ins Rennen schickt. Das passt zu der Absicht des Unternehmens, insgesamt sechs Titel für die Xbox entwickeln zu wollen. Es würde uns sehr wundern, wenn da nicht ein **Tomb Raider** dabei wäre.



Lara im kleinen Schwarzen: Angelina Jolie am Set.

Spieler verklagen Origin

Ehemalige Supportmitarbeiter, die unentgeltlich als Hilfe für Einsteiger in der Welt von **Ultima Online** unterwegs waren, verklagen jetzt Origin. Die Firma strich Vergünstigungen wie kostenloses Spielen oder spezielle Gegenstände. Jetzt fordern die geprellten Spieler nachträglich einige Mindestlöhne als Schadenersatz. Insider glauben nicht, dass Origin zahlt, der Ruhm in der UO-Gemeinde sei Lohn genug.

LAN-Partys bis Dezember 2000

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
NetAttack	Stukenbrock 200	www.krogmeier.de/netattack/	3.11. bis 5.11.2000
MilLANnium 2000	Rüsselsheim 450	www.millanium.de	3.11. bis 5.11.2000
Gameparade	Germering 375	www.gameparade.de/	3.11. bis 5.11.2000
Autumn Storm 2k	Eberbach 222	www.networksession.de	3.11. bis 5.11.2000
CCP1	Rheinböllen 250	www.ccp-lan.de	4.11. bis 5.11.2000
NetWar 2000	Metzingen 160	www.netwar2000.de	11.11. bis 12.11.2000
Landay 2000	A-Wien 500	www.landay.com	24.11. bis 26.11.2000
Waldhessen-LAN	Friedewald 300	www.waldhessen-lan.de	24.11. bis 26.11.2000
Lanwars 4	Hann.Münden 300	www.lanwars.de	24.11. bis 26.11.2000
Oberberg-onLAN	Wiehl 128	www.oberberg-onLAN.de	24.11. bis 26.11.2000
Frag ME V	Leichlingen 300	www.unitedlangamers.de	1.12. bis 3.12.2000

Weihnachten mit Diablo 2

Blizzard macht den Fans von **Diablo 2** ein kostspieliges Weihnachtsgeschenk: In einer Spezialausgabe des Spiels wird sich eine DVD mit den Zwischensequenzen in hoher Qualität befinden. Zusätzlich gibt es noch ein »Making of« der Renderfilme. Diese Scheibe war bisher nur in der seltenen Deluxe-Version des Spiels zu finden.

Ebenfalls aus der edlen Deluxe-Version stammt das Brettspiel zu **Diablo 2**. Dieses an **Hero's Quest** angelehnte Spiel gibt es jetzt auch separat bei Amigo-Spiele zu erstehen.



Ideal für lange Winterabende, das **Diablo 2**-Brettspiel.

Bis zu fünf Helden wagen sich in die von einem Spielleiter gebauten Dungeons, um dort mit sechs Würfeln Kämpfe zu bestehen.

→ www.amigo-spiele.de

Deus Ex Editor

Mit drei Endsequenzen und fast unzähligen Möglichkeiten, diese zu erreichen, gehört **Deus Ex** wohl zu den umfangreichsten Spielen des Jahres. Jetzt gibt es für den Agenten-Hit ein kostenloses Entwicklerkit, mit dem neue Episoden erstellt werden können. Ion Storm hofft, mit einer lebendigen Mod-Szene das Spiel möglichst lange interessant zu halten. Das Softwarepaket enthält neben einer angepassten Version des **UnrealEd** auch ein Tool, mit dem sich Gespräche im Spiel entwerfen lassen. Außerdem findet sich auch eine Anleitung im Paket. Mit den Programmen lassen sich nicht nur eigene Episoden erzeugen, auch vorhandene Levels können verändert werden. Allerdings sollten angehende Leveldesigner etwas Ahnung von der Materie haben, bevor sie den Download wagen.

→ www.ionstorm.com

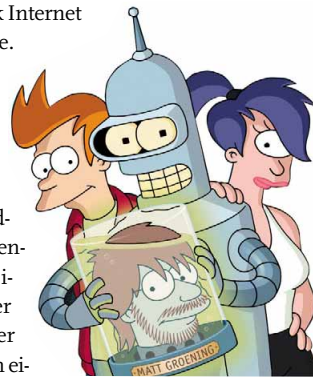
Interplay legt nach

Black Isle, die Rollenspielabteilung von Interplay, ist weiterhin fleißig. Kaum haben sie **Baldurs Gate 2** fertig, da kündigen die Amerikaner schon ein Addon zu **Icewind Dale** an. Für **Heart of Winter** haben sich die Designer 60 neue Zaubersprüche und 80 magische Gegenstände ausgedacht. Zudem bastelt das Entwicklerteam von **Planescape Torment** an einem neuen Rollenspiel, das – Premiere für Black Isle – eine 3D-Engine benutzen wird. Das Programm soll auf dem Rollenspielsystem von **Fallout 2** basieren und in einem klassischen Fantasy-Szenario mit Magie und Monstern angesiedelt sein.

Futurama

Simpsons-Erfinder Matt Groening hat ein goldenes Händchen für Hits. Schon vor dem Deutschlandstart besaß die Trickserie **Futurama** dank Internet eine riesige Fangemeinde.

