

Gerüchte, Szene

Molyneux' Denkfehler

Peter Molyneux erklärte auf der E3, dass er sich nach Black & White nur noch den schönen neuen Spielkonsolen widmen werde. Dabei bin ich mir sicher, dass sich Black & White auf dem PC besser verkaufen wird als auf einer Konsole. Molyneux designt nämlich typische PC-Spiele, was Anspruch und Bedienung (Maus-Freundlichkeit) betrifft. Ich bin gespannt, ob die Masse der Konsolenspieler seine Geniestreiche schätzen wird. Selbst wenn die Playstation 2 (trotz des langweiligen E3-Lineups) der erwartete Verkaufsschlager werden sollte, ist das keine Hitgarantie für jedes Spielkonzept.

Ich gewinne der »PCs sind out«-Stimmung der E3 positive Aspekte ab: Die entrümpelten PC-Entwicklungslisten enthalten weniger Mittelmäß. Wenn zum Jahresende die ersten Playstation-2-Spiele floppen und sich Überraschungshits im PC-Lager siebenstellig verkaufen, wird die Stimmung umschwenken.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent

Erwischt! Dieb
Garrett klagt
nie wieder.



Aus für Looking Glass

Was zuerst nur als böses Gerücht durch das Internet geisterte, wurde durch einen offenen Brief von Designer Randy Smith traurige Wahrheit: Der Entwickler Looking Glass macht dicht. Die Firma ist schlicht pleite. Obwohl sich das jüngste Kind der Amerikaner – **Dark Project 2** – ordentlich verkaufte, kamen sie nicht aus den roten Zahlen. Looking Glass gehörte zu den innovativsten Unternehmen der Spielebranche. Unter der Leitung von Warren Spector entstanden nicht nur die beiden, damals wegweisenden, **Ultima Underworld**-Teile, sondern auch das visionäre **System Shock**. Nach dem Weggang von Spector zu Ion Storm veröffentlichte die Firma Perlen wie die **Dark Project**-Reihe oder **System Shock 2**. Leider wird mit der Schließung

auch die Arbeit an den laufenden Projekten **Dark Project 3** und der Gold-Version des zweiten Teils eingestellt. Lediglich die Flugsimulation **Jane's Attack Squadron** soll angeblich noch fertig programmiert werden.

Ed Castillo ist sauer

Ed del Castillo, ehemals Produzent von **C&C 1** und **2** bei Westwood, fand in einem GameStar-Interview auf der E3 bittere Worte für die Spielebranche. »Die Industrie denkt zuerst an Geld und dann an Inhalte«, so Castillo. »Auf dem Markt tummeln sich zu viele mittelmäßige Spiele.« Schuld daran sei die große Bereitschaft der Kunden, auch unvollständige oder schlechte Programme zu kaufen. Seine Design-Kollegen beschuldigt Castillo der Innovations-Müdigkeit: »Bei vielen Firmen herrscht Ignoranz – es fehlt der Wille, neue Projekte in Angriff zu nehmen.« Wir sind gespannt, ob Ed Castillo mit seinem neuen Spiel **Battle Realms** den Innovationsstau auflösen kann.



Ed del Castillo fordert mehr Innovation.

News-Ticker

★★★ **Master of Orion 3:** Die durch Starfleet Command bekannten Entwickler von Quicksilver arbeiten zur Zeit am dritten Teil des kultigen Weltraum-Strategiespiels. ★★★ **Novalogic:** Comanche 4 wird die neue Voxelspace-32-Engine nutzen und deshalb erst 2002 erscheinen. ★★★ **Sternenfahrer:** Schon im Oktober will Ravensburger Interactive mit der Umsetzung des Brettspiels von Catan-Erfinder Klaus Teuber fertig sein. ★★★ **X-Tension:** Dem Addon zu X – Beyond the Frontier soll ein Roman beiliegen, in dem die Hintergrundstory erklärt wird. ★★★ **Jowood kauft Wings Simulations:** Das deutsche Entwicklerteam unter Teut Weidemann (Panzer Elite) wird sich für die Österreicher ausschließlich auf den Online-Sektor konzentrieren. ★★★ **Swing bringt Shadowbane:** Swing wird das Online-Rollenspiel Shadowbane der amerikanischen Wolfpack Studios in Europa vertreiben. ★★★ **Search & Rescue 2:** Als Pilot eines Rettungs-Helis sollen Sie in der Hardcore-Simulation von Swing Verletzte bergen. ★★★ **Spielemarkt:** Nachdem in der 14. Kalenderwoche das Big-Brother-Spiel die GfK-Charts anführte, liegt in Woche 15 Rache der Sumpfhühner vorne.



