

Gerüchte, Szene

Europa kann einpacken

Welche Fassung des Action-Leckerbissens Unreal Tournament würden Sie sich lieber ins Regal stellen: die großformatige US-Version mit goldenem Reliefdruck? Oder die akut eindrückge-

fährdete Euro-Ausgabe? Ähnlich liegt der Fall bei Ultima 9: Während die edle amerikanische Relief-Schachtel nach einem Regal-Ehrenplatz schreit, verbreitet die deutsche etwa soviel Hochglanz wie Wattenscheid bei Nacht. Das schönere Äußere ist, neben unzensurierter Software, ein weiterer Vorteil für Käufer von US-Versionen.

Mitschuldig daran ist sicher der deutsche Einzelhandel, der nichts anfaßt, was die Regal-Normgrenzen sprengen würde – man will sich wegen übertriebener Flexibilität schließlich nichts zerren. Eine ziemliche Frechheit, denn: In Deutschland sind vielleicht die Packungen billiger, die Spielepreise selbst aber teurer.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent



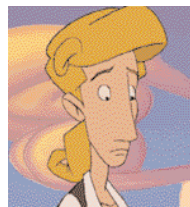
»Es war ein Fehler, das Spiel so auszuliefern.«, sagt Ultima-9-Programmierer **Bill Randolph**.

Insiderinfos zu Ultima 9

Im **Ultima 9**-Forum (boards.owo.com) melden sich auch Origin-Angestellte zu Wort. Spannend ist ein Beitrag von Chef-Programmierer Bill Randolph (Username: »Captain Bill«) zu den Bugs in **Ascension**. Zitat: »Das Spiel sieht nicht so aus, wie wir es wollten, enthält nicht alles, was wir wollten, die KI ist nicht so gut, wie wir wollten, und es läuft nicht so schnell, wie wir wollten. (...) Uns ist einfach die Zeit ausgegangen. Es war ein Fehler, das Spiel mit all den Abstürzen und der schlechten Direct-3D-Performance auszuliefern, aber wir tun, was wir können, um das zu ändern. Trotz allem sind wir stolz auf dieses Spiel. Es ist enorm komplex und eine Meisterleistung!« Zur Erinnerung: Origin wird eine neue Installations-CD an alle registrierten US-Käufer ausliefern. EA Deutschland hat den Release auf 24. Februar verschoben.

Tentakel-Tim verläßt LucasArts

Exodus bei LucasArts: Designer Tim Schafer (**Tag des Tentakels**), Aric Wilmunder (SCUMM-Erfinder) und Präsident Jack Sorenson sind gegangen. Das deutet auf eine Neuausrichtung der Firma hin, die wohl nur noch **Star Wars**-Spiele entwickeln wird. Nichtsdestotrotz hat Tim Schafer laut der Zeitschrift PC Zone behauptet, daß an **Monkey Island 4** bereits gearbeitet würde. Der Titel soll aber nicht vor 2001 erscheinen.



Guybrush Threepwood und **Tim Schafer** gehen getrennte Wege: Tim hat LucasArts verlassen.

News-Ticker

★★★ **Diablo 2:** Der (halboffizielle) Erscheinungstermin ist mittlerweile der 15.6.2000 ★★★ **Rollercoaster Tycoon:** Die Kirmes-Simulation war mit 719.535 Exemplaren (Quelle: PC Data) das meistverkaufte Spiel 1999 in den USA. ★★★ **Messiah:** Das Erscheinen des Shooters von Shiny wurde auf Ende Februar verschoben. ★★★ **Star Wars Online:** Angeblich arbeitet Everquest-Entwickler Verant an einem Online-Only-Spiel zu Episode 1. ★★★ **Tomb Raider 3 Gold:** Zu Laras drittem Abenteuer wird es eine Gold-Version mit fünf zusätzlichen Levels geben. Der offizielle Name ist »Tomb Raider The Lost Artifact« ★★★ **Unreal Tournament Addon:** Auf der offiziellen Homepage www.unrealtournament.com wird ab Anfang Februar kostenlos ein Mini-Addon mit neuen Waffen, Skins und Runen bereitstehen. ★★★ **Nocturne:** Für das Horrorspiel gibt's einen kostenlosen Editor auf www.nocturnegame.de ★★★ **Nomad Soul 2:** Entwickler Quantic Dreams bastelt derzeit an einer Fortsetzung. Ob David Bowie wieder mitspielen wird, ist fraglich. ★★★ **Aus für Amen:** Das 3D-Actionspiel Amen wurde von Entwickler Cavedog überraschend eingestellt. ★★★



Diablo 2 (oben) gegen **Icewind Dale**: Entscheiden Sie selbst, welcher Titel besser aussieht.