Die abgefahrene Geschichte dreht sich um den versehentlich eingefrorenen Pizzaboten Fry, der im Jahr 3000 aufgetaut wird und Freundschaft mit dem Roboter Bender und der einäugigen Pilotin Leela schließt. Der skandinavische Entwickler UDS hat sich die Rechte an einer Umsetzung für PC und die Next-Generation-Konsolen gesichert. UDS war bisher hauptsächlich auf der Playstation tätig, das PC-Spiel **Airfix Dogfighter** steht kurz vor der Fertigstellung. Hoffentlich widerfährt **Futurama** nicht das gleiche Schicksal wie den **Simpsons** – dürftige Umsetzungen.

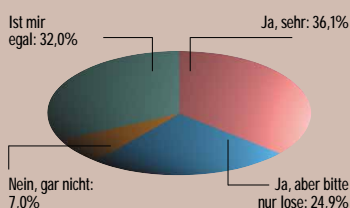


Fry, Bender und Leela freuen sich mit ihrem Erfinder auf ihren Spiele-Auftritt.

Frage des Monats

In Ausgabe 10/2000 fragten wir:

»Finden Sie es gut, wenn PC-Spiele auf bekannten Kinofilmen basieren?«



Ergebnis: Über ein Drittel unserer Leser steht auf Film-Umsetzungen. Nur 7 Prozent können damit überhaupt nichts anfangen.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten (10/2000)

Der GameStar-Newsticker

★★★ **BULLFROG:** Derzeit werkeln die Engländer an drei Titeln: Theme Park AG, einem weiteren Theme-Spiel und einem streng geheimen 3D-Shooter für die Playstation 2. ★★★ **NO ONE LIVES FOREVER:** Soundtrack gesucht. Für die Musik zum Spiel sucht Fox Interactive noch Nachwuchsbands, die im Stil der 60er Jahre musizieren. ★★★ **DECAY:** Das 3D-Projekt von Insomnia wurde endgültig auf Eis gelegt. Neue Pläne sind aber angeblich schon gefasst. ★★★ **UBISOFT:** Die Franzosen haben sich Red Storm einverleibt, dafür Rainbow Six verantwortlich waren. Der Preis: 50 Mio. Dollar. ★★★ **MICROSOFT:** Ein weiteres Standbein im Strategiebereich sicherte sich der Softwareriesen mit der Beteiligung an Big Huge Games, der Firma von Brian Reynolds, einem Firaxis Mitbegründer. ★★★ **EIDOS:** Im letzten Quartal machten die Engländer satte 75 Millionen Dollar Verlust. Zum Glück stehen Titel wie Commandos 2 am Start. ★★★ **LUCAS ARTS:** Auf der Skywalker Ranch denkt man über neue Adventures nach. Bei Erfolg des aktuellen Teils könnte es sogar ein Monkey Island 5 geben. ★★★ **TAKE 2:** Der Publisher schreibt glänzende Zahlen. Stolz 12 % Umsatzsteigerung auf 71,5 Millionen Dollar und ein Gewinn von 3,5 Millionen Dollar lassen die Amerikaner gut schlafen. ★★★ **JOWOOD:** Volker Wertich (Siedler 3) arbeitet jetzt für die Österreicher von Jowood. ★★★

Spiele News



Black & White: Mit vielfältigen Hilfsmitteln erziehen Sie Ihr PC-Pferd zum Göttergaul.

Kolumne



Baldur's Gate gegen Moorhuhn

Was ist der größte Unterschied zwischen Moorhuhn 2 und Baldur's Gate 2? Nein, nicht Programmieraufwand, Spielqualität, Grafik oder

Sound. Vielmehr die pure Spielzeit, die man mit beiden Titeln Spaß hat. Bei mir sind das beim Moorhuhn 2 maximal zwei Stunden, auf zwei Wochen verteilt (sonst kriege ich Kopfschmerzen). Bei Baldur's Gate 2 sind es über 200 Stunden, auch wenn ich nicht jeder Quest nachgehe. Damit ist das neue Bioware-Werk einer der ganz wenigen Titel, die auch regelmäßige Spieler einen Monat oder länger unterhalten können.

Ich rede nicht von der Multiplayer-Genialität einiger Top-Spiele aus dem Action-, Strategie- oder Sportbereich. Sondern vom typischen Solo-Modus. An dem hat man bei C&C 3 schätzungsweise 40 Stunden zu knabbern. Action-Spiele dauern meist so um die 30 Stunden. Doch einige Neuheiten wie Fakk 2, Star Trek Voyager und Crimson Skies unterschreiten bereits die 20-Stunden-Grenze. Wenn das so weiter geht, hat man in zwei Jahren auch ein Top-Spiel in drei Stunden durch. Kaufen Sie komplexe Spiele – sonst wird's bald schwer mit dem Unterschied zum Moorhuhn...

Jörg Langer
Chefredakteur

Black & White

Peter Molyneux, britischer Star-Designer, hat uns neue Details zu **Black & White** verraten. So können Sie Ihr PC-Haustier, sei es ein Pferd oder ein Schaf, nicht nur per virtueller Kette durch die 3D-Landschaften schleifen. Vielmehr lässt es sich mit der Leine auch an fast allem befestigen, was in der Umgebung herumsteht oder -läuft. Wenn Sie Ihr Monster etwa an einem Eingeborenen anbinden, folgt es ihm und lernt alles, was dieser tut. Außerdem wird es verschiedene Ketten geben. Die Regenbogen-Leine animiert die Kreatur dazu, mit Gegenständen zu experimentieren, während das nietenbeschlagene Lederband Zerstörungswut auslöst.