Peter Molyneux entwickelt lieber für Konsolen.

Molyneux: Nie wieder PC

Auf der E3 schockierte Design-Legende Peter Molyneux während einer Präsentation die Gäste: Seine Firma Lionhead wolle sich in Zukunft nur noch auf Next-Generation-Konsolen wie die Xbox oder die Playstation 2 konzentrieren. Konvertierungen von zukünftigen Lionhead-Titeln auf den PC sollen, wenn überhaupt, von Drittfirmen übernommen werden.

Molyneux hatte aber auch eine gute Nachricht zu vermelden. Der Programm-Code von **Black & White** soll nach der Veröffentlichung des Spiels für jedermann frei zugänglich sein (»Open Source«). Das öffnet Tür und Tor für Mod-Autoren. Wird der Quell-Code für kommerzielle Zwecke verwendet, will Lionhead Gewinnbeteiligungen verlangen.

Phenomenia kauft ein

Die Moorhuhn-Macher im Kaufrausch: Nach der Übernahme von Heart-Line (**Kicker Fußball-Manager**) hat Phenomenia nun auch Funatics gekauft. Die Mülheimer Entwickler programmieren derzeit ihr zweites Spiel: **Cultures**. Den Kaufpreis bezahlte Phenomenia, wie heutzutage üblich, in Aktien. Mit den neuen Töchtern wollen die rührigen Bochumer auch im Bereich der Vollpreisspiele Fuß fassen. Moorhuhnfans wer-

den natürlich auch nicht vernachlässigt: Wie uns Tom Putzki von Phenomenia sagte, wird **Moorhuhn Jagd 2** nun definitiv im Juli fertig sein. Das Spiel soll mit einer Vielzahl von versteckten Boni aufwarten, die es zu entdecken gilt.

Tomb Raider 5

In den letzten vier Jahren stand immer pünktlich im November ein neuer Teil von **Tomb Raider** in den Regalen. Auf der E3 sagte uns jedoch Marcus Behrends von Eidos Deutschland, dass 2000 ein Lara-freies Jahr werden soll. Zwar denke man über ein **Tomb Raider 5** nach, aber vor 2001 sei nichts zu erwarten. Auf jeden Fall solle das Spiel aber eine technische Runderneuerung spendiert bekommen. In Insider-Kreisen ist man anderer Meinung: Angeblich soll einer der Core-Entwickler ausgeplaudert haben, dass sehr wohl ein fünfter Teil für das Jahr 2000 in der Mache sei. Wir dürfen gespannt sein, ob wir eher in den Genuss des Spiels oder des angekündigten Spielfilms kommen.



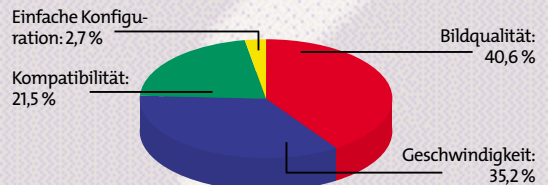
Lara Croft: Sucht sie den fünften Teil?

Frage des Monats

In Ausgabe 6/2000 fragten wir:

»Demnächst erscheinen viele neue 3D-Karten (3Dfx, Nvidia). Was ist dabei für Sie am wichtigsten?«

Ergebnis: Über 70% unserer Leser wollen Leistung. Geschwindigkeit und Bildqualität sind wichtiger als Benutzerfreundlichkeit.



Quelle: GameStar-Mitmachkarten (6/2000)

Spiele-Oscars vergeben

Wie jedes Jahr vergab die AIAS (Academy of Interactive Arts and Sciences) auf der E3 die Interactive Achievement Awards, eine Art Oscar für PC- und Videospiele. Systemübergreifend wurde **Die Sims** zum Spiel des Jahres gekürt. Den Titel des besten PC-Spiels konnte **Age of Empires 2** erringen. Bei den Videospiele durfte Sega für den Dreamcast-Titel **Soul Calibur** die meisten Preise mit nach Hause nehmen.



