

Gerüchte, Szene

Rührt euch!

Haben Sie den Eindruck, daß sich irgend jemand – außer den Spielezeitschriften – ernsthaft um das öffentliche Wohl und Wehe unseres Hobbys PC-Spiele kümmert? Ich nicht – dabei gibt's doch eine Organisation, deren Aufgabe genau darin besteht. Der VUD (Verband Unterhaltungssoftware Deutschland) soll-

te sich eigentlich um derartiges sorgen. Aber haben Sie von dem Verein schon mal was gehört?

Obwohl der deutsche Spielmarkt gerade in Sachen PC-Spiele beinahe so groß ist wie der amerikanische, zeigt sich das US-Gegenstück IDSA deutlich rühriger. Da werden schon mal groß angelegte Diskussionsrunden an Universitäten veranstaltet, statt nur Presseerklärungen für die Web-Seite zu verfassen. Warum gibt es hierzulande nicht mal echte Streitgespräche mit Entwicklern, Politikern und vor allem Spielern – bei einigen dieser Gruppen könnte ich mir vorstellen, daß sie durchaus noch etwas lernen könnten.

Peter Steinlechner
Redakteur



Final Fantasy 9:

Die Helden werden kindlicher als in Teil 8.

Final Fantasy: So geht's weiter

Die Rollenspiel-Serie **Final Fantasy** geht weiter: Derzeit produziert Square gleichzeitig Teil 9 für die Playstation 1 sowie die Folgen 10 und 11 für die Playstation 2. Laut Chef-Entwickler Hironobu Sakaguchi sollen alle drei auch auf dem PC erscheinen. Teil 11 wird wohl kein Solo-Rollenspiel, sondern ein Massively-Multiplayer-Titel in der Art von **Ultima Online**. In Sachen Szenario soll's weg vom Sciencefiction-Look und wieder Richtung Fantasy gehen. In einem heimlich während einer Pressekonferenz gefilmten Video ist neben drolligen Knubbelkerlchen auch eine lebendige Vogelscheuche im Heldentrupp zu erkennen. Nach derzeitiger Planung erscheint **Final Fantasy 9** Ende 2000 in Japan, über

den hiesigen Veröffentlichungstermin ist noch nichts bekannt. Teil 10 und 11 sollen Mitte 2001 gleichzeitig im Land der aufgehenden Sonne und hierzulande in den Läden stehen.

Cavedog bellt nicht mehr

Die Mutterfirma GT hat Cavedog, Entwickler von **Total Annihilation**, aufgelöst. Cavedog-Chef und Designer-Legende Ron Gilbert (**Monkey Island**) kümmert sich nun hauptberuflich um seine zweite Firma Homongous Entertainment, auch die profiliertesten seiner Mitarbeiter werden dorthin wechseln. Homongous stellt Kinderspiele her. Das **T.A. Kingdoms-Addon Iron Plague** wird im März noch erscheinen; was jedoch mit dem farbenfrohen Action-Adventure **Good & Evil** passieren soll, steht in den Sternen. Allerdings hat Infogrames, die Besitzerin von GT, angekündigt, das Spiel mit einem neuen Team weiterführen zu wollen.



Cavedog,
die Firma
des Monkey-
Island-
Erfinders
Ron Gilbert,
wurde ge-
schlossen.

News-Ticker

★★★ **Moorhuhn:** Laut PC-Welt sind einige Versionen des Kult-Spiels mit dem CIH-Virus infiziert. Setzen Sie vorsichtshalber einen Virenschanner ein. ★★★ **Dark Project 2:** Die deutsche Band Subway to Sally wird den Soundtrack des 3D-Spiels komponieren. ★★★ **Heroes of Might & Magic 3:** Ein zweites Addon namens Shadows of Death soll noch im 1. Quartal 2000 in den USA erscheinen. ★★★ **Call to Power 2:** Activision hat offiziell einen Nachfolger zum Civ-Klon Call to Power angekündigt. ★★★ **Sieg der Sims:** Die Sims haben es Anfang Februar auf Platz 1 der US-Spielecharts geschafft. ★★★ **Nomad Soul 2:** Der Nachfolger des Action-Adventures wird Nomad Soul: Exodus heißen und 50 Jahre nach der Handlung des Vorgängers spielen. ★★★ **Börsengang:** Auch den österreichischen Publisher Jowood (Verkehrsgigant) zieht's an die Börse. ★★★ **Might & Magic:** 3DO werkelt an einem weiteren Ableger der bekannten Rollenspielserie. Legends soll ein multiplayerfähiges, actionlastiges Rollenspiel mit Ego-Perspektive werden. ★★★ **SSI:** Die Strategie-Experten arbeiten derzeit an Warlords: Battlecry, das eine Echtzeit-Mischung aus WarCraft 2 und Heroes 3 werden soll. ★★★



Dark Sector: Diese düstere Plastikfigur deutet an, wie die Charaktere später im Spiel aussehen werden.

