

Gerüchte, Szene

Die X-Box-Zukunft

Die Videokonsole X-Box läßt Sie völlig kalt? Sie denken, daß Bill Gates' Baby PC-Spieler nicht betrifft? Ich nicht.



These 1: Die X-Box wird unser Hobby schädigen, weil sie PC-nahen Designern für 3 bis 4 Jahre den Traum von einer stabilen Plattform verwirklicht. Die PCs ziehen zwar technisch davon, doch bei 20 Millionen X-Kisten weltweit können sich die Designer grenzerweiternde Hardware-Fresser nicht mehr leisten – PC-Spiele stagnieren.

These 2: Die X-Box belebt unser Hobby, indem sie zu einer größeren Spielergemeinde und damit zu mehr Umsatz und Qualität führt. Videospiel-Design und PC-Komplexität verbinden sich zu hybriden Spieleperlen, die auf PCs bessere Auflösungen und Features bieten.

Daß die X-Box floppt, glaube ich nicht. Und damit geht sie uns alle an – egal, welche These wahr wird.

Jörg Langer
Chefredakteur

X-Box vorgestellt

Auf der diesjährigen GDC, dem weltgrößten Kongreß der Spiele-Entwickler, kündigte Bill Gates vor 3.000 Designern die **X-Box** an, Microsofts erste Videospiel-Konsole. Der Multimilliardär nannte auch technische Daten: Die **X-Box** soll mit einem 600-MHz-Prozessor von Intel und 64 MByte Speicher (doppelt soviel wie die **Playstation 2**) arbeiten, für 3D-Grafik wird ein spezieller Nvidia-Chip, N25 genannt, sorgen. Neben einem DVD-Laufwerk will Microsoft auch eine 8-GByte-Festplatte einbauen. Die Wundermaschine soll ab Herbst 2001 für etwa 400 Mark zu kaufen sein. Eine detaillierte Berichterstattung über die Präsentation der **X-Box** finden Sie auf unserer Homepage: www.gamestar.de/aktuell/special.htm.

Spiele-Boom

Der Umsatz mit PC-Spielen in Deutschland ist weiter gewachsen: 1999 setzten die Publisher hierzulande etwa 1,4 Milliarden Mark um, das sind gut zehn Prozent mehr als 1998. Die Konsolenspiele können da nicht ganz mithalten, ihr Umsatz betrug im vergangenen Jahr rund eine Milliarde Mark, was eine Steigerung um 8,6 Prozent bedeutet.

EA Sports holt Anstoss-Entwickler

Anstoss-Chefentwickler Gerald Köhler und sein Kollege Rolf Langenberg sind von Ascaron zu Electronic Arts gewechselt. In einer neu gegründeten deutschen Entwicklungsabteilung wer-



Auf der GDC stellte Bill Gates höchstpersönlich diesen Prototypen der **X-Box** vor.

den sie die 2002 erscheinende Version des EA-Fußballmanagers designen. Fest steht nur der Arbeitstitel **Bundesliga 2002**, und daß dank DFB-Lizenz die Originalnamen von Spielern und Vereinen verwendet werden.



Richard Garriott
plant ein Spiel im
Zeitreise-Park.

Was macht Garriott?

Es gibt neue Gerüchte zum nächsten Spiel von **Ultima**-Designer Richard »Lord British« Garriott: Bisher geheimnisvoll »Projekt X« genannt, handelt es angeblich von einem Ver-

gnügungspark der besonderen Art. Der Spieler soll jeweils in die Rolle von pseudo-historischen Figuren schlüpfen und in ihrer erfundenen Zeitepoche spannende Abenteuer erleben.

News-Ticker

★★★ **Age of Empires 2:** Von dem Echtzeit-Epos wurden nach Angaben von Microsoft bislang mehr als 2 Millionen Exemplare verkauft, davon 400.000 in Deutschland. Für den Herbst ist ein Addon namens »The Conquerors« geplant. ★★★ **You don't know Jack 3:** Take 2 legt derzeit letzte Hand an die neueste Folge des skurrilen Knobelspiels. ★★★ **Combat Flight Simulator 2:** Die im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Simulation wird als Neuerung Pazifik-Missionen und Flugzeugträger-Einsätze bieten. Dem Spiel soll ein Missionseditor beiliegen. ★★★ **Dragonflight:** Grolier entwickelt ein Action-Adventure, das in der Welt der Pern-Romane von Anne McCaffrey spielt. ★★★ **Heroes of Might & Magic 3:** In den USA ist bereits das zweite Addon, Shadows of Death, erhältlich. Die Schachtel kommt zum Vollpreis, enthält aber auch das Hauptprogramm und sieben neue Kampagnen. ★★★ **Die Sims:** Für den Herbst ist ein Addon angekündigt. ★★★ **Interplay:** Der US-Publisher hat im letzten Jahr bei etwa 100 Millionen Dollar Umsatz über 40 Millionen Verlust gemacht. ★★★ **Pharao:** Im geplanten Addon werden Sie Cleopatra spielen können. ★★★