Fehde zwischen Blizzard und Interplay

Aufregung im **Icewind Dale**-Forum auf der amerikanischen Interplay-Webseite. Einer der Interplay-Programmierer hat dort die Grafik von **Diablo 2** als »steril« bezeichnet und behauptet, das Blizzard-Spiel sei nur deshalb so actionlastig, um zu verdecken, daß es keine ordentliche Story gäbe. **Icewind Dale** basiert auf der **Baldur's Gate**-Engine. Eric Schaefer von Blizzard antwortete im gleichen Forum ausgesprochen sarkastisch: »Ich bitte

um Verständnis für die schwache Grafik, **Diablo 2** ist schließlich erst das zweite Spiel von Blizzard North. Wir üben noch. (...) Du hast recht, wir versuchen, den fehlenden Inhalt mit Action und Abwechslung zu maskieren. Schade, daß dieser durchsichtige Versuch nun aufgefliegen ist. **Icewind Dale** wird sich sicher besser verkaufen als **Diablo 2**.«

EverQuest-Film geplant

Obwohl es Spiele gibt, die förmlich nach einer Verfilmung schreien (**System Shock 2**!), arbeitet die japanische Firma Supermega an Umsetzungen zum storyarmen Online-Rollenspiel **Everquest** und dem Mech-Spiel **Heavy Gear**. Supermega bastelt zum Glück aber auch am **Final Fantasy**-Film, der im Sommer 2001 in die Kinos kommen soll.

Stephen Kings F13

Blue Byte bringt in Deutschland die Multimedia-CD **Stephen Kings F13** auf den Markt. Das Programm fällt in die Kategorie »Virtueller Zeittöter« und enthält Bildschirmschoner, King-Lexikon, Windows-Hintergründe und Spielchen. Als besonderes Schmankerl gibt's eine mit Bildern und Sound aufgepeppt Kurzhgeschichte vom Meister selbst.

Publisher an die Börse

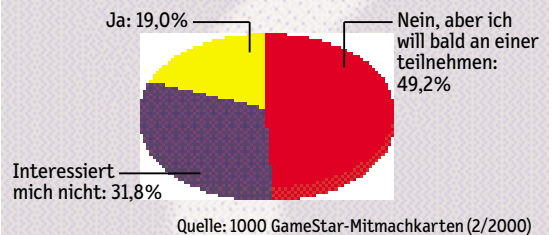
Nachdem 1999 Phenomedia (**Gothic**) als erster deutsche Entwickler den Sprung an die Börse gewagt hat, wollen in der ersten Hälfte 2000 drei Publisher nachziehen: CDV (**Sudden Strike**), Swing (**Castrol Honda Superbikes**) und Ari Data (**LKW Raser**) werden an den Neuen Markt

Frage des Monats

In Ausgabe 2/2000 fragten wir:

»Waren Sie schon einmal auf einer LAN-Party?«

Ergebnis: Mehr als zwei Drittel der Umfrage-Teilnehmer waren entweder schon mal auf einer LAN-Party oder wollen demnächst eine besuchen.



gehen. Kein risikoloser Schritt, da der Neue Markt nicht mehr der Boom-Platz ist, der er mal war: Die Phenomedia-Aktie liegt derzeit unter dem Anfangskurs.



Der Schöpfer des Kult-Comics **Spawn** arbeitet am Online-Rollenspiel **Ultima Online 2** mit.

Ultima Online 2

Todd McFarlane, der in den USA mit seiner Comic-Serie **Spawn** Kultstatus genießt, entwickelt derzeit Charaktere für **Ultima Online 2**. Die sollen dann auch gleich in McFarlanes Figürchen-Firma als Action-Puppen erscheinen. **GUN**

Börsenfieber (alle Angaben ohne Gewähr)

Hier eine Übersicht der Aktienkurse wichtiger Spielefirmen (in US-Dollar bzw. Euro). Wir drucken die Schlusskurse vom 23.1.2000, dazu die Veränderung seit dem 20.12.99.

| | | | |
|-----------------|-------|---------|---------|
| Acclaim | US \$ | 3,906 | -28,98% |
| Activision | US \$ | 15,125 | +0,00% |
| Eidos | US \$ | 50,125 | -44,92% |
| Electronic Arts | US \$ | 69,000 | -14,81% |
| GT Interactive | US \$ | 2,375 | +22,55% |
| Hasbro | US \$ | 15,500 | -12,06% |
| Infogrames | Euro | 32,000 | * |
| Interplay | US \$ | 3,875 | +29,17% |
| Microsoft | US \$ | 103,750 | -7,05% |
| Mattel | US \$ | 11,875 | ** |
| Phenomedia | Euro | 25,800 | +2,38% |
| Take 2 | US \$ | 11,875 | -12,04% |
| THQ | US \$ | 24,250 | -7,02% |
| Ubi Soft | Euro | 48,000 | * |

* Kein Vergleich wegen Aktiensplit

** Neu im Börsenfieber

Terminkalender: Netzwerk-Partys bis April 2000

Zu LAN-Partys müssen Sie normalerweise einen eigenen Rechner samt Netzwerk-Karte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: Die meisten LAN-Partys haben eine fest begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen.