Die schlechte Botschaft: Der Erscheinungstermin verschiebt sich. Zwar soll **Black & White** laut Molyneux kurz vor Jahresende fertig sein. Allerdings befürchtet Electronic Arts wegen des üblichen Weihnachtstrubels niedrigere Verkäufe. Nach aktuellem Stand erscheint das Spiel im Februar 2001.

→ www.lionhead.co.uk

F1 Championship

Da gibt es mit **F1 2000** mal eine Formel-1-Simulation zur aktuellen Saison – und dann hat sie Macken wie Schumis Ferrari. Mit dem Nachfolger **F1 Championship Season 2000** soll alles besser werden. Die Grafik wird ordentlich aufgebohrt, neben realistischen Wettereffekten soll es auch eine voll animierte Boxencrew geben. Besonders viel Arbeit will EA Sports in Fahrgefühl, Schadensmodell und Streckenführung investieren; in einer frühen Version gefielen uns

die auch schon besser. Voraussichtlich erscheint das Programm im Frühjahr 2001.

→ www.easports.com



F1 Championship: Alles soll realistischer werden.

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	(1)	Diablo 2
2	(2)	Half-Life
3	(4)	Age of Empires 2
4	(3)	Deus Ex
5	(5)	Unreal Tournament
6	(7)	Grand Prix 3
7	(6)	Die Sims
8	(10)	StarCraft
9	(8)	Vampire
10	(12)	Need for Speed 5
11	(9)	Baldur's Gate
12	(16)	Command & Conquer 3
13	NEU	Star Trek Voyager
14	(17)	Anno 1602
15	(13)	Ultima 9
16	(11)	Anstoss 3
17	NEU	Fakk 2
18	(20)	Jagged Alliance 2
19	(-)	Die Siedler 3
20	(18)	Icewind Dale

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Superbike 2001

Nur Warmduscher greifen in **Superbike 2001** zum PC-Bremshebel – schließlich darf nichts den Temporausch bei 270 Sachen auf zwei Rädern stören. In der Fortsetzung des Rennspiels von EA Sports sollen Einsteiger von einem Fahrlehrer schrittweise den Umgang mit den heißen Öfen lernen, außerdem gibt's für umkomplizierte Rennen zwischendurch künftig einen Arcade-Modus. Das Programm enthält 15 Pisten, darunter auch Hockenheim und den Nürburgring. Die fantastische Grafik des Vorgängers wird weiter aufgebohrt, beispielsweise kann mitten im Wettkampf das Wetter umschlagen. Ab November 2000 können Sie vermutlich Vollgas geben.

→ www.easports.com

Armalion

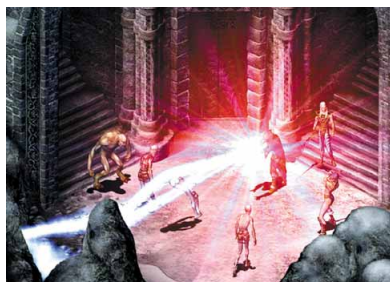
Was dem Ami sein **AD&D**, ist deutschen Papier-Rollenspiellern **Das Schwarze Auge**. Derzeit arbeitet Ikarion an **Armalion**, das Sie auf Basis dieses Regelwerks in eine düstere Fantasy-Welt versetzen möchte; vor Jahren gab es von Attic bereits höchst erfolgreiche DSA-Umsetzungen. In **Armalion** retten Sie die Welt vor drei Dämonen, die ihre bösen Armeen durch ein Dimensionstor schleusen wollen. Das Kampfsystem erinnert durch Anleihen bei der Echtzeit-Strategie an **Baldur's Gate 2**: Jedes Mitglied Ihres Helndrups ist etwa auf Schlagwaffen oder Magie spezialisiert und will entsprechend eingesetzt sein. Die Grafik macht einen ausgezeichneten Eindruck, insbesondere die



Superbike 2001: Virtuelle Hochgeschwindigkeits-Fahrschule und noch schönere Grafiken.

flüssigen Animationen haben uns bei einer Präsentation begeistert. Schade – vor dem 4. Quartal 2001 erscheint das Spiel nicht.

→ www.armalion.de



Armalion: Rollenspiel nach »Das Schwarze Auge«.

Abgesehen von (familienfreundlich gestalteten) Klopereien mit Gegnern wird es vor allem darum gehen, mit fixen Reflexen heimtückischen Fallen auszuweichen. Die Comic-Grafik wirkt stilvoll, spielerisch schien es uns bei einer Vorführung aber eine Spur zu schlicht – spätestens im Frühjahr 2001 wissen wir mehr.

→ Blue Byte, ☎ (0208) 450 8888

X-Com: Enforcer

So radikal hat sich noch keine Spielereihe gewandelt: Ursprünglich war **X-Com** etwas für Hardcore-Taktiker. Jetzt kündigt Microprose **X-Com: Enforcer** an und setzt dabei auf Action pur – mehr noch als in **Alliance** (siehe Preview auf Seite 48). Aus der **Tomb Raider**-Perspektive steuern Sie einen hochgerüsteten Roboter-Söldner und werden immer dann angefordert, wenn besonders wilde Schlachten anstehen. Zu Beginn war das Programm nur als interner Test gedacht, um für **Alliance** Erfahrungen mit der **Unreal Tournament**-Engine zu sammeln. Nun soll das opulente Schützenfest im 1. Quartal 2001 zum Vollpreis erscheinen.