Neues vom Lara-Film

Angeblich steht die Darstellerin der Lara Croft im für 2001 angekündigten **Tomb Raider**-Film fest: die Oskar-Gewinnerin Angelina Jolie. Sie war hierzulande zuletzt in **Der Knochenjäger** zu sehen. Der **Tomb Raider**-Streifen soll ein Budget von 60 bis 100 Millionen Mark haben; als Regisseur ist Simon West (**Con Air**) im Gespräch. Das Drehbuch soll von dem Autorenteam verfaßt werden, das auch für **Face/Off** verantwortlich war.



Angelina Jolie soll die Rolle der Lara Croft übernehmen.

Star Trek: Bridge Commander

Noch ein Designer wechselt die Fronten: Bislang war Larry Holland mit seiner Firma Totally Games für LucasArts tätig und schuf Weltraumspiele im **Star Wars**-Universum (**X-Wing**, **TIE Fighter**). Jetzt arbeitet er für Activision – und **Star Trek**. In seinem nächsten Spiel **Bridge Commander** sollen Sie sich als Föderations-Captain frei auf der 3D-Brücke von Schiffen der Galaxy- und Sovereign-Klasse (also letztlich der Enterprise) bewegen können. Activision spricht davon, daß **Star Trek: Bridge Commander** stark simulationslastig werden soll. Mit der Veröffentlichung ist nicht vor 2001 zu rechnen.

Zweites Addon zu Half-Life

Nach Informationen von US-Spielehändlern arbeitet Havas bereits an einem weiteren Addon für sein erfolgreiches 3D-Actionspiel **Half-Life**. Zwar gibt es noch keine Bestätigung des Herstellers, in den Ankündigungslisten der Händler taucht **Half-Life: Hostile Takeover** jedoch schon auf. Über einen Erscheinungstermin ist noch nichts bekannt.

Neues zum Matrix-Spiel

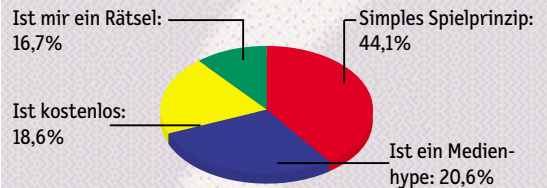
Die Verhandlungen zwischen den Wachowski-Brüdern (die Produzenten von **Matrix**) und verschiedenen Entwicklungsstudios scheinen vorbei: Angeblich hat Dave Perrys Firma Shiny (**Messiah**) zusammen mit Interplay die begehrte

Frage des Monats

In Ausgabe 4/2000 fragten wir:

»Was halten Sie für das Erfolgsgeheimnis des Moorhuhn-Spiels?«

Ergebnis: Fast die Hälfte der befragten GameStar-Leser hält das leicht zugängliche Spielprinzip für den Hauptgrund des Moorhuhn-Erfolgs.



Quelle: GameStar-Mitmachkarten 4/2000.

Lizenz ergattert. Shiny wird das Spiel entwickeln, Interplay es vertreiben. Die Filmumsetzung soll gleichzeitig mit dem zweiten **Matrix**-Film, also Mitte 2001 herauskommen, vermutlich jedoch zuerst nur für die Playstation 2.

Moorhuhn-Manie

Das **Moorhuhn** boomt weiter: Ab April wird man das Geflügel-Gemetzel auch online spielen können, nach Ostern soll auf www.moorhuhn.de **Moorhuhn 2** zum Download bereitstehen. Zu den Features des Nachfolgers wollte uns Phenomedia noch nichts sagen, sicher ist nur, daß es eine Chef-Taste haben wird, mit der Sie flugs den Bildschirm wegschalten können, wenn ein Vorgesetzter drohend naht. **GUN**



Börsenfieber (alle Angaben ohne Gewähr)

Hier eine Übersicht der Aktienkurse wichtiger Spielefirmen (in US-Dollar bzw. Euro). Wir drucken die Schlusskurse vom 24.3.2000, dazu die Veränderung seit dem 20.2.2000.