| Veranstaltung | Ort | Teilnehmer | Info-Adresse | Termin |
|-------------------|---------------|------------|---|---------------------|
| AF-Lan 2000 | Hamburg | 200 | http://mitglied.tripod.de/AFClan/lan.htm | 11.2 bis 13.2.2000 |
| Player's Club | Kiel | 100 | http://playersclub-kiel.de/ | 18.2. bis 20.2.2000 |
| Bitwar 3 | Rostock | 400 | www.bitwar.de | 25.2. bis 27.2.2000 |
| Lords of Violence | bei Darmstadt | 400 | www.l-o-v.notrix.de/ | 10.3. bis 12.3.2000 |
| Bullet Hail | Riedstadt | 200 | www.netzwerknacht.de/ | 18.3 bis 19.3.2000 |
| Lan Inferno | Lübeck | 300 | www.lkh-clan.de/ | 24.3. bis 26.3.2000 |
| Circus Infernus | Mainz | 222 | www.circus-infernus.de/ | 31.3. bis 2.4.2000 |
| Gamecom 2000 | CH-Ballwill | 300 | www.mypage.bluewin.ch/gamecom/ | 14.4 bis 16.4.2000 |
| CoolWater | Köln | 800 | http://part-one.de/ | 28.4 bis 30.4.2000 |

Spiele News

Fairere Preise

Ich mag Hamburger. Für den Hunger zwischendurch nehme ich den für zwei Mark. Wenn es ein bißchen mehr sein soll, dann den für vier, und für das ganz große Fastfood-Gelage darf es der für 5,95 sein. Wieso geht das bei Computerspielen nicht auch so?



Bei der Erstveröffentlichung kostet fast jedes Programm zwischen 70 und 100 Mark – von wirklich differenzierter Preisgestaltung keine Spur. Ich kenne nette Spiele, für die ich trotzdem nicht mehr als 20 bis 30 Mark bezahlen möchte. Für ein episches Riesenprogramm, das mit unzähligen Missionen und ausgefeilten Multiplayer-Möglichkeiten ein paar Monate auf meiner Festplatte bleibt, liefere ich dagegen gerne einen Hunderter beim Händler ab. Es soll sich doch bitte kein Hersteller wundern, daß sein »Ich will mich mal schnell abreagieren«-Rennspiel zum derzeit üblichen Vollpreis kaum Käufer findet. Ich fordere ein bißchen Einsicht bei den Firmen: Ja, auch in einem simplen 3D-Hüpf-und-Springspiel steckt einige Arbeit. Aber das ist kein Grund, dem Käufer gleich einen knappen Hunnie aus der Tasche ziehen zu wollen.

Peter Steinlechner
Redakteur



C&C 3 Feuersturm: Die 18 neuen Missionen sollen für viel Spannung sorgen.



Need for Speed 5: Bleifuß auf der Autobahn – exklusiv mit Sportautos aus Zuffenhausen.

Need for Speed 5

Wer für sein Original noch spart, kann sich demnächst einen Software-Porsche zulegen. In **Need for Speed 5** bekommen Sie davon mehr als genug: Die Autofirma hat einen Vertrag mit Electronic Arts unterschrieben und ist im nächsten Teil der Rennspiel-Serie (Untertitel **Porsche Unleashed**) als einzige Automarke vertreten. Jeder der gut 80 Wagentypen, die bislang in Zuffenhausen entwickelt wurden, soll auch im Spiel auftauchen. Sie treten nicht nur in den bekannten Rennmodi an, sondern können sich auch als Testpilot hinter PC-Lenkrad klemmen. Dann müssen Sie besonders schwierige Parcours mit punktgenauen Vollbremsungen und extremen Slaloms unter Zeitdruck meistern. Die 3D-Engine wird komplett neu entwickelt, was nicht nur eine schönere Grafik, sondern auch realistischere Physik zur Folge haben soll. Überhaupt soll der spielerische Fokus sich weg vom actionlastigen Fahrmodell der letzten Version, hin zu mehr Simulationsaspekten bewegen.

→ www.easports.com

C&C 3: Feuersturm

Nicht mehr lange, dann werden wieder die Läden gestürmt: Ende Februar 2000 erscheint **Feuersturm**, die erste Missions-CD zum Echtzeit-Renner **Command & Conquer 3**. Das Addon ist schon fast fertig, momentan bastelt Westwood am Ausbalancieren der sieben frisch konstruierten

Einheiten und letzten Details der 18 neuen Missionen. Die 30 Minuten Zwischensequenzen, die die Geschehnisse nach dem großen **C&C 3**-Finale in Kairo erzählen, sind schon länger abgedreht.

→ www.westwood.com

Sudden Strike

Wenn Steven Spielberg das wüßte: Echtzeit-Generäle werden in **Sudden Strike** nicht nur die Landung in der Normandie nachspielen. In einer Mission sollen Sie sich auch bis zu einer Brücke durchkämpfen und dort einen



Sudden Strike: Am D-Day retten Sie in dem Echtzeit-Strategiespiel einen bekannten Filmsoldaten.

Soldaten namens James R. retten – was als Anspielung auf James Ryan aus dem entsprechenden US-Film mit Tom Hanks gedacht ist. Das heiß erwartete Strategiespiel steht nach derzeitiger Planung im März 2000 in den Läden.