Dark Sector

Das kanadische Entwicklerteam Digital Extremes, das an **Unreal** und **Unreal Tournament** beteiligt war, hat Großes vor: **Dark Sector** soll ein Online-Ego-Shooter mit einer lebendigen, beständigen Welt wie **Everquest** werden. Sie verkörpern in dem düsteren Sciencefiction-Szenario entweder einen Killer oder einen Kopfgeldjäger, organisieren sich mit anderen Spielern in Clans, sammeln Geld und bessere Waffen. Zahlenwerte wie in

Börsenfieber (alle Angaben ohne Gewähr)

Hier eine Übersicht der Aktienkurse wichtiger Spielefirmen (in US-Dollar bzw. Euro). Wir drucken die Schlusskurse vom 20.2.2000, dazu jeweils die Veränderung seit dem 23.1.2000.

Acclaim	US \$	3,250	-16,79 %
Activision	US \$	13,500	-10,74 %
Eidos	US \$	12,000	*
Electronic Arts	US \$	90,500	+31,16 %
GT Interactive	US \$	3,679	+54,88 %
Hasbro	US \$	15,375	-0,81 %
Infogrames	Euro	50,000	+56,25 %
Interplay	US \$	4,250	+9,68 %
Mattel	US\$	10,438	-12,11 %
Microsoft	US \$	96,062	-7,41 %
Phenomenia	Euro	86,100	+333,72 %
Take 2	US \$	13,125	+10,53 %
THQ	US \$	18,750	-22,68 %
Ubi Soft	Euro	80,000	+66,67 %

* Kein Vergleich wegen Aktiensplit

Rollenspielen soll es nicht geben – alles, was Einsteiger und Veteranen unterscheidet, sind Ausrüstung und Erfahrung. Für ansprechende Optik soll eine aufgebohrte Variante der **Unreal Tournament**-Engine sorgen.

Neues vom Lara-Film

Neue Gerüchte über Lara: Angeblich wird der Film auf Anfang 2001 verschoben, für die Hauptrolle soll Sandra Bullock fest eingeplant sein. In einem gleichzeitig erscheinenden **Tomb Raider**-Spiel sollen Sie die Handlung des Streifens nachdaddeln können. Eidos Deutschland lehnte jeden Kommentar zu diesen Spekulationen ab.

Ultima Online 2

Der Comiczeichner McFarlane hat für **Ultima Online 2**, das Ende des Jahres erscheinen soll, einige Charaktere entwickelt (wir berichteten). Mittlerweile hat McFarlans Spielzeugfirma sechs davon in den USA als Plastik-Figuren herausgebracht. Die beweglichen Puppen sind sehr detailliert gestaltet und sehen ziemlich düster aus.



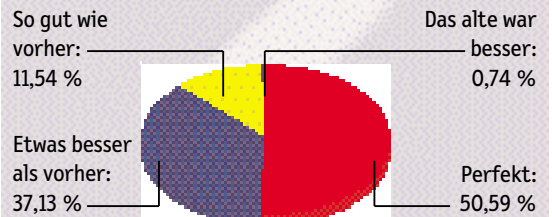
Ultima Online 2: Der Übelwicht Blackthorne sieht wie ein Fantasy-Cyborg aus.

Frage des Monats

In Ausgabe 3/2000 fragten wir:

»Wie finden Sie das runderneuerte Angebot auf GameStar.de?«

Ergebnis: Relaunch geglückt – fast keiner unserer Leser wünscht sich die alten Webseiten zurück.



Quelle: Mehr als 1.000 GameStar-Mitmachkarten (3/2000)

Rollenspiele in 3D

3DO und die Interplay-Abteilung Black Isle haben die LithTech-Engine lizenziert, mit der beispielsweise der Ego-Shooter **Shogo** gemacht wurde. Black Isle (**Fallout**) setzte bisher eher auf 2D, während 3DOs **Might & Magic**-Serie mit einer schauerlichen selbstentwickelten Engine auskommen mußte. Leider wird **Might & Magic 8** noch mit der alten Technik erscheinen, erst ab dem neunten Teil stellt 3DO um.

EA mit Quake-Engine

Electronic Arts hat derzeit zwei Ego-Shooter in der Mache, die beide die hochmoderne **Quake 3 Arena**-Engine verwenden werden: Das Bond-Spiel **The World is not enough** und **American McGee's Alice**. Weitere Titel mit der id-Technik sind geplant.

