

Gerüchte, Szene

Erik ist weg

Unermüdlich verstopfen die TV-Sender das Programm mit Talkshows. Immer wieder werden die gleichen Beziehungsthemen aufgewärmt.

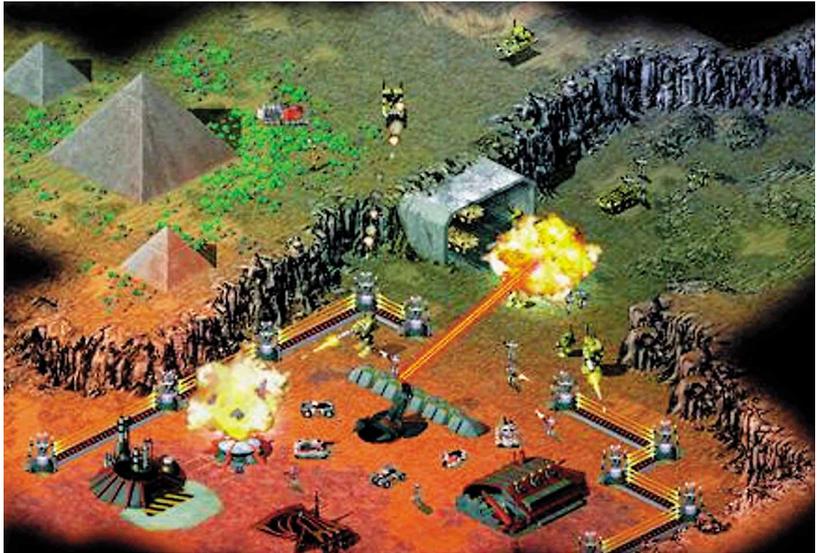
Dabei bietet sich die Job-hin-schmeiß-Welle namhafter Spieleprogrammierer als ebenso originelles wie modernes Skandalterrain an. Seit Monaten verschiebt Westwood den Erscheinungstermin für C&C Tiberian Sun. Dann guckt man einen Moment nicht richtig hin und – Schwupps! – schon sitzt Chefdesigner Erik Yeo bei einer neuen Firma und schert sich

wenig drum, wie das sehnsüchtig erwartete Strategiespiel fertig wird.

Entlaufene Programmierer, nervlich zerrüttete Bosse und erboste Spieler – das wären Zutaten einer Live-Show auf GameStar TV. Kamerateams durchkämmen in Hubschraubern die Großstadt, um entsprungene Spieledesigner aufzuspüren und sie mit neuer Hardware, Schokolade und Fangnetzen gefügig zu machen. Dann übernimmt Meiser:

»Wenn Programmierer zu sehr wechseln – können Leveldesigner treu sein?«.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent



Command & Conquer 3: »Wir werden es ohne jede Verzögerung diesen Sommer fertigstellen.«

Erik Yeo verläßt Westwood

Verlust für Westwood: Der Lead-Designer von **Command & Conquer 3**, Erik Yeo, hat die Firma zusammen mit dem Westwood-Studiodirektor Lewis Peterson verlassen. Die beiden gründen eine eigene Spielefirma namens 7 Studios; Yeo übernimmt den Posten des Design Directors, Peterson kümmert sich ums Geschäftliche. Yeo zu seinem Weggang: »Das ist die große Chance meines Lebens. Für mich ist es nicht einfach, jetzt fortzugehen, aber glücklicherweise sieht **C&C 3** großartig aus und ist in sehr guten Händen.« Westwood betont, daß das Ausscheiden von Yeo keine Folgen für den Erscheinungstermin von **C&C 3** haben werde. »Wir vermissen Erik, aber Ti-

berium Sun ist in erstklassiger Verfassung. Brett Sperry ist schließlich selbst in das Projekt involviert, und wir werden es diesen Sommer fertigstellen«, sagt Pressesprecher Aaron Cohen. Brett Sperry ist Chef von Westwood und der ursprüngliche Schöpfer von **C&C**.



Erik Yeo: »C&C 3 ist in sehr guten Händen.«

News-Ticker

★ **Age of Empires 3:** Bruce Shelley und seine Mannen bei Ensemble Studios arbeiten seit einigen Wochen an einer 3D-Engine namens BANG (Bad Ass New Game) für Teil 3 der Echtzeit-Strategie-Reihe. ★★ **Die Siedler 3:** Ab August soll eine zweite Missions-CD zu dem erfolgreichen Aufbauspiel erscheinen. Laut Blue Byte steuern Sie darin auch ein weibliches Volk: Amazonen. ★★ **Postwert:** 268.147 Amerikaner haben sich bei einer Umfrage der US-Post für eine Briefmarke zum Thema Computerspiele entschieden. Der Fall der Berliner Mauer landete auf Platz zwei mit gut 3.000 Stimmen weniger. Die Marke erscheint nächstes Jahr. ★★ **Blockbuster:** Die US-Videoverleihkette vermietet künftig auch PC-Spiele. Die Programme müssen vor Spielbeginn mit einem Code aus dem Internet freigeschaltet werden. ★★ **Bullfrog:** Les Edgar, neben Peter Molyneux Gründer des Ochsenfrosch-Labels aus England, verläßt das Unternehmen. ★★ **Accolade:** Der Spieleentwickler (Test Drive) wurde von Infogrames für rund 55 Millionen Mark übernommen. ★★ **Daikatana:** So lautet der (inoffizielle) Name für das nächste Unreal-Technik-Update – weil sich der Erscheinungstermin ständig verschiebt. ★★ **Access Software:** Der Produzent von Golfsimulationen wurde von Microsoft aufgekauft. ★★ **Shiny:** Dave Perry werkelt angeblich an einem Online-Aufbauspiel unter dem Titel Sacrifice.