→ CDV, ☎ (0721) 97 22 40



Auf CD:
Exklusiv-
Demo

Tzar

Der König ist tot, das Fantasyreich Keana wird von Horden des Bösen überannt, und der junge Prinz Sartor hätte gerne eine Armee. Im Echtzeit-Strategiespiel **Tzar** scharf er die Reste der Königsgarde um sich und beginnt seinen Feldzug gegen Ober-Bösewicht Borgh. Die Grafik von **Tzar** erinnert an **War-Craft 2**: Übersichtliche 2D-Landschaften mit netten Details, auf denen kleine Pixelmännchen herumwuseln. Der Basisbau bedient sich bei **Age of Empires**: Sie



Tzar: Erst nach einer ausgedehnten Aufbauphase geht es mit Ihren Truppen in die Echtzeit-Schlacht.

horten vier Rohstoffarten und kommandieren Arbeiter als Mädchen für alles. Daraus kocht Take 2 ein bekömmliches Echtzeit-Stüppchen, das trotz nostalgisch angehauchtem Stil Tiefgang bieten soll. Wer sich davon überzeugen möchte: Auf der GameStar-Demo-CD finden Sie eine spielbare Exklusiv-Demo.

→ Take 2, ☎ (0190) 87 32 68 36

Might & Magic 8

Eigentlich eine gute Nachricht: Teil 8 der Rollenspiel-Serie **Might & Magic** ist in der Mache. Angesichts der Tatsache, daß 3DO wieder die altbackene Grafik-Engine des Vorgängers verwenden will, warten wir aber erst mal mit Begeisterungsausbrüchen. Spielerisch setzt man jedenfalls nicht auf Neues: Haufenweise Quests, zusätzliche Zaubersprüche und eine andere Handlung, ansonsten bleibt vom Kampfsystem (wahlweise Echtzeit oder rundenweise) bis zur Charaktergenerierung offenbar alles beim alten. Die Story dreht sich um den »Zerstörer«, der Pforten zu höllischen Abgründen öffnet.

→ Infogrames, ☎ (0190) 51 05 50



Duke Nukem Forever: Wie stark setzen die Macher auf Action pur?

Duke Nukem Forever

Muß der Duke auf alles und jeden schießen, oder darf er seine Kampfgeräte auch mal stecken lassen? Diskussionen dieser Art hat ein Screenshot des 3D-Actionspiels **Duke Nukem Forever** ausgelöst. Der zeigt einen unbewaffneten Sicherheitsmann, der – ohne Einschußlöcher – auf dem Weg zum Hoover-Staudamm steht und in die Luft guckt. Es wäre ein erstes Zeichen, daß der Ego-Shooter ein paar Story-Elemente aus dem Mega-Knaller **Half-Life** aufgreift. Im 2. Quartal 2000 wissen wir voraussichtlich mehr.

Mike Tyson Boxing

Er beißt nicht – jedenfalls wird der herzhafteste Zahnschlag nach des Gegners Ohr läppchen beim Sportspiel **Mike Tyson Boxing** im Angebot der Schlagkombinationen fehlen. Die Rennspiel-Experten von Codemasters haben sich auf einen Vertrag mit dem umstrittenen Faustschwinger eingelassen und werkeln derzeit an der Umsetzung. Gekämpft wird in ansehnlicher 3D-Grafik, ein neuartiges Animationssystem ist angekündigt. Außerdem soll das Spiel einen ausgewachsenen Management-Programmteil enthalten. Wann Sie mit »Iron Mike« in den Ring klettern dürfen, ist derzeit noch nicht bekannt.

→ Codemasters, ☎ (089) 23 03 51 88



Mike Tyson Boxing: Abgesehen von Faustkämpfer, ist auch ein Management-Teil geplant.

GameStar-Charts FEBRUAR MÄRZ

| Platz | Spiel | Genre | Hersteller | Wertung |
|-------|-------------------------|--------------------|----------------|---------|
| 1 | Ultima 9 | Rollenspiel | Origin | 92% |
| 2 | Die Sims | Strategiespiel | Maxis | 87% |
| 3 | Final Fantasy 8 | Rollenspiel | Square | 85% |
| 4 | Nox | Action-Rollenspiel | Westwood | 83% |
| 5 | Planescape Torment | Rollenspiel | Interplay | 82% |
| 6 | F/A-18 | Flugsimulation | Jane's | 82% |
| 7 | Imperium Galactica 2 | Strategiespiel | GT Interactive | 81% |
| 8 | SWAT 3 | 3D-Action | Sierra | 80% |
| 9 | Killer Loop | Action-Rennspiel | Crave | 80% |
| 10 | The Longest Journey | Adventure | Egmont | 79% |
| 11 | Thandor | Echtzeit-Strategie | Innonics | 79% |
| 12 | Rally Championship 2000 | Rennspiel | Ubi Soft | 79% |
| 13 | Fantastic Journey | Flipper | Empire | 79% |
| 14 | Urban Chaos | Actionspiel | Eidos | 78% |
| 15 | Tarzan | Actionspiel | Disney | 78% |
| 16 | 24 Stunden von Le Mans | Rennspiel | Infogrames | 76% |
| 17 | Close Combat 4 | Echtzeit-Taktik | Mindscape | 76% |
| 18 | Tonic Trouble | Actionspiel | Ubi Soft | 75% |
| 19 | Toy Story 2 | Actionspiel | Disney | 70% |
| 20 | Schachweltmeister | Schachspiel | Koch Media | 70% |

Die 20 besten PC-Spiele im Februar und März. Zusammenestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 2/2000 und 3/2000.