GUN

Terminkalender: Netzwerk-Partys bis Mai 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
MMS-Lanparty	Wiesbaden	130	www.MMS-LanParty.de/	3.3. bis 5.3.2000
Bad Attack	Bayreuth	100	http://666.fsgs.com/Manoevert/	10.3. bis 12.3.2000
Matrix-Party	Kirchheimbolanden	200	www.matrix-party.de/	17.3. bis 19.3.2000
Lan Inferno	Lüneburg	300	www.lkh-clan.de/	24.3. bis 26.3.2000
Netgame Convention	CH-Bern	125	www.rayden.ch/	8.4 bis 9.4.2000
Gamblers Gathering	Mühlhausen	200	gamblersgathering.planetlan.de/	18.4 bis 20.4.2000
Lanmania	Bous	100	www.lanmania.de/	29.4 bis 30.4.2000
Planet Insomnia 7	Seevetal	400	www.planet-insomnia.de/	12.5.2000 bis 14.5. 2000
LM 2000	Hülben	120	www.lan-mania.de/	17.5. bis 19.5.2000

Spiele News

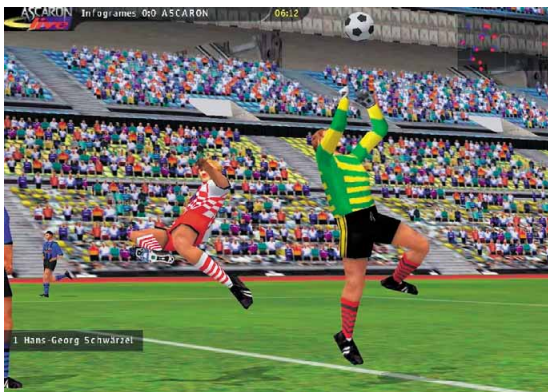
Partei-Manager

Was machen wir mit sesselklebenden Politikern, die bei Mauseheilen und dem Aufsagen von Unwahrheiten ertappt wurden? Wie wäre es mit einer Zwangsversetzung in die Software-Industrie? Wer Erfahrung im Schwören von Meinen hat, ist eigentlich hochqualifiziert für Öffentlichkeitsarbeit bei

mancher Spielefirma. Erwiesene Scheinheiligkeit befähigt den Bewerber zum Erfinden von Veröffentlichungsterminen. Es ist gar nicht leicht, beim Aussprechen von Sätzen wie: »Unser Top-Titel wird pünktlich zum Weihnachtsgeschäft erscheinen«, eine ernste Miene zu bewahren.

Die Arbeitsämter suchen auch händeringend nach qualifizierten Screenshot-Fälschern und Feature-Heuchlern. Für zu Gedächtnisverlust neigende Ex-Würdenträger darfs dann sogar eine leitende Funktion als Schadensbegrenzungs-Manager für verwanzte Hudel-Releases sein: »Niemals würden wir bewußt ein fehlerhaftes Spiel ausliefern. Die Bugs haben uns völlig überrascht. Wir arbeiten bereits an einem Patch, der alle Probleme beheben wird.« Prust!

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent



Anstoss Action: Kicken mit Ascaron. (Bild zeigt Anstoss 3)



WarCraft 3: In diesem Screenshot ist erstmals das (vorläufige) Interface samt Radarkarte zu sehen.

WarCraft 3

Immer mehr Details verrät Blizzard zu **WarCraft 3**. Der heißerwartete Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel schickt Sie mit Helden aus jeweils einer von sechs Rassen auf Abenteuer in eine prächtige 3D-Welt. Obwohl das Spielprinzip des Vorgängers deutlich erweitert werden soll, zeigen sich immer stärker einige Parallelen. Vor allem die Gebäude haben ähnliche Funktionen. So produzieren Sie in Ihren Hauptquartieren Arbeiter, die sich um den Abbau von Gold (der einzigen Ressource) kümmern. Je nach Volk ändern die Orte ihr Aussehen. Ein orkischer Stadtmittelpunkt sieht aus wie natürlich aus dem Boden gewachsen, die Zwergen-Zentrale wirkt technisch-mechanisch. Inzwischen ist auch eine erste Version des Interface fertig. Das unterscheidet sich auf den ersten Blick nicht grundlegend von dem anderer Echtzeit-Strategiespiele; allerdings wird es laut Blizzard wohl noch mehrfach überarbeitet.