Acclaim	US \$	3,594	+10,58%
Activision	US \$	13,625	+0,93%
Eidos	US \$	6,125	-48,96%
Electronic Arts	US \$	76,375	-15,61%
GT Interactive	US \$	3,328	-9,54%
Hasbro	US \$	16,563	+7,73%
Infogrames	Euro	41,800	+16,40%
Interplay	US \$	3,938	-7,34%
Mattel	US \$	10,500	+0,59%
Microsoft	US \$	111,688	+16,27%
Phenomedia	Euro	75,800	-11,96%
Swing	Euro	19,000	*
Take 2	US \$	13,375	+1,90%
THQ	US \$	18,125	-3,33%
Ubi Soft	Euro	62,000	-22,50%

* Neu im Börsenfieber

Terminkalender: Netzwerk-Partys bis Juni 2000

Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerkkarte 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
Reflections Unclear	Saarwellingen	150	www.moefju.de/ru	14.4. bis 16.4.2000
Gamecom 2000	CH-6218 Ballwil	300	www.mypage.bluewin.ch/gamecom/	14.4. bis 16.4.2000
GSG Netzwerksession 3/2000	Bochum	170	www.gsg-net.de/	21.4. bis 23.4.2000
GiGa Frag 2000	Riedstadt	100	www.netzwerkparty.de/	22.4. bis 23.4.2000
Confusion	Baunatal	300	www.confusion-lanparty.de/	28.4. bis 30.4.2000
Fatality 2	CH-Sursee	500	www.fatality.ch	2.5. bis 4.5.2000
Planet Insomnia 7	Seevetal	400	www.planet-insomnia.de/	12.5. bis 14.5.2000
LM 2000	Hülben	120	www.lan-mania.de/	17.5. bis 19.5.2000
The Contact	Haan	320	Moritz@3d-karten.de	26.5. bis 28.5.2000
Terafusion	Niedernhausen	550	www.terafusion.de	23.6. bis 25.6.2000

Spiele News

Konservative Strategie

Jeder hat so seine Vorstellungen vom Frühlingsputz. Die schwäbische Hausfrau fegt furchtlos hinter jedem Schrank, während in der Spieleindustrie fleißig Konzepte ausgeklopft werden. Das große Muffensausen geht dieser Tage in der Branche rum, manches kühne Strategie-Projekt wird auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt. So

paßt Blizzard das Spieldesign von **WarCraft 3** wieder mehr vertrauten Echtzeitstrategie-Gewohnheiten an. Auch **Dark Reign 2** und **Conquest** besinnen sich auf Genretugenden zurück, was das Look & Feel betrifft.

Ich gehöre zu den Leuten, die gerne nach mehr Mut zum Risiko schreien. Doch bei Echtzeitstrategie-Spielen verwandele ich mich in einen üblen Reaktionär, der konservative Parolen knurrt: »Keine voreiligen Experimente!« Wer das Strategiegenre weiterbringen will, der verplempere seine Energien nicht mit 3D-Engines, sondern setze auf noch geschmeidigere Bedienung und frische Designideen. Und überlege sich mal, warum einige der Klassiker auch heute noch so viel Spaß machen.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent



The World is not enough: Filmkulissen wie das Uranbergwerk werden detailliert nachgebaut.



WarCraft 3: Blizzard hat das Spielkonzept leicht in Richtung Echtzeit-Strategie verändert.

WarCraft 3

Mehr Strategie, weniger Rollenspiel – entgegen der ursprünglichen Planung hat Blizzard beschlossen, **WarCraft 3** doch in bekanntere Echtzeit-Bahnen zu lenken. So werden Sie – wie im Vorgänger – für Ihre orkischen oder menschlichen Krieger Siedlungen aus dem Boden stampfen können. Auch das Ressourcensystem soll umfangreicher werden als beabsichtigt. Abgesehen davon, daß es im Normalfall wieder um Gold geht, ist bislang aber nur ein Detail bekannt: Die Untoten – eine der Haupttrassen neben Orks, Menschen und Dämonen – verbrauchen Leichen. Sobald ein Gegner ins Gras beißt, erhebt sich im Untoten-Land eine Hand aus dem Boden und verbucht den Verstorbenen auf dem Zombie-Konto.

Info: Havas, ☎ (06103) 99 40 40

The World is not enough

Gerührt, nicht geschüttelt: Demnächst soll dieser Satz endlich in einem PC-Spiel fallen. Was GameStar schon als Gerücht gemeldet hatte, wurde von Electronic Arts jetzt bestätigt: Man hat sich die **Quake 3**-Engine sowie die **007**-Lizenz gesichert und arbeitet am 3D-Actionspiel **The World is not enough**. Sie schlüpfen in die Rolle von James Bond und gehen in der Ich-Perspektive auf Ganovenjagd. Neben den Film-Bösewichtern sollen Sie

es auch mit einer Reihe neuer Gauner zu tun bekommen, denen Sie mit 20 Spezialwaffen und Technik-Spielereien von Q einheizen können.