GUN

Die Genre-Oscars (PC)

Kategorie	Spiel
Action	Half-Life: Opposing Force
Strategie	Age of Empires 2
Sport	Fifa 2000
Simulation	Flight Simulator 2000
Rollenspiel/Adv.	Asheron's Call

Terminkalender: Netzwerk-Partys bis August 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	Teilnehmer	Info-Adresse	Termin
Detonation 2000	A-Wels	500	www.detonation.org/	9.6. bis 11.6.2000
Lanparty-Saar	Völklingen	200	www.gag4u.de/	16.6 bis 18.6.2000
Area51 Part 2	Wesel	100	www.wfv-area51.de/	17.6 bis 18.6.2000
Terrafusion 2K	Niedernhausen	560	www.terrafusion.de/	23.6. bis 25.6.2000
Lansinn	Heilingen	100	www.lansinn.de/	24.6. bis 25.6.2000
Circus Infernus	Pohlheim	222	www.circus-infernus.de/	7.7. bis 9.7.2000
Normality	Friedrichsthal	200	http://normality.cs-normal.de/	7.7. bis 9.7.2000
Lan-Trauma	Mettingen	130	www.lan-trauma.de/	21.7. bis 23.7.2000
Zock Im Pütt	Essen	132	http://go.to/teamsfa/	29.7. bis 30.7.2000
Lanparade 2000	Garmisch-Partenkirchen	100	www.2050webhouse.com/lanparade/	15.7. bis 16.7.2000

Spiele News

Sim Pfui

Electronic Arts hat sich diesen Monat redlich mein ganz persönliches »Pfui« verdient. Anstatt die neuen Erweiterungen zu Sim City 3000 – wie es sich gehören würde – zum Addon-Preis anzubieten, gibt's das Set als Sim City 3000 Deutschland nur zusammen mit dem

Hauptprogramm zum Vollpreis.

Ziemlich schäbig, wie ich finde – und leider kein Einzelfall. Vor kurzem erst zog 3DO/New World Computing mit der zweiten Missions-CD zu Heroes of Might & Magic 3 die gleiche Masche ab. In den USA bekommen die Besitzer der Spiele immerhin jeweils 10 Dollar Rabatt.

Warum geht das nicht auch hierzulande? Als Vorbild sei Heartline erwähnt, die den Käufern ihres Fußball-Managers Kurt den Nachfolger zum Update-Preis angeboten haben. Muss guter Service erst von den Kleinen vorgemacht werden? Ich denke, das wäre ein dringend notwendiger Tagesordnungspunkt für die nächsten Vorstandssitzungen von EA und 3DO.

Michael Schnelle
Redakteur



Red Faction: Jeder Einschlag reißt Löcher in den Level.



Motor City: Virtuelles Ersatzteil-Tauschen im Internet plus heiße Solo-Rennen.

Need For Speed: Motor City

Tunen und tiefer legen: Electronic Arts schickt Sie in **Need For Speed: Motor City** in die Online-Werkstatt. Das Programm soll ein innovativer Mix aus klassischem Rennspiel und einer Art virtueller Garagenbastler-Gemeinschaft werden. Mit anderen Teilnehmern bosseln Sie an gut 30 unterschiedlichen US-Sportwagen und frisieren die Boliden der 30er- bis 70er-Jahre je nach Wunsch und Finanzlage hoch. Auch der Tausch von Tuning-Tipps, Ersatzteilen oder ganzen Autos soll per Internet möglich sein. Ist Ihr Pontiac oder Mercury ausreichend aufgebohrt, treten Sie damit online gegen andere Schrauber in Rennen an und verdienen so Geld für noch bessere Vehikel. Einen Offline-Modus mit zwölf toll gestalteten Strecken – die meisten in US-Kleinstädten – soll es ebenfalls geben. Wenn alles klappt, können Sie ab Herbst 2000 im Internet Gas geben.

→ www.needforspeed.com

Red Faction

Alles kaputt: In **Red Faction** sollen Sie nicht nur Gegner demolieren können. In dem 3D-Actionspiel, derzeit bei den **Descent**-Entwicklern Volition in der Mache, können Sie per Raketenwerfer überall tiefe Löcher in die Levels sprengen; in bisherigen Spielen ist das (wenn überhaupt) nur an speziell präparierten Stellen mög-

lich. Auch sonst macht das Programm einen viel versprechenden Eindruck. So steuern Sie gelegentlich Panzer und Flugzeuge. In einigen Missionen sind in **Dark Project**-Art eher leise Sohlen als schnelle Schüsse gefragt. Die Handlung versetzt Sie in die Rolle eines armen Minenarbeiters auf dem Mars, der hinter ein schreckliches Geheimnis kommt.