→ Hasbro Interactive, ☎ (089) 61 30 92 35

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Sudden Strike
2	(1)	Grand Prix 3
3	NEU	Cultures
4	(2)	Diablo 2
5	NEU	Star Trek Voyager
6	(3)	Deus Ex
7	(4)	Die Sims
8	NEU	Sydney 2000
9	(11)	Age of Empires 2
10	(9)	Command & Conquer 3
11	(5)	Icewind Dale
12	(-)	Die Siedler 3
13	NEU	Bundesliga Stars 2001
14	(6)	Vampire
15	(7)	Shogun
16	(16)	Pharao
17	(8)	Sim City 3000 Deutschland
18	(12)	Anstoss 3
19	(-)	Anno 1602
20	(-)	Rollercoaster Tycoon

Erhebungszeitraum: September 2000; nach den Verkaufszahlen von **SATURN**

Dragon's Lair 3D

Toll gezeichnet, aber spielerisch eine Zumutung: Das Actionspiel **Dragon's Lair** verdankte Anfang der 90er seinen Erfolg in erster Linie den Bildern auf der Packungsrückseite. Blue Byte hat sich trotzdem die Lizenz gesichert und will es in eine 3D-Umgebung versetzen. Die Story folgt dem 2D-Vorbild, in dem Sie als wackerer Rittersmann Dirk the Daring die holde Prinzessin Daphne retten mussten.



Dragon's Lair 3D: Action im Cartoon-Gewand.



X-Com: Vom Versuchsballon zum Vollpreisspiel.



Gunman Chronicles: Neues Menü und neuer Name für das 3D-Aktionspiel auf Half-Life-Basis.

Gunman

Die neue Benutzerführung für **Gunman** ist fertig. Die ist nötig, weil Sie in dem 3D-Aktionspiel auf Basis der **Half-Life**-Engine Waffen nicht nur auswählen, sondern auch weitgehender als in jedem anderen Ego-Shooter konfigurieren können – alleine für den Raketenwerfer gibt's ein paar Dutzend Schussmodi. Übrigens trägt das Programm jetzt offiziell den Zusatznamen **Chronicles**: Nintendo hatte vor ein paar Jahren ein **Gunman** für seine Spielkonsole veröffentlicht. Nach aktuellem Stand erscheint das PC-Spiel noch im Oktober 2000.

→ Havas, ☎ (06103) 99 40 40

Midtown Madness 2

Nahezu fertig ist **Midtown Madness 2**. Darin liefern Sie sich in den Straßen von San Francisco und London heiße Rennen, während – in den meisten Modi – der ganz normale Verkehr um Sie herum tobt. Unter



Midtown Madness 2: Schicke Vehikel in San Francisco und London.

den 15 Autos sind neben dem Audi TT auch New Beetles, Ford Mustangs und einige andere schicke Vehikel zu finden. Eine Beta-Version offenbarte neben toller Grafik leider noch Schwächen beim Fahrgefühl. Voraussichtlich finden Sie schon im nächsten GameStar einen ausführlichen Test.

→ Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

Star Wars: Obi-Wan

Ist die Macht noch mit LucasArts? Je mehr Details zum 3D-Aktionspiel **Star Wars: Obi-Wan** bekannt werden, desto fraglicher wird das. Rund drei Viertel des Spiels sollen Sie mit Macht-Zaubersprüchen und vor allem dem Lichtsäbel kämpfen. Dafür haben die Designer inzwischen ein System entwickelt,



Star Wars Obi-Wan: Allzu komplizierte Schwertkämpfe in der dunklen Bedrohung.

mit dem Sie per Maus für jede gewünschte Schwert-Aktion ein »Symbol« aufs Mousepad zeichnen müssen – wenn das in flotten Kämpfen mal so ohne weiteres klappt! In der Filmumsetzung spielen Sie als Obi-Wan die Handlung von **Episode 1: Die Dunkle Bedrohung** nach. Geplanter Erscheinungstermin: 1. Quartal 2001.

→ www.lucasarts.com



Rune: Spaßige Action, aber einfallslose Rätsel.

Rune

Wenn wir im finsternen Wikinger-Zeitalter dabei gewesen wären – das nordische Volk hätte nicht untergehen müssen. Zumindest ergab sich dieser Eindruck beim gründlichen Anspielen des Action-Adventures **Rune**. Darin soll der junge Krieger Ragnar gegen gewaltige Horden von untoten Hornhelmträgern und bösen Yetis kämpfen. Krüge voll Bier und essbare Eidechsen frischen die Lebensenergie auf. Die spielbare Beta offenbarte ebenso unkomplizierte wie spaßige Klopptereien. Und gelegentlich auch mal Schalterrätsel, die wir nicht wirklich gut fanden. Voraussichtlich ab November 2000 dürfen Sie selbst herausfinden, ob Sie ein würdiger Wikinger sind.

→ Take 2, ☎ (0190) 87 32 68 36

Heroes Chronicles

Über zehn Millionen Spiele aus dem **Might and Magic**-Universum gingen laut Hersteller 3DO schon über den Ladentisch. Nach den beiden Addons zu **Heroes of Might and Magic 3** sollen die Fans künftig mit den **Heroes Chronicles** zur Kasse gelockt werden, die auf das gleiche technische Grund-



Heroes Chronicles: Seit Heroes of Might & Magic 3 hat sich in Sachen Technik nichts geändert.

gerüst zurückgreifen. In vier eigenständig lauffähigen und vollständig neuen Episoden greifen Sie zum Schwert des Barbaren Tarnum. Jeweils acht Szenarien warten pro CD auf finanzkräftige Rundenstrategen. Eine Episode soll 50 Mark kosten – ein stolzer Preis angesichts der unzähligen kostenlosen Karten zum Vorgänger im Internet.