Spiele News

Star Trek Voyager

Wohlgeformte Rundungen gibt's beim 3D-Actionspiel **Star Trek: Voyager** nicht nur an Seven-of-Nine zu bewundern. Sogar einige Levels sollen sich »natürlich« geformt zeigen. Raven Software bastelt neben eckigen Klingonen-Kreuzern und scharfkantigen Borg-Würfeln auch an ei-



Star Trek Voyager: Bizarre Levels im Delta-Quadranten.

nem grafisch beeindruckenden Biomasse-Raumschiff – die »Curved Surfaces« der **Quake 3**-Engine machen es möglich. Derzeit ist erst das Level-Grundgerüst gelegt, alles andere muß noch programmiert werden. Kein leichtes Unterfangen, schließlich sind Sie in **Voyager** meist im Team mit Sicherheitsoffizieren unterwegs, und der Computer muß Ihre Begleiter korrekt steuern können. Nach derzeitiger Planung landen Sie noch im Sommer 2000 im Delta-Quadranten.

→ Activision, ☎ (089) 96 11 88 500

Baldur's Gate 2

Ordentliche Fortschritte macht das Rollenspiel **Baldur's Gate 2**. Erst kürzlich wurde das letzte Hintergrundbild gerendert. Jetzt müssen die Designer noch Monster, Quests und sonstige Details in den Landschaften platzieren und so pro-



Baldur's Gate 2: Alle gerenderten Hintergründe des Rollenspiels sind fertig.

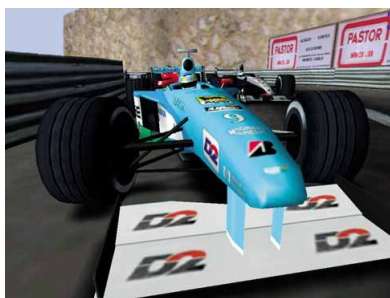
grammieren, daß Ihr Heldentrupp ordentlich zu tun hat. In vier von sieben Kapiteln, so Hersteller Bioware, ist diese Arbeit schon weitgehend abgeschlossen. **Baldur's Gate 2** ist die direkte Fortsetzung von Teil 1 und der zweite Teil einer Trilogie. Es soll im 3. Quartal 2000 fertig sein.

→ Interplay, ☎ (040) 89 70 33 33

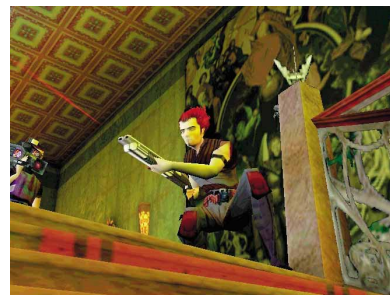
F1 2000

Simultan mit den Schumis ins Kiesbett rauschen – demnächst kein Problem für Rennspiel-Fans. Für **F1 2000** hat EA Sports sich die aktuellste Lizenz gesichert, die zu haben war. Alle Fahrer, alle Strecken – auch die neue in Indianapolis – sowie alle Teams der kommenden Saison mitsamt BMW und Jaguar sind vertreten. Das Fahrmodell soll sich so einstellen lassen, daß sich Einsteiger wie Profis wohlfühlen. Der Hersteller verspricht eine KI, die typische Manöver der Piloten simuliert, und detailgetreu nachgebaute Pisten. Im LAN können bis zu 22 Fahrer die Reifen quietschen lassen. Das Programm wird in England entwickelt und basiert auf der gleichen Rennspiel-Engine wie **Sports Car GT**, was nicht die allerschönsten Grafiken erwarten läßt. Das Formel-1-Komplettpaket soll, pünktlich zum Start der Saison, im März 2000 in den Läden stehen.

→ EA Sports, www.easports.com



F1 2000: Aktuelle Daten, alle Fahrer und sämtliche Teams der kommenden Saison.



Devil Inside: Vor laufender Kamera jagen Sie Zombies in einem Horror-Haus.

Devil Inside

Cryo hat den Teufel im Leib: In Frankreich entsteht unter Leitung des **Alone in the Dark**-Machers Hubert Chadaud das Action-Adventure **Devil Inside**. Der Ex-Polizist Dave dringt im Auftrag einer Fernsehshow vor laufender Kamera in ein von Zombies besetztes Haus ein und ballert sich durch die Horden des Bösen. Sein ständiger Begleiter: Ein Kameramann, der Dave auch mal in die Schußlinie läuft. Wer sich von der schmucken Grafik selbst ein Bild machen möchte, findet auf unserer aktuellen Bonus-CD ein exklusives Video mit Spielszenen. **Devil Inside** soll im April 2000 erscheinen.