THQ, ☎ (02131) 60 74 65

Bundeliga Manager X

Nachdem sich die Bundesliga-Manager-Väter Jens Onnen und Werner Krahe mittlerweile mit dem **Kicker Fußball Manager** selbstständig gemacht haben, werkelt derzeit bei Software 2000 ein neues Team am **Bundeliga Manager X**. Der wird von Grund auf neu programmiert, wie bei **Anstoss 3** sollen die Spielszenen live berechnet und in schickem 3D dargestellt werden. Wenn alles glatt geht, beginnt die neue PC-Fußballsaison im 4. Quartal 2000.

Software 2000, ☎ (05241) 98 60 10



Bundeliga Manager X: Kicken in 3D.



New Legends: Fantasy-Abenteuer mit computergesteuerten Begleitern.

New Legends

Heiße Kämpfe in einem fernen Fantasy-China will das Actionspiel **New Legends** bieten. Als Sun Soo, Sohn eines Regionalfürsten, bekämpfen Sie die Legionen fünf böser Generäle. Dabei erkunden Sie in der **Tomb Raider**-Perspektive Berglandschaften, Dörfer und Paläste. Unter-

wegs schließen sich Ihnen immer wieder Begleiter an. Auf den blauen Dämon oder die drachenreitende Rittersfrau sollen Sie aber keinen Einfluss haben – die werden vom Computer gesteuert und dienen vor allem der Handlung. **New Legends** basiert auf der **Unreal Tournament**-Engine und wird von Infinite Machine entwickelt, der neuen Firma des **Jedi Knight**-Designers Justin Chin.

Infogrames, ☎ (0190) 51 05 50

Leser-Charts

Platz	Spiel
1	[2] Half-Life
2	[1] Die Sims
3	[3] Age of Empires 2
4	[4] Unreal Tournament
5	[9] Need for Speed 5
6	[7] StarCraft
7	[15] Diablo
8	[5] Ultima 9
9	[6] Command & Conquer 3
10	[8] Anstoss 3
11	[16] Baldur's Gate
12	NEU Star Trek: Armada
13	[14] Jagged Alliance 2
14	NEU Soldier of Fortune
15	[13] Final Fantasy 8
16	[-] Die Siedler 3
17	NEU Dark Project 2
18	[-] Anno 1602
19	[11] Grand Theft Auto 2
20	[12] Nox

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Startopia

Interstellare Innenarchitektur: Im Aufbauspiel **Startopia** managen Sie in Echtzeit eine Reihe verlassener 3D-Weltraumstationen und richten Hotelzimmer, Diskotheken und Kantinen ein. Trockendocks locken erkundungsfreudige Raumfahrer-Rassen an, Nachtclubs ködern vergnügungswillige Aliens. Das liebevoll animierte Programm will spielerisch keine Bäume ausreißen, sondern das **Theme Park**-Prinzip in eine andere Umgebung verpflanzen. Kein Wunder, hat



Startopia: Management auf Raumstationen.

Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	[2] Die Sims
2	[4] Need for Speed 5
3	[1] F1 2000
4	[18] Die Rache der Sumpfhühner
5	[3] Star Trek: Armada
6	NEU Gunship!
7	[8] Anstoss 3
8	NEU Big Brother – The Game
9	[9] Age of Empires 2
10	[10] The Longest Journey
11	[6] Soldier of Fortune
12	NEU Lemmings Revolution
13	[7] Dark Project 2
14	[13] Der Verkehrsgigant
15	[5] Force Commander
16	[14] Ultima 9
17	[17] Pharao
18	[20] Die Siedler 3
19	NEU Metal Fatigue
20	[-] Final Fantasy 8

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

Star Trek: Away Team

Der jüngste Activision-Beitrag zum Thema **Star Trek** heißt **Away Team**. Nach Commandos-Art werden Sie einen Trupp aus Spezialisten durch vorgerenderte Hintergründe scheuchen. Die Einsätze sollen sich stark unterscheiden. Mal ist Action pur bei den Borg angesagt, mal müssen Sie einen klingonischen Offizier sicher in sein Quartier bringen. Wenn alles glatt geht, setzen Sie Ende 2000 Fuß auf die Planeten.

Activision, ☎ (089) 96 11 88 50



Away Team: Strategie mit der Föderation.