Havas, ☎ (06103) 99 40 40

Anstoss Action

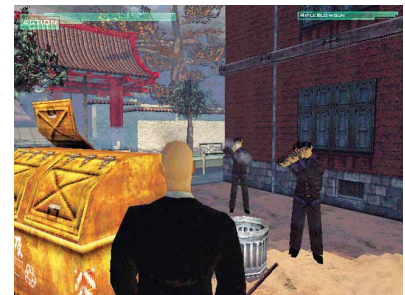
Nach der Veröffentlichung von **Anstoss 3** will Ascaron ein Action-Fußballspiel im Stile von **Bundesliga Stars** (EA Sports) veröffentlichen. **Anstoss Action** soll auf der 3D-Engine von **Anstoss 3** basieren. Das Programm wird sich mit der Management-Simulation koppeln lassen, Fans der Serie könnten gecoachte Parti-

en also gleich selbst am Monitor austragen. Nach derzeitiger Planung beginnt die Saison im 3. Quartal 2000.

Infogrames, ☎ (0190) 51 05 50

Hitman

Statt beim richtigen Namen ruft man ihn einfach »47«. Kein Wunder, denn der Held im Actionspiel **Hitman** ist ein waschechter Auftragskiller. In fünf Großstädten führt er Attentate auf feindliche Gangstergrößen oder Polizeichefs aus. Die Einsätze müssen sorgfältig geplant werden: Bevor der erste Schuß fällt, sollen Sie die Örtlichkeiten genau ausbaldorn und auch gleich eine Fluchtroute aushecken können. Dazu horchen Sie



Hitman: Als Killer in komplexen Missionen.

Passanten aus, lassen Zeugen verschwinden oder tarnen sich, etwa mit der Kleidung eines erledigten Bodyguards. Die Grafik wirkt eher müde, dafür sollen die Animationen, per Motioncapturing von professionellen Stuntleuten erfaßt, besonders realistisch aussehen.

Eidos, ☎ (01805) 22 31 24



Need for Speed 5: Per Bleifuß durch den Schwarzwald.

Need for Speed 5

Besitzer teurer Edelkarossen klimpern gerne gut sichtbar mit den Schlüsseln, demnächst könnten PC-Spieler das gleiche mit dem Joystick probieren. Im Rennspiel **Need for Speed 5** fahren Sie ausschließlich Autos von Porsche. Eine frühe Beta-Version offenbarte ein erstklassig simuliertes Fahrverhalten und schöne, wenn auch gegenüber dem Vorgänger nicht sonderlich verbesserte Grafiken. Statt auf Rundkursen sausen Sie künftig auf durchgehenden, extrem abwechslungsreichen Strecken. Es gibt viele Berg- und Talfahrten; eine Alpenpiste befördert Sie sogar aus einem sonnigen Tal über verschneite Gipfel bis in die nächste lichte Senke. Auch im Schwarzwald und den Pyrenäen werden Sie unterwegs sein. Weniger idyllisch sind dagegen Strecken auf einer bundesdeutschen Autobahn oder in einem tristen Industriegebiet. Die große Sause startet voraussichtlich im Sommer 2000.

→ www.easports.com

Dogs of War

Wer kämpft effektiver: große, schwerfällige Armeeverbände oder kleine, flexible



Dogs of War: Action und Strategie mit einem gediegenem »Rumms«-Faktor.

Einheiten? Im Strategiespiel **Dogs of War** stehen Sie ständig vor dieser Wahl. Entweder schicken Sie dem Gegner Ihr gesamtes Waffenarsenal auf den Hals und lassen es mit Panzern und Bomben ordentlich krachen. Oder Sie greifen zum Scharfschützengewehr und schalten einen Feind nach dem anderen aus dem Hinterhalt aus. Das Ganze spielt in einer schicken 3D-Welt mit Bergen und Flüssen, der Hersteller verspricht wechselndes Wetter sowie Tag- und Nachtzyklen. Die Bilder einer frühen Version sehen insgesamt gut aus, allerdings wirken einige Umgebungsgrafiken arg steril. Geplanter Erscheinungstermin: Sommer 2000.

Take 2, ☎ (0190) 87 32 68 36

Star Trek: Dominion Wars

Zur langen Liste angekündigter **Star Trek**-Spiele gesellt sich ein weiteres: **Dominion Wars** heißt das Strategiespiel im **Deep Space Nine**-Universum, das von der bislang unbekannten Firma Gizmo Games entwickelt wird. Als Mit-

glied der Föderation, als Klingone oder auf Seiten des Gestaltwandler-Dominions kämpfen Sie um den Alpha-Quadranten. In jeder Mission sollen Sie eine Flotte aus gerade mal sechs Schiffen steuern können, aber angeblich weitergehende Kontrolle über Geschwindigkeit oder Waffensysteme haben als in vergleichbaren Titeln. Gespielt wird in einer 3D-Ansicht – wenn da mal nicht die föderale Übersicht flöten geht.

→ www.gizmogames.com



Dominion Wars: 3D-Schlachten um den Alpha-Quadranten.