➔ www.ea.com

Midtown Madness 2

Der Wahnsinn in der Innenstadt geht weiter: Ende 2000 will Microsoft das Rennspiel **Midtown Madness 2** veröffentlichen. Neben neun neuen Kraftfahrzeugen wie dem Audi TT sind vor allem zwei zusätzliche Metropolen in der Mache. In San Francisco sammeln Sie Punkte als



Midtown Madness 2: Rasen mit dem Audi TT.

Stuntman, in London als Taxifahrer. Wir konnten das Spiel in einer frühen Version sehen, die schlicht schrecklich aussah – anstelle glänzender Vehikel waren Karren im Lego-Look als Platzhalter unterwegs. Bis zur Veröffentlichung wird sich das natürlich ändern.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

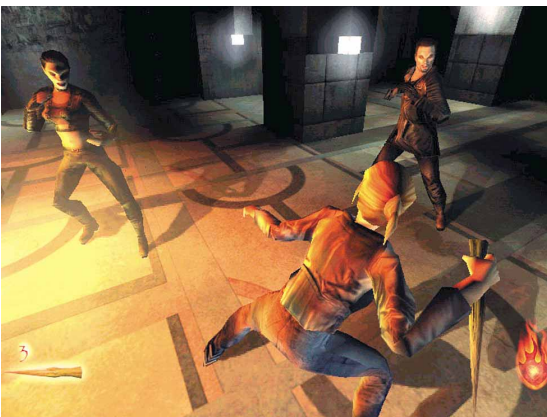
Mafia

Die »ehrenwerte Gesellschaft« bittet zum Spiel: Im Actiontitel **Mafia** erledigen Sie Aufträge für einen Gangsterboß. Mal schleichen Sie sich mit einem Safe-Knacker in Villen und räumen Tresore aus, dann wieder legen Sie vor möglichst großem Publikum eine Berühmtheit um oder jagen sich mit einer rivalisierenden Gang blaue Bohnen um die Ohren. Gespielt wird aus der Ich-Perspektive, zwischendurch dürfen Sie die imaginäre 30er-Jahre-Stadt Little Heaven mit Oldtimern erkunden. Das Programm wird von Illusion Softworks entwickelt, die schon für **Hidden & Dangerous** verantwortlich waren; dessen 3D-Engine kommt in einer verbesserten Version wieder zum Einsatz. Wenn die Grafik auch nur entfernt den veröffentlichten Bildern entspricht und spielerisch alles klappt, hat **Mafia** das Zeug zum Knaller. Geplanter Erscheinungstermin: Oktober 2000.

Info: Take 2, ☎ (0190) 87 32 68 36

Buffy the Vampire Slayer

Tagsüber drückt sie die Schulbank, nachts stellt sie Vampire kalt. Und Sie sollen im Actionspiel **Buffy the Vampire Slayer** mitmischen können. Die PC-Umsetzung der TV-Erfolgsserie soll ein eher unkompliziertes Prügel- und Schießspiel mit schicker Grafik werden, in dem Sie Buffy und ein paar Freunde aus der **Tomb Raider**-Perspektive lenken. Unter anderem sollen Sie in der Sunnydale Highschool, dem örtlichen Friedhof und der Einkaufspassage auf Blutsauger-Jagd gehen können. Die Bewegungen



Buffy the Vampire Slayer: Das Prügelspiel mit schicker 3D-Grafik zur TV-Serie »Buffy – Im Bann der Dämonen«.



Mafia: In Little Heaven erledigen Sie Aufträge für einen aufstrebenden Gangsterboß. (Bild vermutlich nachbearbeitet)

der Akteure werden den echten Schauspielern per Motioncapturing entliehen – da wären wir gerne dabei. Geplanter Erscheinungstermin: Ende 2000.

→ www.buffy.com

mit mehr Liebe zum Detail« daher kommen. Hoffentlich – obwohl uns da noch ein paar andere verbesserungswürdige Punkte einfallen würden...

→ www.davilex.de

Urlaubs Raser

Der Strand ruft, das Hotelzimmer war teuer – wer sich nicht mehr bis zum Sommer gedulden kann, darf die Fahrt dorthin ab Mai am PC simulieren. Das Rennspiel **Urlaubs Raser** schickt Sie als sonnensüchtigen Reisenden nach Italien, Mallorca, Monte Carlo und zu ein paar weiteren Zielen. Dabei sausen Sie mit anderen Figuren um die Wette, etwa mit einem Müslifreund in grüner Ente oder einer Blondine im Cabrio. Das Programm kommt aus dem gleichen Haus wie **Autobahn Raser**, soll laut Hersteller Davilex aber »bedienerfreundlicher und



Urlaubs Raser: Allerlei schräge Wettrennen an touristischen Brennpunkten.