Spiele News

Sims Ville

Daily Soap aus anderer Perspektive: Als Oberhaupt einer Kleinstadt kümmern Sie sich im Aufbauspiel **Sims Ville** um Wohl und Wehe Ihrer Schutzbefohlenen. Das Programm soll das Bindeglied zwischen **Die Sims** und **Sim City** werden. Als Bürgermeister schaffen Sie nicht nur Arbeitsplätze, sondern sollen auch für die Infrastruktur und das kulturelle Angebot verantwortlich sein. Verschiedenste Interessengruppen bestürmen Sie mit Forderungen: Die Damen wollen einen Frisör, die Männer eine Kegelbahn. Gerüchten zufolge soll es möglich sein, Familien und Gebäude aus **Die Sims** zu importieren – klingt spannend. Geplanter Erscheinungstermin: Sommer 2001.

→ www.ea.com

Pizza Connection 2

Der Nachfolger zur Wirtschaftssimulation **Pizza Syndicate** ist im Anrollen: In **Pizza Connection 2** (Software 2000) sollen Sie erneut ein Imperium aus Pizzaläden errichten. Neu hinzukommen werden Features wie ein U-Bahn-System, mit dem sich potenzielle Kunden schnell übers Stadtgebiet bewegen können, oder ein Heimlieferservice. Völlig überarbeitet wird die Grafik: Weg vom bunten



Pizza Connection 2: Heiße Fladen in überarbeiteter Grafik.



Sims Ville: Kleinstadt sucht einen Bürgermeister, der »Die Sims« erfolgreich regiert.

Comicstil, hin zu realistischerer Optik – und die kann sich sehen lassen. Läuft alles nach Plan, können Sie bereits ab September 2000 den Steinofen anwerfen.

Software 2000, ☎ (05241) 98 60 10

Sydney 2000

Pünktlich zu den Olympischen Spielen gibt es auch diesmal wieder ein Sportspiel – **Sydney 2000**. Eidos hat sich der Umsetzung von Gewichtheben, Hochsprung, Turmspringen und weiterer Leibesertüchtigungen angenommen. In den realistisch nachgebildeten Stadien sollen Sie sogar ein zwölfköpfiges Team trainieren dürfen. Was wir bislang von dem Programm zu sehen bekamen, verspricht nicht gerade ein Spitzenspiel – aber deutlich besser als die missglückten Umsetzungen bisheriger Olympiaden wird es wohl werden. Im August 2000 dürfen Schreibtisch-Athleten voraussichtlich zum Sportfest antreten.

Eidos, ☎ (01805) 22 31 24



Sydney 2000: Der Hundertmeterlauf der Polygon-Athleten findet ab August statt.

Alice

Eines der seltsamsten Spiele in der Entwicklungspipeline ist **Alice**. Das Action-Adventure auf Basis der **Quake 3**-Engine erzählt das Märchen **Alice im Wunderland** nach, richtet sich mit



Auf
Video-CD:
Video-
Special



Alice: Kleiner Satansbraten im großen Garten.

düsteren Grafiken und schrägen Gegnern aber eher an Erwachsene. Bizar: Sie werden in auseinander gerissenen Räumen unterwegs sein, die mitten im atmosphärischen Chaos wabern. Oder durch einen komplett schwarzweißen Level hopsen – nicht als Alice, sondern als Schachfigur, die beispielsweise als Läufer nur schräg hoppeln kann. Dort bekämpfen Sie feindliche Könige und böswillige Türme oder Bauern nicht mit gewöhnlichen Waffen, sondern mit einem Würfel – je nachdem, welche Zahl fällt, erscheint ein mehr oder weniger starker Hilfsdämon.

→ www.alice.ea.com

No One Lives Forever

60er-Jahre-Agentenflair und eine Heldin im hautengen Catsuit – in Monoliths 3D-Actionspiel **No One Lives Forever** sollen James Bond und **Austin Powers** verschmelzen. In den geplanten 15 Missionen werden Sie als Elite-Agentin Cate Archer gegen die dunklen Machenschaften einer Terrororganisation namens H.A.R.M. antreten. Schräge Gegner und das richtige Ambiente stehen dabei im Vordergrund. So sollen Sie neben »normalen« Schurken auch eine abgedrehte Möchtegern-Opernsängerin namens Inge Wagner (im Spiel die Tochter des Komponisten Richard Wagner) und ein Trio leicht bekleideter Killerschönheiten durch die Flower-Power-Szenarios jagen. Als Unterstützung stehen Ihnen dabei ein raketenbewehrter Aktenkoffer und ein Roboter-Pudel zur Seite.