GameStar-Charts

MÄRZ
APRIL

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	The Sims	Strategiespiel	Maxis	87%
2	Anstoss 3	Fußballmanager	Ascaron	87%
3	Superbike 2000	Rennspiel	EA Sports	86%
4	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Square	85%
5	Nox	Action-Rollenspiel	Westwood	83%
6	Fritz 6	Schachspiel	Eidos	83%
7	F/A-18	Flugsimulation	Jane's	82%
8	Imperium Galactica 2	Strategiespiel	GT Interactive	81%
9	The Longest Journey	Adventure	Egmont	79%
10	Metal Fatigue	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	77%
11	Käfer Total	Rennspiel	Infogrames	74%
12	Risiko 2	Strategiespiel	Hasbro	71%
13	Toy Story 2	Actionspiel	Disney	70%
14	Trivial Pursuit Jahrt. Edi.	Ratespiel	Hasbro	70%
15	Schachweltmeister	Schachspiel	Koch Media	70%
16	Croc 2	Actionspiel	Fox Interactive	68%
17	F/A-18E Super Hornet	Flugsimulation	Digital Integ.	68%
18	Der Verkehrsgigant	Strategiespiel	Jowood	67%
19	Nerf Arena Blast	3D-Action	Hasbro	67%
20	Theocracy	Echtzeit-Strategie	Ubi Soft	65%
Die 20 besten PC-Spiele im März und April. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 3/2000 und 4/2000.				

Spiele News

Fakk 2

Frisch eingekleidet präsentiert sich die Hauptheldin von **Fakk 2**. Während die dralle Heroine bislang eher den Charme einer liebestollen Studienrätin versprühte, zeigt sie sich im hautengen Overall jetzt deutlich moderner. Auch sonst macht das Actionspiel gute Fortschritte. Momentan werket Hersteller Ritual vor allem daran, die Kämpfe schön deftig zu machen. So soll die Protagonistin gleichzeitig mit Nahkampfwaffen (Schwert) und Distanzgeräten (Uzi) agieren können.

→ www.godgames.com



Fakk 2: Die Heldin präsentiert sich frisch eingekleidet und mit neuen Waffen.

Ground Control

In Schweden entsteht derzeit das 3D-Echtzeit-Strategiespiel **Ground Control**. Vor jeder Mission wählen Sie aus einem Pool Ihre Truppen, die dann auf den Kriegsschauplatz verfrachtet und nach der Schlacht zurückgeholt werden. Beindruckend sind vor allem die detailliert aufgebauten Einheiten – von herauspurzelnden Patronenhülsen bis zur realistischen Beleuchtung. Ab dem 2. Quartal 2000 sollen Sie die Kontrolle übernehmen können.

Havas, ☎ (06103) 99 40 40

Ground Control:
Echtzeit-Kämpfe
mit detaillierten
Einheiten.



Daikatana

Auch eine Leistung: Noch vor Veröffentlichung hat es **Daikatana** geschafft, den Ruf seines Schöpfers John Romero schwer anzukratzen. Nach einer legen-

där langen Entwicklungszeit soll das 3D-Actionspiel von Ion Storm demnächst tatsächlich fertig werden. Während Programmierer an der KI werkeln,



Daikatana: In einem Level kämpfen Multiplayer-Fans ausschließlich per Schwert.

haben die Leveldesigner sich noch mal ins Zeug gelegt: Obwohl ursprünglich nicht geplant, soll das Spiel nicht nur mit zehn Deathmatch-, sondern auch mit vier Capture-the-flag-Karten auf den Markt kommen. Ende März 2000 soll es dann endgültig fertig sein.

→ www.ionstorm.com

Quark

Das finanzielle Desaster durch das gute, aber kaum verkaufte **Omnikron** hat der englische Hersteller Quantic Dreams offenbar unbeschadet überstanden. Derzeit bastelt man dort am Action-Adventure **Quark**. Als junger Krieger müssen Sie eine Phantasiewelt retten. In einer parallel

erzählten Handlung hat Ihre Schwester in London eine ähnliche Aufgabe, bis beide irgendwann zusammenkommen. Ob PC-Spieler sich mit derart ausgefallenen Ideen anfreunden wollen, erfahren wir nach derzeitigem Stand nicht vor 2001.

Eidos, ☎ (01805) 22 31 24

Leser-Charts

Platz	Spiel
1	[1] Age of Empires 2
2	[2] Half-Life
3	[3] Unreal Tournament
4	[6] Command & Conquer 3
5	[7] StarCraft
6	[4] Grand Theft Auto 2
7	[5] Fifa 2000
8	[9] Baldur's Gate
9	[15] SWAT 3
10	[-] NHL 2000
11	[16] Ultima 9
12	[19] Need for Speed 4
13	[17] Jagged Alliance 2
14	[8] Diablo
15	[11] Anno 1602
16	[10] Unreal
17	[12] Indiana Jones 5
18	[20] Die Siedler 3
19	NEU [13] The Sims
20	[13] Tomb Raider 4

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.