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Age of Empires 2
2	[2]	Half-Life
3	[3]	Unreal Tournament
4	[19]	Die Sims
5	[4]	Command & Conquer 3
6	[6]	Grand Theft Auto 2
7	[5]	StarCraft
8	NEU	Anstoss 3
9	[8]	Baldur's Gate
10	[13]	Jagged Alliance 2
11	[7]	Fifa 2000
12	[11]	Ultima 9
13	NEU	Final Fantasy 8
14	[9]	SWAT 3
15	[14]	Diablo
16	NEU	Nox
17	[12]	Need for Speed 4
18	[10]	NHL 2000
19	NEU	Planescape Torment
20	[-]	Homeworld

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News

Conquest

Von (allzu) hochfliegenden Design-Plänen haben sich die Macher des Echtzeit-Strategiespiels **Conquest** verabschiedet. Inhaltlich orientiert Digital Anvil sich jetzt an Titeln wie **Command & Conquer 3**. Nach aktuellem Konzept sollen Sie auf einer im All ausgelegten 2D-Karte spielen. Immerhin werden Sie gleichzeitig in mehreren, per Wurmloch verbundenen Ge-



Conquest: Per Wurmloch sind weitere Gebiete zugänglich.

bieten kämpfen können. Jede der drei geplanten Rassen hat Admiräle, die in den Kampagnen an Erfahrung gewinnen und die Angriffs- oder Abwehrstärke ihrer Truppen verbessern. Allerdings nur, wenn der Gegner diese Offiziere nicht gezielt jagt – ersetzen lassen sie sich nicht. Bei einer Präsentation haben uns vor allem die unglaublich detaillierten 3D-Einheiten und schicken Spezialeffekte gefallen.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

X-Tension

Die ganze Bandbreite futuristischer Fortbewegungsmittel sollen Sie im Addon **X-Tension** zum Weltraumspiel **X** kennenlernen. Während man in diesem immer im gleichen Pott durch die



X-Tension: Jedes der neuen Schiffe hat andere Cockpits, die Bedienung bleibt aber gleich.

Galaxie schipperte, soll man künftig (fast) jedes andere Schiff fliegen können. Wie Entwickler Bernd Lehahn von Ego-Soft bei einem Besuch in der Redaktion zeigte, wechseln Sie nicht nur per Tastendruck von Schiff zu Schiff, sondern schweben im Raumanzug durchs All und steigen dann ein; im späteren Spielverlauf gibt's aber auch Teleporter. Die Erweiterungen machen einen x-trem durchdachten Eindruck und sollten alle Fans des Spiels lange Zeit beschäftigen. Besitzer von **X** bekommen das Addon voraussichtlich zum Upgrade-Preis.

Info: THQ, ☎ (02131) 60 74 65

Starsiege Tribes 2

Eines der wenigen Multiplayer-Actionspiele, die sich auf Teamwork und Großoffensiven konzentrieren, ist die futuristische Action-Ballerei **Starsiege Tribes**. Der Nachfolger hält am bewährten Spielprinzip fest, soll aber deutlich schöner werden; möglich macht's eine neue Engine, die unter anderem wechselndes Wetter berechnen und detailliertere Einheiten darstellen soll. KI-gesteuerte Bots und neue Waffen werden den Spielablauf aufpolieren. Schön: **Tribes 2** soll diesmal nicht online-only sein, sondern auch eine umfangreiche Solo-Kampagne enthalten.

Info: Havas, ☎ (06103) 99 40 40



Starsiege Tribes 2: Blitze und Regen sind neu.

GameStar-Charts APRIL MAI

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Gunship!	Flugsimulation	Microprose	90%
2	Anstoss 3	Fußballmanager	Ascaron	87%
3	Dark Project 2	Action-Adventure	Looking Glass	86%
4	Superbike 2000	Rennspiel	EA Sports	86%
5	Need for Speed 5	Rennspiel	Electronic Arts	84%
6	Fritz 6	Schachspiel	Eidos	83%
7	Comanche vs. Hokum	Flugsimulation	Empire	81%
8	Soldier of Fortune	3D-Action	Activision	79%
9	Star Trek: Armada	Echtzeit-Strategie	Activision	78%
10	Devil Inside	Action-Adventure	Cryo	77%
11	Metal Fatigue	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	77%
12	Evolva	Actionspiel	Virgin	77%
13	Majesty	Strategiespiel	Microprose	77%
14	Käfer Total	Rennspiel	Infogrames	74%
15	Force Commander	Echtzeit-Strategie	Lucas Arts	73%
16	Wild Wild West	Adventure	Southpeak Int.	71%
17	Risiko 2	Strategiespiel	Hasbro	71%
18	Tzar	Echtzeit-Strategie	Take 2	70%
19	Trivial Pursuit Jahrt. Edi.	Ratespiel	Hasbro	70%
20	Croc 2	Actionspiel	Fox Interactive	68%

Die 20 besten PC-Spiele im April und Mai. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 4/2000 und 5/2000.