→ www.foxinteractive.com

Fallout Tactics

Endzeit von Interplay: Das rundenbasierte Taktikspiel **Fallout Tactics** versetzt Sie in dieselbe düstere Welt, die PC-Rollenspieler schon aus der **Fallout**-Reihe kennen. Im postnuklearen Amerika versuchen Sie, mit fünf Mitstreitern die 38 ineinander verwobenen Missionen des Spiels zu bestehen. Im Kampf gegen 45 verschiedene Gagnetypen stehen Ihnen auch Fahrzeuge zur Verfügung, etwa ein Truppentransporter. Höhenunterschiede und Sichtlinien sollen in den Gefechten berücksichtigt werden. Bis zu 18 Kontrahenten werden sich in fünf verschiedenen Multiplayer-Modi messen dürfen. Sicherlich kein Spiel für den Massenmarkt – aber die **Fallout**-Fans in der Redaktion fiebern ihm jetzt schon ungeduldig entgegen.

Interplay, ☎ (040) 89 70 33 33



Fallout Tactics: Die Grafiken stammen direkt aus dem Rollenspiel-Vorbild.



No One Lives Forever: Schräge Action mit Sixties-Flair und filmreifen Schurken.

Imperium der Ameisen

In Frankreich sind die Insekten los: Microids arbeitet am Echtzeit-Strategiespiel **Imperium der Ameisen**. Sie kontrollieren einen Haufen der kleinen Krabbler und kümmern sich sowohl um den Aus-

bau Ihres unterirdischen Nests als auch um die Verteidigung Ihres Territoriums. Die 3D-Grafik ist nett, beim Probespielen machte aber vor allem das intelligente Interface einen guten Eindruck. Geplanter Erscheinungstermin: Juli 2000.

→ www.microids.com

PS

GameStar-Charts MAI JULI

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Gunship!	Flugsimulation	Microprose	90%
2	Tachyon	Weltraumspiel	Novalogic	87%
3	Dark Project 2	Action-Adventure	Looking Glass	86%
4	Starlancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	85%
5	Euro 2000	Sportspiel	EA Sports	84%
6	Need for Speed 5	Rennspiel	Electronic Arts	84%
7	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	83%
8	Allegiance	Online-Weltraumspiel	Microsoft	83%
9	Rally Masters	Rennspiel	Infogrames	83%
10	Comanche vs. Hokum	Flugsimulation	Empire	81%
11	Motocross Madness 2	Rennspiel	Microsoft	80%
12	Shogun: Total War	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	80%
13	Sim City 3000 Dtschl.	Aufbauspiel	Maxis	80%
14	Soldier of Fortune	3D-Action	Activision	79%
15	Star Trek: Armada	Echtzeit-Strategie	Activision	78%
16	Tiger Woods 2000	Sportspiel	EA Sports	78%
17	Devil Inside	Action-Adventure	Cryo	77%
18	Evolva	Actionspiel	Virgin	77%
19	Majesty	Strategiespiel	Microprose	77%
20	UEFA Champ. L. 99/00	Sportspiel	Eidos	75%

Die 20 besten PC-Spiele von Mai bis Juli. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 5/2000, 6/2000 und 7/2000.

Technik News

PR für den PC

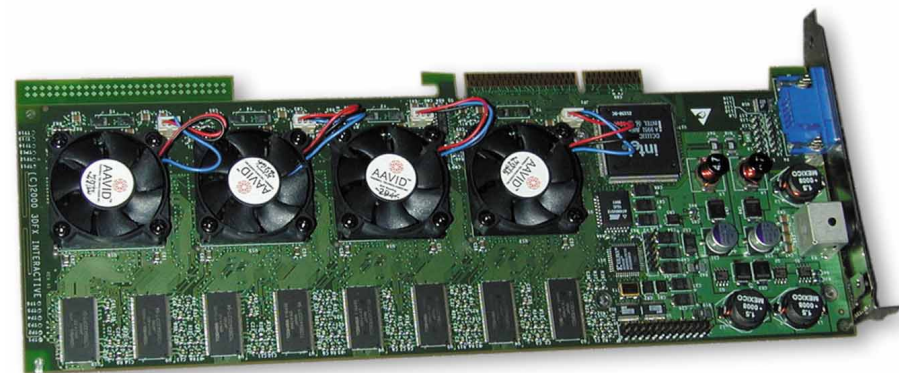
Dass der Erfolg eines Produktes allein von seiner Qualität abhängt, ist seit der Erfindung des Marketings leider ein Ammenmärchen. Neu ist, dass nun schon komplette Plattformen der »Werben ist gleich verkaufen«-Regel unterliegen, wie auf der E3 deutlich zu sehen war.