→ Cryo, ☎ (05241) 95 35 39



Auf CD:
Exklusiv-
Video

Leser-Charts

| Platz | Spiel |
|-------|------------------------|
| 1 | [1] Age of Empires 2 |
| 2 | [2] Half-Life |
| 3 | [6] Unreal Tournament |
| 4 | [3] Grand Theft Auto 2 |
| 5 | [5] Fifa 2000 |
| 6 | [4] Command&Conquer 3 |
| 7 | [7] StarCraft |
| 8 | [11] Diablo |
| 9 | [9] Baldur's Gate |
| 10 | [10] Unreal |
| 11 | [20] Anno 1602 |
| 12 | NEU Indiana Jones 5 |
| 13 | NEU Tomb Raider 4 |
| 14 | [14] Earth 2150 |
| 15 | NEU SWAT 3 |
| 16 | NEU Ultima 9 |
| 17 | [-] Jagged Alliance |
| 18 | NEU Wheel of Time |
| 19 | [19] Need for Speed 4 |
| 20 | [16] Die Siedler 3 |

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.



Dark Reign 2: Spielerisch wollen die Entwickler jetzt doch auf Bewährtes setzen.

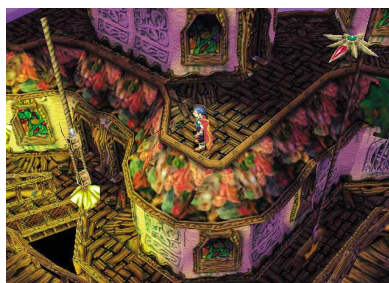
Dark Reign 2

Zurück zu den Grundlagen – das sagen sich die Designer von **Dark Reign 2**. Erst kürzlich haben die Entwickler bei Activision ihr ursprüngliches Konzept weitgehend umgeworfen. Statt abgefahrener Ideen will man spielerisch jetzt ganz auf Bewährtes setzen. Basisbau, Ressourcen-Management und flotte Scharmützel sprechen, so die Hoffnung, auch **Command&Conquer**-Veteranen an. Alles das soll aus der Vogelperspektive möglich sein, ohne daß Sie das 3D-Terrain drehen oder kippen müssen. Wer sich die Grafikpracht und Bombast-Effekte mal auf dem Boden angucken will, kann aber natürlich auch das tun. Nach derzeitigem Stand ist **Dark Reign 2** im Juni 2000 fertig.

→ Activision, ☎ (089) 96 11 88 50

Technomage

Der Held von **Technomage** hat es gut: Da kriegt er von seinen Entwicklern, den **Anno 1602**-Machern Sunflowers, nicht nur endlich einen Namen. Nein, der frischgetaufte Melvin bekommt auch noch weibliche Begleitung. Das seltsame Pärchen scheuchen Sie in einem Action-Adventure durch die phantastische Welt von Gothos, um sie vor der Vernichtung zu retten. Sie sehen die beiden aus der Vogelperspektive und kämpfen sich durch finstere 3D-Felsgrotten oder eine wunderschöne Feen-Siedlung. Ob die Strategieexperten von Sunflowers



Technomage: Melvin und Talis in der Feenstadt.

allerdings auch Action-Adventures optimal hinkriegen, muß sich erst noch zeigen – im Frühjahr 2000 wissen wir mehr.
→ Infogrames, ☎ (0190) 51 05 50

Dark Corners of the Earth

Schluß mit lustig: Die Woodroffe-Brüder, eigentlich mit dem dritten Teil der **Simon The Sorcerer**-Reihe beschäftigt, arbeiten zugleich an **Dark Corners of the Earth**. Das Rollenspiel soll auf den **Call of Cthulhu**-Büchern von H. P. Lovecraft und der entsprechenden Pen&Paper-Serie basieren. Es soll keine durchgehende Story, sondern sechs weitgehend voneinander unabhängige Kurzgeschichten bieten – eine Design-Entscheidung, die



Dark Corners: Rollenspiel in den 20er Jahren.

Verkaufs-Charts

| Platz | Spiel |
|-------|---------------------------------|
| 1 | [2] Age of Empires 2 |
| 2 | [1] Tomb Raider 4 |
| 3 | NEU Planescape Torment |
| 4 | NEU SWAT 3 |
| 5 | [5] Pharaoh |
| 6 | [4] Indiana Jones 5 |
| 7 | NEU RTL Skispringen 2000 |
| 8 | [6] Unreal Tournament |
| 9 | [3] FIFA 2000 |
| 10 | [7] Theme Park World |
| 11 | [9] Flight Simulator 2000 |
| 12 | NEU Formel 1 '99 |
| 13 | [8] Anno 1602 |
| 14 | [18] Delta Force 2 |
| 15 | [14] Command&Conquer 3 |
| 16 | [12] Grand Theft Auto 2 |
| 17 | [–] Sim City 3000 |
| 18 | [10] Autobahn Raser 2 |
| 19 | [–] Rogue Spear |
| 20 | [–] Earth 2150 |

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

wohl kaum der Langzeitmotivation zugekommen wird. Geplanter Veröffentlichungstermin: Ende 2001.