Freelancer

Allein schon wegen der sagenhaften Grafik gehört das Weltraumspiel **Freelancer** zu den vielversprechendsten PC-Titeln in der Mache. Derzeit werkeln die Entwickler um Chris »Wing Commander« Roberts daran, die Spiele-Galaxie mit Leben zu erfüllen. Eine gewaltige Aufgabe: Rund 10.000 Planeten wollen mitsamt Schifffahrtswegen gebastelt sein, erst die Hälfte davon ist fertig. Die große Zahl ist nötig, damit im Massively-Multiplayer-Modus genug zu erforschen sein wird. Noch ist nicht endgültig entschieden, ob dieser Modus vom Start weg im Programm enthalten sein wird, oder ob Sie ihn separat als Addon kaufen müssen. Widersprüchliche Meldungen gibt's derzeit in Sachen Großkampfschiffe: So ist gelegentlich zu hören, daß Sie nicht nur in vergleichsweise kleinen Raumjägern, sondern auch in riesigen Zerstörern durchs All flitzen können. Dazu sollen Sie Besatzungen anheuern können. Für viel Geld bekommen Sie erfahrene Leute, bei knappem Geldbeutel müssen Sie mit untrainierten Anfängern auskommen.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	NEU Die Sims
2	NEU Der Verkehrsgigant
3	[1] Anstoss 3
4	NEU Nox
5	NEU Ultima 9
6	NEU Final Fantasy 8
7	[2] Age of Empires 2
8	[8] Tomb Raider 4
9	[5] Battlezone 2
10	[8] Anno 1602
11	NEU Dracula Resurrection
12	[13] Unreal Tournament
13	[10] Toy Story 2
14	[9] Indiana Jones 5
15	[-] Pharao
16	[15] Command & Conquer 3
17	[18] SWAT 3
18	[17] Grand Prix World
19	[-] Superbike 2000
20	NEU F/A-18

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



Freelancer: Die Galaxie von Chris Roberts' Megaprojekt ist derzeit etwa zur Hälfte besiedelt.

Enclave

Eine schwedische Firma hat sich viel vorgenommen: Starbreeze will mit dem 3D-Actionspiel **Enclave** die näch-



Enclave: Ego-Shooter mit schrägen Kämpfen.

ste Multiplayer-Referenz schaffen. Ähnlich wie beim indizierten **Quake 3** treten Gladiatoren in einer Arena gegeneinander an. Erste Bilder erinnern (ein bißchen zu sehr) an den Stil von id Software. Neben einem Online-Mehrspielermodus soll das Programm auch im Solospiel spannend werden: Durch Forschung entwickeln Sie zwischen den Kämpfen neue Waffen und rüsten Ihre Figur auf. Enclave soll im Herbst nächsten Jahres fertig sein.

→ www.starbreeze.com

Gothic

Mit Riesenschritten nähert sich die Rollenspiel-Hoffnung **Gothic** der Vollen- dung. Hersteller Piranha Bytes aus Bochum hat in letzter Zeit vor allem an den

Figuren gearbeitet. Jede hat eine eigene Gesichtstextur mit jeweils fünf Ausdrücken bekommen – vom strahlenden Lächeln bis zum wütenden Zähnefletschen. Zusammen mit den für jeden Ritter, Dieb oder Händler individuell erstellten Animationen sollen sie so auch Einsteigern zu erkennen geben, ob sie willkommen sind oder besser die Polygonbeine in die Hand nehmen.

→ www.gothicthegame.com



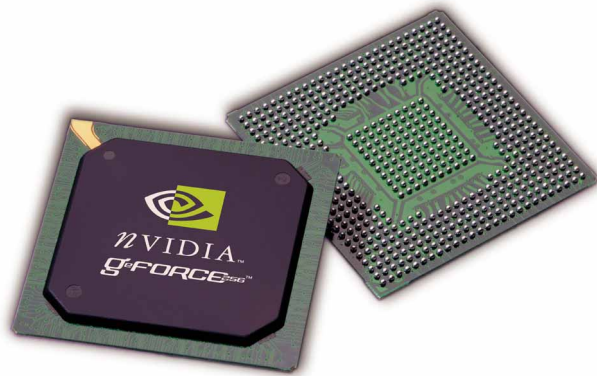
Gothic: Jede Figur bekommt eine individuelle Gesichtstextur.