Da wäre zum Beispiel Sonys Playstation 2: Dem großen Trara der Massenmedien um die angebliche Wunderkonsole wurde das eher klägliche Software-Aufgebot der Messe bei weitem nicht gerecht. Auf der anderen Seite steht Segas Dreamcast, für die es viele verdammt gute und schöne Spiele zu bestaunen gab, die aber mit Ausnahme der USA weltweit ein Flop ist.

Projiziert man das Ganze nun auf den PC, so fallen Parallelen zur Dreamcast auf: Die Spiele der E3 waren ebenso zahlreich wie hochwertig, doch die Zukunft des PCs als Spieleplattform wird in der Branche eher skeptisch gesehen. Und schon fällt auf: Tatsächlich fehlt es auch dem PC an anständigem Marketing; da er keiner einzelnen Firma »gehört«, muss er sogar komplett darauf verzichten. Ich fordere deshalb die Einsetzung eines erfahrenen PR-Teams, das sich allein für den Erfolg des PCs als Spielesystem einsetzt. Ich bin sicher, es würde viel bewegen...

Michael Galuschka
Redakteur



Länger als ein Mainboard: Die **Voodoo 5 6000** mit vier Grafikchips und 128 MByte RAM.

Voodoo 5 6000 vorgeführt

Auf der E3 konnten wir hinter verschlossenen Türen erstmals ein Exemplar der **V5 6000** in Aktion bewundern. Das rund 1.200 Mark teure, mit vier Chips und 128 MByte RAM bestückte 3D-Monster beeindruckte dabei in **Quake 3** mit absolut flüssiger Darstellung selbst bei einer Auflösung von 2048 mal 1536 Pixeln und mehreren Bots auf dem Bildschirm. Benchmarks wollte 3Dfx aber noch keine zulassen, dazu sei das Sample noch zu weit von der Serienversion entfernt, hieß es. Die Karte wird ein eigenes Netzteil zur Stromversorgung mitbringen und ragt mit ihrer Länge über fast jedes Mainboard hinaus; ein geräumiger Big Tower scheint absolute Pflicht zu sein. Interessenten müssen sich aber noch gedulden: Vor September 2000 kommt die **V5 6000** nicht in den Handel.

→ www.3dfx.com

Viel Neues bei Logitech

Eine ganze Reihe neuer Produkte stellte Logitech auf der E3 vor. Interessant ist dabei besonders der **Wingman**

Force 3D, der mit deutlich unter 150 Mark das Preisgefüge bei den Force-Feedback-Joysticks auf den Kopf stellen will. Konsolentechnik adaptiert hingegen das **Wingman Rumblepad**. Das rund 70 Mark teure Gamepad enthält zwei kleine Motoren, die im Gegensatz zur FF-Technik nicht rütteln, sondern vibrieren. Das untere Preissegment wird mit dem **Wingman Precision-Gamepad** für rund 25 Mark anvisiert, und die Lenkrad-Palette wird mit dem **Wingman Formula GP** und dem **Formula Force GP** komplett generalüberholt. Ähnliches gilt für die **Soundman**-Lautsprecher-Serie.

→ www.logitech.ch

16fach-DVD von Acer und Pioneer

Die Hersteller von DVD-Laufwerken läuten die nächste Runde im Rennen um das schnellste Lesegerät ein. Acer und Pioneer meldeten fast gleichzeitig neue Versionen mit 16facher Geschwindigkeit. Das **DVP 1640A** von Acer liest CDs mit maximal 40fachem Speed, genauso wie Pioneers **DVD-A05SZ**. Während Acer auf konservative Schubladentechnik setzt, kommt bei Pioneer wieder die bewährte Slot-in-Technik zum Einsatz. Wie schon beim **DVD-A04SZ** liegt der Retail-Version ein Spiele-Bundle (**Baldur's Gate** und **X-Files – the Game**) auf DVD bei. Acer verlangt für das neue Laufwerk etwa 400 Mark, das Pioneer-Gerät soll schon für 350 Mark den Besitzer wechseln. Beide sind ab Juni im Einzelhandel erhältlich.

→ www.acer.de

→ www.pioneer.de



Das **Wingman Rumblepad** mit zwei analogen Minijoysticks.