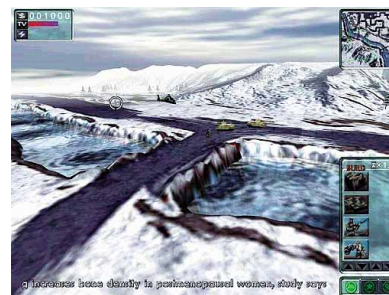
→ Hasbro, ☎ (089) 61 30 92 35

Peace Makers

Wenn Sie nicht sauber kämpfen, fällt die Presse über Sie her: Im Echtzeit-Strategiespiel **Peace Makers** sollen Sie sich auch um eine ordentliche Berichterstattung in den Medien kümmern müssen. Das Programm stellt Sie an die Spitze einer Friedentruppe, die bis hin zu den blauen Helmen von der UNO inspiriert ist. Ein bißchen Arbeit sollten die Entwickler noch in die Grafik stecken, bislang kann die nämlich nicht überzeugen.

PS

→ Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 44 66



Peace Makers: Probleme mit der Presse.

Technik News

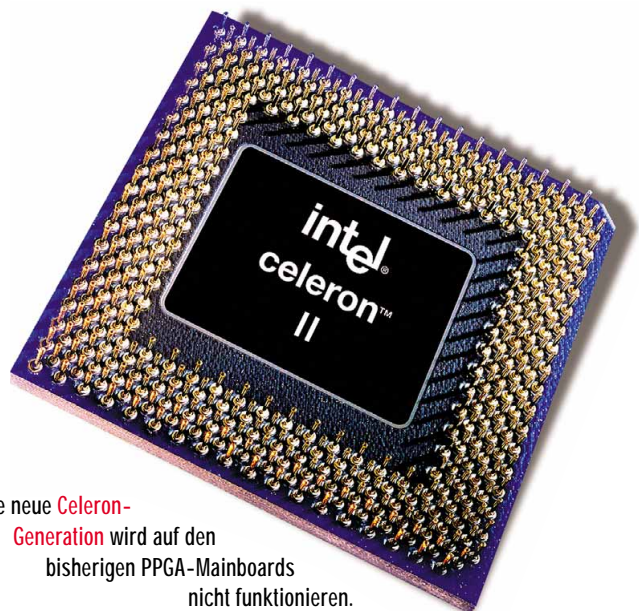
Tod in 3D

Ach, was war das in den letzten Jahren seitens der Hersteller für ein Gejammer, wie unrentabel doch das Geschäft mit Grafikkarten sei. Das mag sogar sein, immerhin fand tatsächlich eine Art natürliche Auslese statt: Orchid, Miro, Jazz und Wicked 3D bauen längst

keine Karten mehr, Hercules ist ein reiner Guillemot-Ballon, Diamond, STB und Videologic haben sich lebensrettenderweise fest an einen Chiphersteller gebunden. ATI sowie Matrox sind zwar kerngesund, zeigen aber am Spiele-Sektor nach wie vor nur peripheres Interesse.

Da auch 3Dfx schwächelt, bleibt inzwischen fast nur noch Nvidia übrig. Kein Nachteil, möchte man meinen, kommen von dort doch die wunderbaren Geforce-Chips, derzeit Traum aller Spielefans. Aber meiner Meinung nach wirft Nvidia gerade deshalb alle sechs Monate neues High-End-Silikon auf den Markt, um die eh schon immer spärlicher werdende Konkurrenz zu knacken. Ist erst einmal das Quasi-Monopol errichtet, befürchte ich ein ähnliches Geschäftsgebaren wie bei Intel. Zumindest solange, bis eine kleine Company AMD-mäßig auf den Plan und Nvidia kräftig in den dann wahrscheinlich lahm gewordenen Hintern tritt.

Michael Galuschka
Ltd. Redakteur



Die neue Celeron-
Generation wird auf den
bisherigen PPGA-Mainboards
nicht funktionieren.

Celeron II kommt

Noch im Februar soll die zweite Generation des Celeron, Intels Billigprozessor-Reihe, mit zunächst 533 MHz an den Start gehen. Im Laufe des Jahres folgen voraussichtlich Versionen mit 566, 600, 633 und 667 MHz. Der neue Celeron basiert auf dem Coppermine-Kern, der Bustakt beträgt aber nach wie vor nur 66 MHz, auch die L2-Cache-Größe bleibt mit 128 KByte gleich. Dennoch soll es einen Performance-Sprung durch neue, sehr schnelle Speicherbausteine geben. Die Schnittstelle zum Mainboard wird zwar wiederum der Sockel 370 sein, allerdings in der FC-PGA-Variante des Pentium III. Deshalb können aktuelle Celeron-Mainboards auch nach einem Bios-Update nichts mit dem Neuen anfangen.

→ www.intel.de

Spiele-Netzwerk

Auf Initiative von Half-Life-Entwickler Valve wird demnächst ein neuer Spiele-Netzwerkservice namens PowerPlay Premiere feiern. Dahinter steckt ein Verbund von Spielefirmen und Service Providern,



Valve programmiert für den kommenden Spiele-Netzwerkservice PowerPlay eine Spezialversion von Team Fortress Classic.

das Highspeed-Netzwerk wird größtenteils von Cisco bereitgestellt. PowerPlay soll kostenpflichtig sein; im Preis ist eine spezielle Stand-Alone-Version von Team Fortress Classic enthalten. Laut Valve-Chef Gabe Newell ist PowerPlay als eine Art offener Standard nach Vorbild von THX geplant: Wenn ein Anbieter die strengen Vorgaben einhält, soll er sich dafür mit dem für Qualität bürgenden Gütesiegel schmücken dürfen.