Sacrifice: Magisches Bombast-Feuerinferno im Echtzeit-Strategiespiel von Dave Perry.

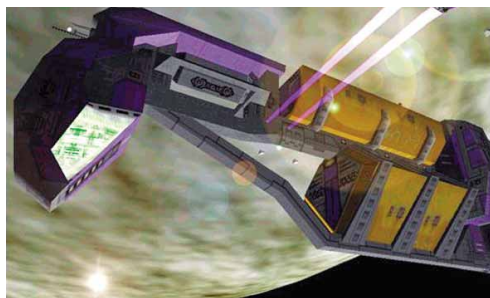
Sacrifice

Neue Infos zu **Sacrifice**: Das Echtzeit-Strategiespiel von Dave Perry (**Messiah**) versetzt Sie in die Rolle eines Magiers, der es mit Berufskollegen aufnehmen muß. Entsprechend wichtig ist dem Shiny-Boss darum auch, spektakuläre Zaubersprüche auf den Monitor zu beschwören – was ihm auf Bildschirmfotos und während einer kurzen Präsentation bei GameStar auch gelang. Auf Mausclick funkelt, brennt und strahlt es nicht nur, mit genügend Mana können Sie in der 3D-Grafik auch jederzeit allerlei schrullige Monster herbeiwünschen und auf den Feind hetzen.

Interplay, ☎ (040) 89 70 33 33

Homeworld: Cataclysm

Der Kampf im All geht weiter: Bereits im Sommer 2000 soll das tolle Echtzeit-Strategiespiel **Homeworld** fortgesetzt werden.



Homeworld Cataclysm: Neue Missionen und frische Einheiten für strategische Weltraumkämpfe.

Cataclysm ist ein Mittelding zwischen Missions-CD und »echtem« zweiten Teil, soll aber ohne das Hauptprogramm laufen. In 18 neuen Missionen treten Sie als Anführer einer Sekte an. Die entdeckt ein Artefakt aus alten Prophezeiungen, in dem leider das Böse schlechthin versteckt ist. Ein Großteil der Einheiten wird komplett neu designt. Unter anderem soll es Schiffe geben, die zur Tarnung das Äußere anderer Objekte annehmen und beispielsweise zum Asteroiden mutieren.

Havas, ☎ (06103) 99 40 40

Heart of Stone

Die spanischen Pyro Studios haben neben den Hitkandidaten **Commandos 2** und **Praetorians** ein weiteres Projekt auf der Pfanne: Das Action-Adventure **Heart of Stone**. Als mittelalterlicher Studiosus flüchten Sie mit sechs Gefährten vor der Inquisition und reisen rund um das Mittelmeer. In den 3D-Städten sollen Sie Pro-



Heart of Stone: Die 3D-Grafik ist sparsam texturiert, soll dafür aber sehr schnell werden.

bleme lösen, indem Sie Nichtspieler-Charaktere durch die Gegend lotsen; wenn Sie etwa einen frechen Jungen zu einer Wache führen, lenkt er den Posten zeitweise ab. Kämpfe finden in Echtzeit statt, jede Ihrer Spielfiguren wird eigene Fähigkeiten einsetzen können. Das originelle Spiel soll im Frühjahr 2001 erscheinen.

→ www.pyrostudios.com

Deep Fighter

Nichts für erdverbundene PC-Spieler wird das Actionspiel **Deep Fighter**. Im Nachfolger zum hoch gelobten, aber schlecht verkauften **Sub Culture** sollen Sie mit einem Mini-U-Boot durch Meerestiefen pflügen und dabei Piraten bekämpfen. Der britische Hersteller Criterion verspricht, vor allem in Sachen Umfang kräftig zuzulegen: Künftig erforschen Sie gleich vier unabhängige Gebiete statt nur einem. So tauchen Sie durch ein ägyptisch angehauchtes Wasserreich oder eine besonders seepflanzenliebe Zivilisation. Auch das Fischleben will man endlich glaubhaft darstellen, die meisten Grärentiere verfügen über einen glaubwürdigen Lebenszyklus. Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 44 66 **PS**

Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	NEU Anstoss 3
2	[1] Age of Empires 2
3	NEU Flughafen Manager
4	[3] Planescape Torment
5	[11] Flight Simulator 2000
6	[6] Indiana Jones 5
7	[4] SWAT 3
8	[2] Tomb Raider 4
9	[5] Pharao
10	[8] Unreal Tournament
11	NEU Age of Wonders
12	[13] Anno 1602
13	[10] Theme Park World
14	[9] Fifa 2000
15	[-] Kicker Fußball Manager
16	[15] Command & Conquer 3
17	[18] Autobahn Raser 2
18	[17] Sim City 3000
19	[-] Dune 2000
20	NEU Thandor

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

Technik News

takt. Für den **Pentium IV** ist ein neues Mainboard nötig: Als Schnittstelle dient ein neuer Sockel mit 423 Pins.