Der **Top Gun Afterburner** ist teilbar, wenn nur ein Joystick benötigt wird.

Neue Thrustmaster-Joysticks

Zwei brandneue Joysticks waren auf der E3 bei Thrustmaster zu sehen. Der **Top Gun Afterburner** ist das Spitzenmodell der neuen Linie, die metallbeschwerte Bodenplatte bietet soliden Stand für den Stick mit angekoppeltem Ruderhebel. Die beiden Elemente lassen sich trennen, der Joystick ist also auch alleine nutzbar. Zur Stabilisierung wird dann an der linken Seite ein mitgelieferter Griff angebracht. Eine Force-Feedback-Variante wird es ebenfalls geben.

Der **Top Gun Fox 2** ist eher als Allround-Stick ausgelegt. Mit vier Feuerknöpfen, einem Schieberegler als Ruder und einer schweren Bodenplatte ist er für alle Zwecke gut ausgestattet. Die Version **Fox 2 Pro** verfügt zusätzlich über einen 8-Wege-Coolie-Hat und Twistfunktion des Griffs, außerdem lässt der Stick sich wahlweise über Gameport oder USB betreiben. Preise und Lieferbeginn standen bei Redaktionsschluss noch nicht fest.

→ www.guillemot.de

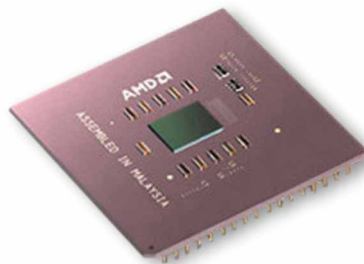
AMDs Prozessorflut

Insgesamt zehn neue CPUs schickt AMD gegen Intel ins Rennen. Der Lowcost-Chip **Duron** ist mit Taktraten von 600, 650 und 700 MHz erhältlich, wobei die geschätzten Preise zwischen 200 und 350 Mark liegen. Der in 0,18-Micron-Technologie gefertigte **Duron** verfügt

über 64 KByte Level-2-Cache und ist als Konkurrent zu Intels **Celeron** positioniert. Auch AMD geht mit der neuen CPU den Weg zurück zum Sockel, dem mit 426 Pins ausgestatteten Sockel-A – eine Kompatibilität zum Sockel-370 besteht allerdings nicht.

Zeitgleich kommt sogar schon der **Athlon**-Nachfolger **Thunderbird** mit Taktraten von 700, 750, 800, 850, 900, 950 und 1.000 MHz auf den Markt. Für das Frühjahr 2001 ist bereits mit einem 1,5-GHz-Modell zu rechnen. Der **Thunderbird** zeichnet sich durch einen integrierten, 256 KByte großen Level-2-Cache, 266 MHz Systemtakt und Multiprozessorfähigkeit aus.

→ www.amd.com



AMDs neue Lowcost-CPU: der **Duron**.

Neue Nvidia-Treiber mit Antialiasing

Auf der Webpage www.reactorcritical.com sind neue Beta-Treiber (Version 5.22) von Nvidia zu finden, mit denen bei **GeForce**-Karten Antialiasing nun auch unter Direct 3D möglich ist. Die Absicht dahinter ist klar: man will eines der stärksten 3Dfx-Argumente für die **Voodoo 5**, das sehr gut funktionierende Fullscreen-Antialiasing, ein wenig entkräften. Allerdings ist das Nvidia-AA von geringerer Qualität, außerdem sinkt die Performance stärker ab als bei 3Dfx.

→ www.reactorcritical.com

CDs 10fach schnell wiederbeschreiben

Als erster Hersteller bringt Plextor mit dem **Plexwriter 12/10/32A** ein CD-RW-Laufwerk mit 10facher CD-RW-Geschwindigkeit auf den Markt. Normale



Schreibt mit zehnfach-Speed auf wiederbeschreibbare Medien: Der **Plexwriter 12/10/32A**.

CD-Rs brennt der Plexwriter mit 12fach-Speed, und CDs werden 32fach ausgelesen. Zudem verfügt der IDE-Brenner über die sogenannte Burn-Proof-Technologie, die ein Auftreten des gefürchteten Buffer-underrun-Fehlers unmöglich machen soll. Im Lieferumfang des circa 650 Mark teuren **Plexwriter 12/10/32A** findet sich Win On CD 3.7.

→ www.plextor.com

WR

GameStar-Prozessorindex 7/2000

Preis-Leistungs-Sieger: Celeron 400

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