→ www.valvesoftware.com

Slot-1-Adapter von Abit

Der CPU-Adapter Slotkett von Abit könnte etwas Licht in das derzeitige Intel-Prozessor-Dickicht bringen (siehe auch Seite 184). Mit dem Adapter lassen sich nicht mehr nur PPGA-Celerons, sondern auch Sockel-PIIs (FC-PGA) in-



Mit dem Slotkett-Adapter von Abit laufen auch Sockel-370-Prozessoren mit 133 MHz FSB auf normalen Slot-1-Mainboards.

klusive der 133-MHz-Versionen auf einem herkömmlichen Slot-1-Mainboard betreiben. Zusätzlich verfügt das Slotkett über einen bunten Jumperblock, der eine Spannungsregulierung von 1,3 bis 3,5 Volt zulässt. Preis: rund 50 Mark.

→ www.abit.nl



Neue Gerüchte um Microsofts Superkonsole **X-Box** (hier eine Game-Star-Designstudie).

X-Box noch 2000?

Noch immer hält sich Microsoft mit offiziellen Verlautbarungen zurück, aber Insider der Spieleindustrie behaupten, die **X-Box**, Microsofts mysteriöse Videospiel-Konsole, solle noch Ende 2000 erscheinen. Angeblich haben Vertreter von Gates' Firma bei namhaften Entwicklern angerufen und den Startschuß für die Spiele-Entwicklung gegeben. Wenn man die kurze Zeitspanne bis zum angedachten Erscheinen der Konsole bedenkt, kann es sich dabei höchstens um Portierungen bereits veröffentlichter oder geplanter PC-Titel handeln. Das wäre auch logisch, da die **X-Box** auf PC-Komponenten basieren und DirectX sowie Direct 3D unterstützen soll. Damit hätte Sonys **Playstation 2** (Ende 2000) einen echten Konkurrenten. [→ www.ign.com](http://www.ign.com)

Top-Sound von Typhoon

Acoustic Five heißt das neue Soundkarten-Topmodell vom Multimedia-Spezialisten Typhoon. Als Chip kommt ein Yamaha YMF744 zum Einsatz. Besonders

interessant ist die kleine Zweitplatine mit allerlei Ein- und Ausgängen: neben Digitalbuchsen wurden ihr auch Midi-Anschlüsse (In/Out) spendiert. Trotz der üppigen Ausstattung kostet die **Acoustic Five** mit rund 180 Mark einen glatten Hunderter weniger als das **Soundsystem DMX** von Terratec.

[→ www.anubis.co.uk](http://www.anubis.co.uk)

Savage 2000 ohne T&L

Als Konkurrenz zum **Geforce** war ursprünglich der **Savage 2000**-Chip von S3 geplant. Nun gab S3 zu, daß die seit November '99 verkaufte **Diamond Viper 2** entgegen der Planung immer noch kein T&L beherrsche. Noch im Februar wollte man durch neue Treiber dieses Feature endlich unterstützen.

[→ www.diamondmm.de](http://www.diamondmm.de)



Die **Diamond Viper 2** kann mit den derzeitigen Treibern immer noch kein T&L.

72fach CD-Laufwerk

Die japanische Firma Kenwood stellt derzeit das nominell schnellste CD-Laufwerk her. Das **72X TrueX** dreht die Scheiben nur mit rund 25facher Geschwindigkeit, was Geräusentwicklung sowie Fehleranfälligkeit mindern soll. Um dennoch die angegebene Datenrate von maximal 10,8 MByte/s zu erreichen, lesen gleich sieben Laserstrahlen mehrere Spuren parallel. Das

Laufwerk wird im gut sortierten Fachhandel rund 300 Mark kosten.

[→ www.kenwoodtech.com](http://www.kenwoodtech.com)

Neue Geforce-Modelle

Mit Leadtek und Typhoon bieten jetzt in Deutschland zwei weitere Hersteller Geforce-Karten an. Während das Besondere an der **Leadtek Winfast** (rund 520



Mit TV-Ausgang: die **Winfast 256** Geforce.

Mark) der TV-Ausgang ist, gibt es von der **Typhoon Matrix 256** (rund 500 Mark) auch eine Pro-Version mit DDR-Speicher (circa 650 Mark).

[→ www.leadtek.com](http://www.leadtek.com)

Spitzenlüfter

Der deutsche Distributor Thetatech hat sich auf Zubehör für Hochleistungs-PCs und Overclocker spezialisiert. Der **Alpha P3 125S** beispielsweise hält mit seinem riesigen, abgeschirmten Kühlkörper und den zwei Hochleistungslüftern auch schwerarbeitende Pentium III dauerhaft kühl. Diese Power hat mit rund 130 Mark allerdings ihren Preis. Nur knapp 60 Mark kostet dagegen der **Global Win FDP32**, der alle Sockel-370-CPU's zuverlässig abkühlt. **MG**

[→ www.thetatech.de](http://www.thetatech.de)



Größer geht's wohl nicht mehr: Der gewaltige **Pentium-III-Kühler** von Alpha.

Der 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 Chips.