→ www.intel.de

X-Box-Update

Angeblich soll auf der Game Developers Conference, die vom 8. bis 12. März in San Jose stattfindet, erstmals die geheimnisumwitterte **X-Box**-Konsole von Microsoft der Öffentlichkeit vorgestellt werden. Auf der Spieleentwickler-Messe wollen Bill Gates und Peter Molyneux zu diesem Zweck Lionheads Götterspiel **Black & White** präsentieren.

Playstation-2-Probleme

Während es also mit der **X-Box** voranzugehen scheint, mußte Sony derweil zugeben, daß auf der neuen **Playstation 2** entgegen den Ankündigungen doch nicht alle alten **Playstation**-Spiele laufen werden. Wieviele es sind, konnte oder wollte Sony noch nicht bekanntgeben.

→ www.ctw.co.uk

ATI kauft ArtX

Für 400 Millionen US-Dollar hat ATI den kalifornischen 3D-Chip-Entwickler ArtX aufgekauft. Grund waren wohl zwei Projekte: ArtX entwickelt mit Nintendo den 3D-Chip für deren nächste Konsole **Dolphin**, außerdem hat ArtX eine Technologie in der Mache, mit der schnelle 3D-Grafik inklusive T&L in Mainboard-Chipsätze integriert werden kann. Ob der geplante PC-Ableger des **Dolphin**-Chips von dem Kauf betroffen ist, steht derzeit noch nicht fest.

→ www.artxinc.com/news.html



Zum Kampfpfeis von 399 Mark bringt Maxdata den 17-Zöller **Monxx 770** an den Start.

Billigmonitore von Maxdata

Maxdata, mit Belinea deutsche Nummer eins bei den Monitorverkäufen, startet unter dem Markennamen Monxx eine neue Billiglinie. Den Anfang macht das 17-Zoll-Modell **Monxx 770**, das für 399 Mark zu haben ist. Die Lochmaskenröhre schafft bei einer Zeilenfrequenz von 72 KHz maximal 85 Hz Bildwiederholrate bei 1024 mal 768 Punkten. Ab April folgt der 19-Zöller **995**, der wahrscheinlich unter 800 Mark kosten wird.

→ www.monxx.de

Matrox G800

Im dritten Quartal dieses Jahres sollen neue Grafikkarten von Matrox auf den Markt kommen, die vermutlich das Kürzel **G800** tragen werden. Erste Gerüchte deuten an, daß der mit dem **G400** begonnene Trend weitergeht: Die **G800**-Modelle sollen auch für Spieler alles bieten (wahrscheinlich auch T&L), was derzeit up-to-date ist. Außerdem will Matrox in der ersten Jahreshälfte den **G450**, einen modifizierten **G400**-Chip, präsentieren.