→ Infogrames, ☎ (0190) 51 05 50

War Commander

Eine Portion **Sudden Strike**, ganz viel **Commandos** und eine Prise **Team Fortress** – heraus kommt **War Commander**. In dem Echtzeit-Strategiespiel von CDV steuern Sie eine Elitetruppe, die als Teil der alliierten Armee an der normannischen Küste landet und sich dann Mission für Mission näher an Berlin heranarbeitet. Statt auf Massenschlachten wollen die Entwickler auf den gezielten Einsatz der elf Soldaten setzen. Unter anderem gibt's einen Kommandanten, einen »Heavy Weapons Guy«, den obligatorischen Scharfschützen sowie einen Bombenspezialisten. Nach derzeitigem Stand beginnt die Invasion auf Ihrem Computer im Frühjahr 2001.

→ CDV, ☎ (0721) 97 22 40



War Commander: Echtzeit-Strategie nach Commandos-Vorbild im Zweiten Weltkrieg.

Battle Isle – Dark Space

Blue Byte geht ins All: Die Mülheimer arbeiten an **Dark Space**, einem Online-Echtzeit-Strategiespiel in der **Battle Isle**-Welt. Als Kommandant eines Raumkreuzers sollen



Battle Isle – Dark Space: Strategie im Weltraum.

Sie Kampfschiff-Schwadronen oder Bodentruppen in die Schlacht entsenden können. Gespielt wird ausschließlich im Internet, vom Gefecht Mann gegen Mann bis zur Riesenschlacht mit bis zu 200 Teilnehmern soll alles möglich sein. Wie in **Star Trek: Armada** bewegen sich die 3D-Einheiten auf einer Ebene, allerdings ist die Kamera frei drehbar und ermöglicht Blicke auf Asteroidenfelder, Planeten und Monde. Sogar schwarze Löcher soll es in der galaktischen Spielewelt geben. Bereits im Frühjahr 2001 will Blue Byte die Server für das Vollpreis-Onlinespiel öffnen.

→ Blue Byte, ☎ (0208) 450 8888



Seraphim: Halbgöttliche Action, möglicherweise mit Unreal-2-Technik.

Seraphim

Ein Action-Rollenspiel in luftiger Höhe soll **Seraphim** werden. Als flügel-schwingender Halbgott, frisch aus dem Paradies verstoßen, legen Sie sich mit anderen übermächtigen Wesen an; an der eigentlichen Handlung basteln die Valkyrie Studios (**Septerra Core**) noch. Eine frühe Version basiert auf der Grafik-Engine von **Unreal Tournament**. Momentan überlegen die Entwickler aber, die Technik von **Unreal 2** (siehe Report) zu lizenzieren – was angesichts der großen und offenen Levels bei diesem Spiel sicher Sinn machen würde. Nach derzeitigem Stand erscheint der Titel erst 2002.

→ www.valkyriestudios.com

Galaga: Destination Earth

Aus der Ära der zehnstelligen Highscores stammt der Automaten- und C64-Klassiker **Galaga**. Demnächst soll das kultige Ballerspiel in einer aufgebohrten 3D-Variante erscheinen. Nach wie vor bewegen Sie Ihr wackeres Raumschifflein nur nach links und rechts, während von oben stetig grimmige Feindesscharen nachrücken. Geplanter Erscheinungstermin: Ende 2000.

→ Hasbro Interactive, ☎ (089) 61 30 92 35

GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	Age of Empires: Conquerors	Echtzeit-Addon	Ensemble Studios	10/00	93%
2	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Interplay	NEU	91%
3	Grand Prix 3	Rennspiel	Microprose	9/00	88%
4	Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	CDV	NEU	88%
5	Command & Conquer 4	Echtzeit-Strategie	Westwood	NEU	87%
6	Star Trek Voyager	3D-Action	Activision	10/00	87%
7	Crimson Skies	Action-Flugsimulation	Microsoft	NEU	87%
8	Die Sims – Das volle Leben	Aufbauspiel	Maxis	NEU	87%
9	Freespace 2: Dim. Pack	Weltraumspiel	Interplay	9/00	87%
10	Merc.-Benz Truck Racing	Rennspiel	Synetic	NEU	86%
11	Moon Project	Echtzeit-Strategie	Topware	NEU	86%
12	Panzer Gen. 4: Barbarossa	Taktikspiel	SSI	10/00	85%
13	Homeworld: Cataclysm	Echtzeit-Strategie	Havas Interactive	NEU	85%
14	Fakk 2	Actionspiel	Take 2	10/00	84%
15	Icewind Dale	Rollenspiel	Interplay	9/00	81%
16	Cultures	Aufbauspiel	Funatics	10/00	80%
17	PGA Champ. Gold 2000	Sportspiel	Sierra	10/00	80%
18	Kiss: Psycho Circus	3D-Action	Take 2	9/00	78%
19	Rollercoaster Tycoon Addon	Aufbauspiel	Microprose	10/00	77%
20	Warlords Battlecry	Echtzeit-Strategie	Mattel Interactive	9/00	76%

Die 20 besten PC-Spiele, von September bis November. Zusammenge stellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 9/2000, 10/2000 und 11/2000.