Insane

Die Entwickler von **Colin McRae 2** wollen auch im Internet rasen. Unter dem Titel **Insane** entsteht ein Action-Rennspiel, in dem Sie mit bis zu 15 Teilnehmern in Modi wie »Alle gegen Alle« bis »Fang die Flagge« antreten können. Geplanter Erscheinungstermin: 3. Quartal 2000. **PS**

Info: Codemasters, ☎ (089) 23 03 51 88

Technik News

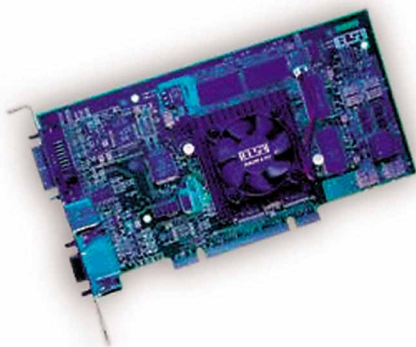


Nvidias **GeForce** kann ab sofort auf die Unterstützung von 64 MByte DDR-RAM bauen.

Geforce mit 64 MByte

In Zusammenarbeit mit dem Computerhersteller Dell hat Nvidia eine neue Grafikkarte mit **GeForce**-Chip und 64 MByte DDR-RAM entwickelt. Erklärtes Ziel bei dieser Version ist es, dem Anwender aufwendig gestaltete Texturen in extrem hohen Auflösungen präsentieren zu können, ohne auf hohe Framerraten zu verzichten. Die meisten Hersteller wie Elsa, Guillemot und Creative werden allerdings vorerst nicht auf diesen Zug aufspringen. Der Nutzen des doppelt so großen Speichers steht angeblich in keinem Verhältnis zu den erwarteten Mehrkosten. Im Moment wird die **GeForce** mit 64 MByte nur mit Komplettsystemen von Dell oder Hewlett & Packard angeboten, einzeln ist sie noch nicht erhältlich.

→ www.nvidia.com und www.dell.de



Die **Elsa Erazor-X-PCI** ist die erste GeForce-Grafikkarte für den PCI-Bus.

PCI-Comeback

Elsa kündigt für April eine neue Grafikkarte mit dem Namen **Erazor-X-PCI** an. Das Board mit 32 MByte SDRAM und einem GeForce 256 als Antrieb soll Computer ohne AGP-Slot für schnelle 3D-Spiele fit machen. Auch an einen Digitalanschluß für Flachbildschirme wurde gedacht. Creative Labs kontert mit einer **3D-Blaster Riva TNT Vanta** zum Preis von rund 250 Mark. Der TNT-2-Vanta-Chip ist eine abgespeckte Version des TNT 2 und besitzt ein auf 64 Bit verringertes Speicherinterface, was ihm gerade bei Spielen keine überzeugende Performance beschert. Trotzdem sind die beiden neuen Modelle für viele Besitzer von Computern mit Onboard-AGP-Grafikkarte eine willkommene Bereicherung des Angebots.

→ www.elsa.de und www.creative.com

Celeron 2 im Anmarsch

Anfang April will Intel den neuen **Celeron 2** offiziell vorstellen. Der neue Prozessor basiert auf dem Coppermine-Kern des **Pentium III**, verfügt aber nur über 128 KByte Level-2-Cache. Die er-

sten CPUs werden eine Taktfrequenz von 566 und 600 MHz aufweisen. Damit er sich trotz On-Chip-Cache und SSE noch vom viel teureren Pentium III unterscheidet, bleibt der System-Takt des Celeron wie bisher bei 66 MHz. Beide Prozessoren sind nur in einer FC-PGA-Ausführung erhältlich und werden deshalb mit den bisher üblichen PPGA-Mainboards (Sockel 370) elektrisch nicht kompatibel sein. Ein **Celeron 2** mit 700 MHz wird für Mitte dieses Jahres erwartet. Preise waren noch nicht in Erfahrung zu bringen.

→ www.tecchannel.de



Ein erstes inoffizielles Foto des **Celeron 2**.

DirectX 8 mit Texturkompression

Microsoft hat für die achte Version ihrer Multimediaschnittstelle die Volume Texture Compression (VTC) von Nvidia lizenziert. Damit wirken Texturen nicht mehr flach, sondern können auch dreidimensionale Oberflächen wie Kratzer oder Furchen enthalten. VTC benutzt eine eigene Methode, um komplexe Texturen möglichst platzsparend im Speicher der Grafikkarte unterzubringen. Die zusätzlichen Informationen sollen Echtzeit-3D-Grafik in Kinoqualität ermöglichen, ein schneller Grafikprozessor ist allerdings die Voraussetzung dafür. **DirectX 8** wird im Frühsommer dieses Jahres erwartet.