→ www.matroxusers.com/

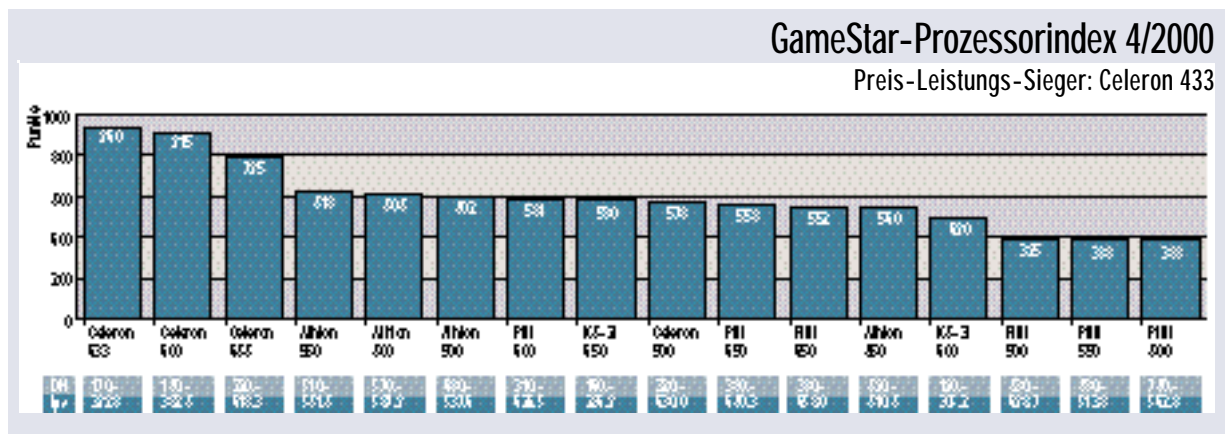
>>

Pentium IV

Auf dem Intel Developers Forum hat Intel Mitte Februar erstmals ihre neue Prozessor-Generation vorgestellt. Die unter dem Codenamen **Willamette** entwickelte CPU soll noch 2000 auf den Markt kommen und wird **Pentium IV** heißen. Der auf der IDF präsentierte, luftgekühlte Prototyp lief mit 1.500 MHz, die ersten Serienexemplare sollen von Anfang an mindestens 1.400 MHz erreichen. Weitere für Spieler interessante Features sind eine deutlich verbesserte FPU, neue ISSE-Befehle und ein mit virtuellen 400 MHz arbeitender System-

Noch in diesem Jahr soll der **Pentium IV** mit Taktraten weit über 1.000 MHz erscheinen.

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



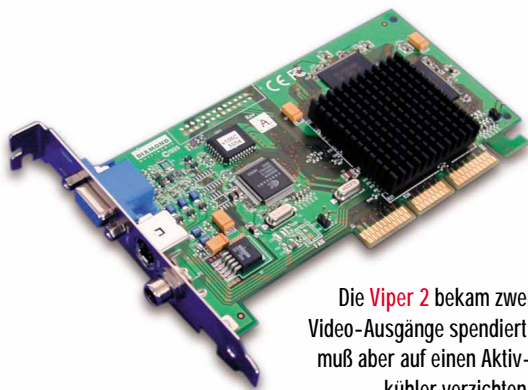
Technik News

Diamond Viper 2

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns endlich ein Muster der Diamond **Viper 2** mit dem **Savage 2000**-Chip von S3. Die Karte kostet rund 450 Mark, an Ausstattung bringt es neben 32 MByte SDRAM und AGP 4x noch zwei Videoausgänge mit (S-VHS und Composite). Ursprünglich sollte der **S2000** T&L beherrschen, wovon aber bis heute aufgrund von Treiber-Problemen wenig zu sehen ist.

Bei ersten Benchmark-Läufen fielen die Ergebnisse – je nach Programm – gut bis mäßig aus. An eine Geforce reicht der **S2000** jedenfalls nicht heran, teilweise waren die Ergebnisse sogar schlechter als bei TNT-2-Modellen. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe.

→ www.diamondmm.de/ger/products/viper/vip2.htm



Die **Viper 2** bekam zwei Video-Ausgänge spendiert, muß aber auf einen Aktivkühler verzichten.

Abit macht Grafikkarten

Mit Chips von Nvidia versucht der taiwanische Mainboard-Hersteller Abit, auf dem hart umkämpften 3D-Karten-Markt Fuß zu fassen. Insgesamt vier Modelle der »Siluro« genannten Reihe werden zu Anfang verfügbar sein: Als Einstiegsversion die **GT2V** mit der langsameren M64-Variante des TNT 2, dazu kommen die **GT2** und **GT2 Ultra**. Als Spitzenmodell fungiert die **GF256** mit dem bekannten Geforce-Chip, eine



Die **GF256** mit Geforce-Chip ist das Spitzenmodell von Abits Siluro-Serie.

DDR-Version soll folgen. Über die Preise ist noch nichts bekannt, einen Test lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

→ www.abit.com.tw/german/product/

Optische Maus von Genius

Mit einem optischen Sensor – vergleichbar einer Mini-Kamera – statt einer Kugel tastet die **Netscroll Optical**-Maus von Genius die Oberfläche ab. Das erstmals bei Microsofts **Intellimouse Explorer** eingesetzte System soll mit 1.500 Signalen pro Sekunde eine deutlich höhere Präzi-



Die **Genius Netscroll Optical** tastet mit einem LED-Sensor den Untergrund ab.

sion bieten als herkömmliche Mäuse. Inklusive Scrollrad und fünf Tasten kostet die Alternativ-Maus knapp 100 Mark.

→ www.genius.kye.de

12fach DVD-Laufwerk

Von NEC kommt mit dem **DV-5700A** das derzeit nominell schnellste DVD-Laufwerk. Daten von DVDs sollen mit bis zu 12facher Datenrate gelesen werden, was rund 15,6 MByte/s entspricht. CDs drehen sich laut NEC mit bis zu 40facher Geschwindigkeit. Wie bei neuen Laufwerken üblich, kann der Regionalcode bei Video-DVDs nur bis zu fünfmal gewechselt werden.

MG

→ www.nec.de