Deutsche Entwickler



Yager: Ein Actionspiel mit unglaublich detaillierter Grafik.

Yager

Das junge Berliner Entwicklungsstudio Yager arbeitet an einem Action-Flugspiel mit dem Arbeitstitel **Yager**. Davon gibt es bislang nur eine (nicht spielbare) Demo, die aber schon mit unglaublich detaillierter 3D-Grafik protzt, und sowohl Flugzeuge als auch Menschen extrem realistisch darstellt. Das Programm soll ein 3D-Ballerspiel in einer postapokalyptischen Welt werden; auf der Web-Seite finden Sie einen netten Comic über das Szenario. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest – vor Ende 2001 rechnen wir aber nicht mit dem Programm.
→ www.yager.de

Patrizier 2

Wer hierzulande ein echter PC-Spiele-Veteran ist, hat mindestens einmal im Leben eine Handelssimulation wie **Hanse**, **Fugger** oder **Patrizier** gespielt. Vor allem letzteres genießt noch heute einen exzellenten Ruf.



Patrizier 2: Wirtschaften Sie in der alten Hansestadt Lübeck.

Demnächst veröffentlicht Ascaron mit **Patrizier 2** die generalüberholte Version des Klassikers. Als Bürger spätmittelalterlicher Städte wie Hamburg oder Rostock sollen Sie vom einfachen Händler zum Stadtoberhaupt aufsteigen. Dazu müssen Sie durch Seehandel möglichst viel Geld einsacken und Ihr Ansehen bei der Bevölkerung steigern. In der schick animierten Grafik können Sie Grundstücke erstellen und durch eigene Wirtschaftsbetriebe Angebot und Nachfrage von Handelsgütern beeinflussen.
→ www.ascaron.de

Skispringen 2001

Hals- und Beinbruch: Fernsehsender RTL hat beim Hamburger Entwickler VCC eine



Skispringen 2001: Sportlicher Sprung nach Vorne.

Neuaufgabe des letztjährigen Verkaufserfolgs **Skispringen 2000** in Auftrag gegeben, diesmal **Skispringen: Herausforderung 2001** betitelt. Das Programm soll passend zum Saisonstart Ende November erscheinen. Es soll mehr und realistischere Schanzen haben und außerdem zahlreiche neue Modi wie Sponsoring und Training bieten.
→ www.vcc.de

Firmen-Portrait: Massive

massiveDEVELOPMENT

Das 1993 gegründete Entwicklerteam aus Mannheim ist gleich mit dem ersten eigenen Titel abgetaucht: **Schleichfahrt**, 1996 von Blue Byte veröffentlicht, versetzte den Spieler in die Tiefen des Meeres. Das U-Boot-Actionspiel war äußerst beliebt und erschien nicht nur hierzulande, sondern auch in den USA und in Japan. Vorher hatte Massive Development diverse Spiele für den Amiga programmiert und **Die Siedler** für den PC umgesetzt. Seit **Schleichfahrt** hat man lange an einer neuen Grafik-Engine namens **Krass** gearbeitet. Zu den drei Gründungsgliedern haben sich inzwischen 15 weitere Programmierer, Designer und Grafiker gesellt. Nebenbei bemüht die Firma sich um die deutsche Entwicklerszene und organisiert mit anderen Studios einmal im Jahr ein Treffen von Spieleschaffenden.

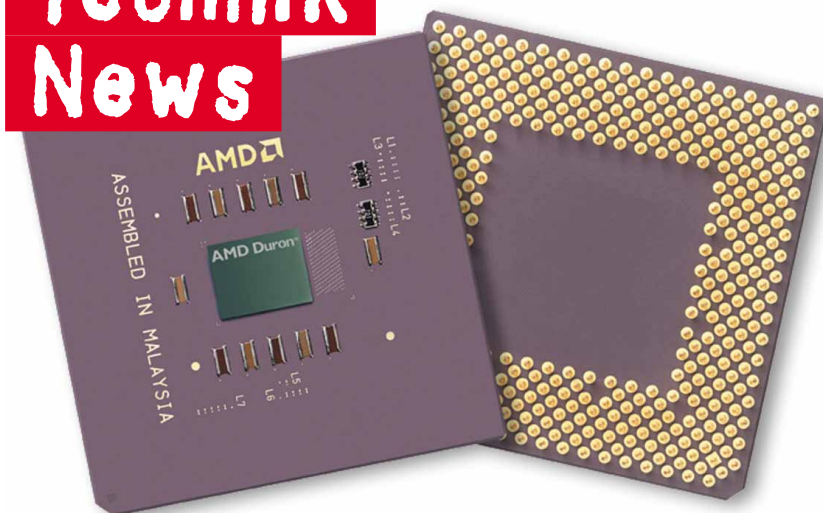
Aktuelles Projekt: AquaNox

Derzeit befindet sich ein Spiel in der Mache, das da beginnt, wo **Schleichfahrt** aufgehört hat: **AquaNox** (bislange **Aqua**) spielt wieder unter Wasser. Eine spannende Story und Action stehen im Vordergrund. Und Grafiken vom Feinsten – die prächtigen Spezialeffekte und spektakulären Explosionen halten locker den Vergleich mit aktuellen 3D-Shootern aus. **AquaNox** soll Anfang 2001 fertig sein. Außerdem basteln die Mannheimer an einem Actionspiel im **Rainbow-Six**-Stil, das auf dem Roman **Kilo Class** von Patrick Robinson basiert.