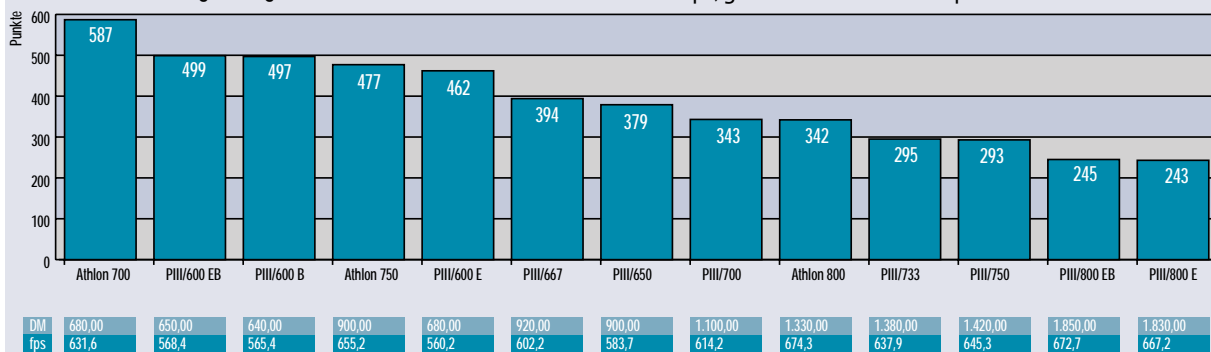
→ www.nvidia.com

»

GameStar-Prozessorindex 5/2000

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.



Technik News



Der
**Strategic
Commander**
soll die Bedienung
von Strategiespie-
len verbessern.



Der neue **Sidewinder Game Voice** will die Kommunika-
tion beim Teamplay deutlich erleichtern.

Sidewinder Game Voice

Für den verbalen Schlagabtausch in On-
line-Spielen entwickelt Microsoft den
Sidewinder Game Voice. Mit der Kopf-
hörer-Mikrofon-Kombination können
Spieler während heißer Online-Partien
miteinander kommunizieren. Das
Headset wird über eine kleine Box mit
dem PC verbunden, auf der sich mit ei-
nem einfachen Tastendruck bestimmen
läßt, wem die Sprache zugesandt wird.
Die notwendige Steuersoftware wird in
DirectX 8 enthalten sein. Der **Sidewin-
der Game Voice** soll im Oktober 2000
erscheinen und rund 150 Mark kosten.

→ www.microsoft.de

Strategic Commander

Microsoft erweitert seine Produktpalette
um den **Strategic Commander**, ein Ein-
gabegerät für Strategiespiele. Hinter
dem exzentrischen Design verbirgt sich
ein Apparat, der zusätzlich zur Tastatur
und zum gewöhnlichen Nager benutzt
werden soll; bedient wird er mit der lin-
ken Hand. Sechs Knöpfe lassen sich frei

programmieren, zusammen mit Shift-
oder Alt-Tasten soll der **Strategic Com-
mander** sich so mit 72 Funktionen bele-
gen lassen. Er wird voraussichtlich im
Oktober 2000 auf den Markt kommen
und um die 120 Mark kosten.

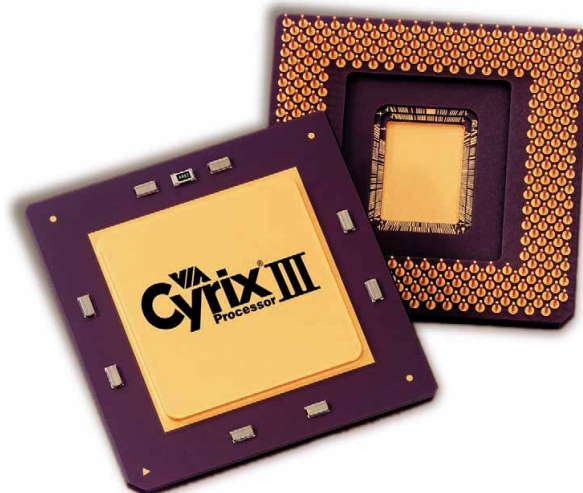
→ www.microsoft.de

Joshua kommt Ende April

VIA Technologies hat die Serienproduk-
tion des **Celeron**-Klons **Cyrix III** (Code-
name Joshua) aufgenommen. Späte-
stens Ende April soll die Low-Cost-CPU
mit Taktraten von 500 und 533 MHz im
Handel erhältlich sein. Beim **Cyrix III**
handelt es sich um einen Sockel-370-
kompatiblen Prozessor, dessen tatsäch-
liche Leistung bei 400 beziehungsweise
433 MHz liegt. Allerdings läßt sich der
Systemtakt wahlweise auf 100, 124 oder
133 MHz einstellen, was den Joshua
wieder in die Leistungsklasse der
schnellsten **Celeron**-CPUs mit 66 MHz
FSB hievt. Über Preise schweigt sich
VIA-Technologies noch aus.

WR

→ www.via.com.tw



Soll ab Ende April erhältlich sein: Der Celeron-Klon **Cyrix III** von VIA.