AquaNox: Tolle Grafiken und Action in den Tiefen der Ozeane.

Technik News



Noch mehr Leistung für die Einstiegsklasse: Der neue **Duron 750**.

Kolumne



Ödland

Mit Slogans wie »...com schon Deutschland!« propagiert Bundeskanzler Schröder das Internet für alle. Zusätzlich versucht er mittels der Greencard die Konkurrenzfähigkeit

und den Fortschritt der IT-Branche zu fördern. Aber auf der anderen Seite möchte die Regierung die private Nutzung des Internets am Arbeitsplatz besteuern, was zum einen hinsichtlich des Datenschutzes bedenklich ist, zum anderen wohl kaum messbar sein dürfte. Obendrein beabsichtigt die Regierung die Einführung der Urheberrechtsabgabe, wodurch sich Computerhardware um etwa 30 Prozent verteuern würde.

Da beißt sich die Katze in den Schwanz. Denn mit solchen widersprüchlichen Signalen stiftet man nur Verwirrung und hemmt – allen guten Vorsätzen zum Trotz – die wichtige und notwendige Entwicklung. Wenn die Hardware deutlich teurer wird, behindert das die Verbreitung neuer Medien und Computertechnik in der Gesellschaft. Ich halte die geplante Urheberrechtsabgabe für kontraproduktiv. Die Politiker in Berlin brauchen eine klare Linie und müssen sich eine Frage beantworten: Soll sich Deutschland in eine moderne Informationsgesellschaft oder ein computerfeindliches Ödland verwandeln?

Holger Scherff
Redakteur

Duron mit 750 MHz

Chiphersteller AMD bringt eine 750-MHz-Version seines Einstiegsprozessors Duron auf den Markt. AMD siedelt ihn in PCs unter 2000 Mark an, die Hersteller wie Fujitsu-Siemens, Compaq und IBM bereits angekündigt haben. Der Duron verfügt über insgesamt 192 KByte On-Chip-Cache, einen 200-MHz-Frontsidebus und 3DNow-Technologie. Der Chip wird von AMD im 0,18-Micron-Prozess gefertigt und ist nur in der Sockel-A-Variante erhältlich. Bezüglich der Leistung soll der **Duron 750** etwa 9 bis 12 Prozent schneller sein als der **Duron 600** und 4 Prozent schneller als der **Duron 700**. Der Markteinführungspreis des neuen Prozessors wird voraussichtlich bei etwa 400 Mark liegen.

→ www.amd.de

Multimedia-Abgabe

Das Bundesjustizministerium will mit einer Abgabe das Urheberrecht dem Stand der Technik anpassen. Künftig soll auch auf nahezu alle modernen Computer, Telekommunikationsgeräte sowie Internet-Anwendungen eine Abgabe erhoben werden, weil damit Werke von Künstlern und Autoren unerlaubt vervielfältigt werden können. Hersteller und Importeure von PCs sollen die gesetzliche Vergütung bezahlen. Das könnte bedeuten, dass sich alle genannten Produkte um etwa 30 Prozent verteuern. Grundlage der Abgabe ist das deutsche Urheberrechtsgesetz, das eine Vergütungspflicht für alle Geräte vorsieht, die auch für die Aufnahme und Vervielfältigung von Audio- und Videodaten zum pri-

vaten Gebrauch bestimmt sind. Die Einnahmen sollen die Rechte der Autoren stärken und Verwertungsgesellschaften wie der Gema (Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte) zu Gute kommen. Bereits im letzten Jahr hatte die Gema erfolglos versucht, von den Herstellern eine Abgabe von 20 Mark auf jeden CD-Brenner einzutreiben.

→ www.bundesjustizministerium.de

Geforce 2 Pro

Nvidia präsentiert einen neuen Grafikchip, den **Geforce 2 Pro**. Mit einem Chiptakt von 200 MHz und einem Speichertakt von ebenfalls 200 MHz soll sich die Performance des 3D-Beschleunigers zwischen **Geforce 2 GTS** und **Geforce 2 Ultra** einordnen. Neben dem herkömmlichen Anschluss für den Monitor wird auch ein digitaler DVI-Ausgang sowie ein TV-Out angeboten. Entsprechende Grafikkarten werden entweder mit 32 MByte oder 64 MByte DDR-RAM ausgeliefert. Wann erste Grafikkarten mit dem neuen Chipsatz erhältlich sein werden, ist noch nicht bekannt. Die Preise sollen bei etwa 1.000 Mark liegen.

→ www.nvidia.com

Scanner für die Homepage

Mit dem **Astranet iA 101** präsentiert Umax einen Flachbett-Scanner speziell zum Erstellen von Homepages. Die maximale Auflösung des USB-Geräts liegt bei 600 mal 1.200 Bildpunkten und einer Farbtiefe von 42 Bit. Die Bedienung ist dank vier integrierter Knöpfe sehr einfach. Der Edit-Button soll den Scan direkt in eine entsprechenden Anwendung laden, beispielsweise Tabellen in Excel. Mit dem Copy-Knopf arbeitet der **Astranet iA 101** als Kopierer, mit dem Communication-Button als Fax oder erzeugt einen E-Mail-Anhang. Über den My-Web-Knopf startet eine Software zur Erstellung der eigenen Homepage. Mit Photosuite III von MGI liegt gleich noch ein Bildbearbeitungsprogramm bei.

→ www.umax.de



Der **Astranet iA 101** von Umax hilft Ihnen bei der Erstellung Ihrer persönlichen Webseite.

T-Online-Software 3.0

Die Version 3.0 der T-Online-Software soll nun endlich ein altbekanntes Problem lösen. Bisher war es der offiziellen Software nicht machbar, sich mit Spieleservern zu verbinden. Doch jetzt wird die Anzeige der IP-Adresse und damit Spielen im Internet möglich. Daneben hat T-Online die Software mit einer optimierten Oberfläche versehen. Auch sollen sich mit der Version 3.0 auf einfache Weise mehrere T-Online-Kennungen und Mitbenutzer verwalten lassen.

→ www.tonline.de

Neues Windows

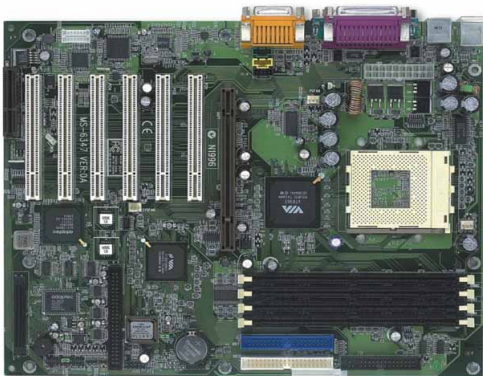
Kaum hat Microsoft **Windows ME** veröffentlicht, tauchen inoffiziell schon die ersten Zeitpläne für das neue Betriebssystem **Whistler** auf. Nach bisher unbestätigten Gerüchten ist der angepeilte Release-Termin für die Gold-Version der 18. April 2001, könnte also noch im Mai unter dem Namen **Windows.Net 1.0** im Laden stehen. **Whistler** soll **Windows 2000** und auch **Windows ME** ablösen. Allerdings steht jetzt schon fest, dass es keine bahnbrechenden Neuerungen geben wird. Vor allem soll die Bedienung stark verbessert und für die Nutzer vereinfacht werden, so zum Beispiel das Startmenü.

→ www.microsoft.de

AMD goes SCSI

MSI kündigt mit dem **K7T Master** das erste Mainboard mit SCSI-Schnittstelle für AMD-Prozessoren an. Dazu befindet sich auf der Platine ein Adaptec-Chip (AIC-7892) für das Ultra/160-SCSI-Protokoll, das eine Datentransferrate von 160 MByte pro Sekunde unterstützt. Das ATX-Mainboard unterstützt **Thunderbird**- und **Duron**-Prozessoren bis zu 1 GHz im Sockel-A-Format. Als Chipsatz kommt der KT133 von VIA zum Einsatz. Dieser unterstützt einen Frontside-Bus von 100 MHz und bietet 133 MHz Speichertakt.

→ www.msi-computer.de



Das **K7T Master** ist das erste Mainboard für Duron- und Thunderbird-Prozessoren mit SCSI-Controller.

Flache Bildschirme

Mit den beiden Monitoren **MultiSync 75F** und **MultiSync 95F** stellt NEC-Mitsubishi eine neue Monitor-Generation im mittleren Preissegment vor. Die Geräte der MultiSync-F-Serie basieren auf einer Ultraflach-Bildröhre mit OptiClear-Beschichtung, wodurch Lichtreflexionen reduziert werden sollen. Die Serie besteht aus den Modellen **MultiSync 75F** (17 Zoll) und **MultiSync 95F** (19 Zoll). Der **75F** verfügt über eine sehr flache 17-Zoll-Bildröhre mit 0,25-Millimeter-Lochmaske. Die empfohlene Auflösung liegt bei 1024 mal 768 Bildpunkten bei einer Bildwiederholrate von 85 Hz. Hinsichtlich Sicherheit und Ergonomie werden alle Standards inklusive TCO99 erfüllt. Der **MultiSync 95F** ist optisch identisch, nur liegt hier die empfohlene Auflösung bei 1280 mal 1024 Pixel mit 85Hz Bildwiederholrate, während die maximale Auflösung



Neue 17- und 19-Zoll-Monitore für den Massenmarkt von NEC-Mitsubishi: **MultiSync 75F** und **MultiSync 95F**.

1600x1200 bei 76 Hz beträgt. Der **MultiSync 75F** ist zum einem empfohlenen Preis von 599 Mark, der **MultiSync 95F** für 999 Mark im Fachhandel erhältlich.

→ www.nec-monitors.com

Mainboards mit DDR-RAM

VIA bringt jetzt die Chipsätze **Apollo Pro266** und den **VIA Apollo KT266** auf den Markt, die es erlauben, Pentium-(Sockel 370) beziehungsweise Athlon-Systeme (Sockel A) mit schnellem DDR-RAM zu betreiben. Damit will man dem von Intel bevorzugten, teureren RAMBUS-Speicher entgegenreten. Die neuen Chipsätze sollen den Speicherdurchsatz verdoppeln und so eine maximale Bandbreite von 2,1 GB pro Sekunde erreichen. Zudem bieten der **Apollo Pro266** und **KT266** einen 133 MHz Front-Side-Bus, AGP 4x, und ATA/100-Schnittstelle. Erste Mainboards mit den neuen Chipsätzen werden Ende September präsentiert.

→ www.viatech.com

HS