Streit um Jugendschutz

Spielerhersteller und Jugendschützer liegen schon länger im Clinch, jetzt eskaliert der Streit: Auf Anordnung der Landesjugendbehörden soll die bisher freiwillige Alterseinstufung bei Computerspielen durch eine Kennzeichnungspflicht ersetzt werden. Für die soll die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK), nicht mehr das Gegenstück USK aus der Spielewelt, zuständig sein. Folge: Jedes Spiel, egal ob aus deutschen Preßwerken oder importiert, dürfte erst nach Freigabe verkauft werden.



In dem Streit geht es auch darum, wer künftig die Altersfreigaben für Computerspiele vornehmen soll. Von jeher argwöhnt die Spieleseite, die Filmwirtschaft wolle sich mit Hilfe der FSK die unliebsame Konkurrenz Computerspiel vom Halse halten. »Daß wir unsere Produkte nun von einer Konkurrenzbranche beurteilen lassen sollen, ist absurd«, sagt Hermann Achilles, einer der zwei Geschäftsführer vom Verband der Unterhaltungssoftware in Deutschland. Bislang wurde kein mit dem Siegel »Nicht geeignet unter 18 Jahren« gekennzeichnete Titel vom Staatsanwalt kassiert. Der Anteil dieser Programme lag insgesamt bei fünf Prozent.

Michael Crichton

Michael Crichton, Autor von **Jurassic Park** und anderen Bestsellern, eröffnet seine eigene Spielefirma, Timeline Studios. Der Schriftsteller ist nach eigenen Angaben seit 20 Jahren Spielefan und hat anno '82 ein Grafikadventure mit dem Titel **Amazon** produziert. Crichton dazu: »Ich will komplexe und hochgradig interaktive Welten schaffen.« Wie das aussieht, will er ab Frühjahr 2000 zeigen.



Michael Crichton: Der Jurassic-Park-Autor eröffnet seine eigene Spielefirma.

Ultima Online

In Amerika wechseln derzeit über den Internet-Versteigerungsservice E-Bay (www.ebay.com) gut ausgestattete **Ultima**



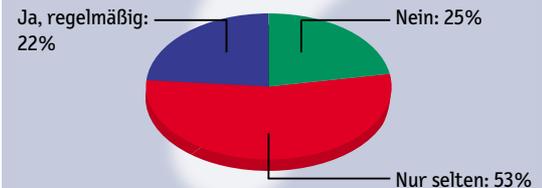
Ultima Online: Avatars gesammelte Schätze

Frage des Monats

In Ausgabe 5/99 fragten wir:

»Kaufen Sie amerikanische oder englische Original-Versionen von Spielen?«

Ergebnis: Überraschend viele GameStar-Leser greifen zur US-Fassung: Stolze 22 Prozent der Umfrage-Teilnehmer regelmäßig, 53 Prozent immerhin ab und zu.



Quelle: GameStar-Mitmachkarten (5/99)

Online-Helden für viel Geld den Besitzer. Laut Hersteller Origin haben mittlerweile zwei Avatare für umgerechnet jeweils gut 5.500 Mark ein neues Herrchen gefunden, mehrere andere wurden für je rund 3.500 Mark verkauft.

Eidos Deutschland

Eidos will in Deutschland ein eigenes Entwicklungsstudio aufbauen. Das soll vor allem Spiele für den hiesigen Markt entwerfen. Eidos nennt beispielsweise die Möglichkeit, **Tomb Raider**-Levels in München oder anderen deutschen Schauplätzen anzusiedeln. **PS**

Börsenfieber

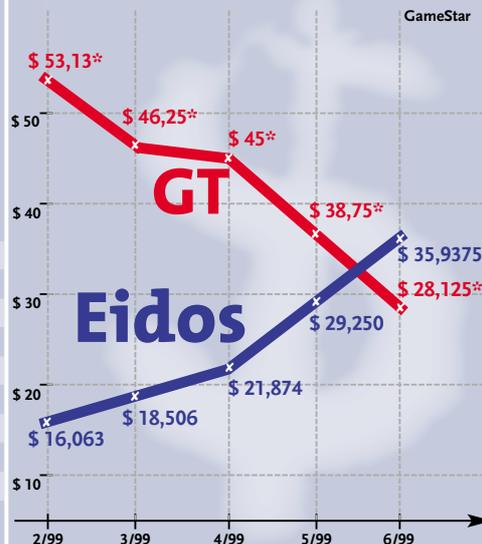
Schlußkurs vom 23.04.99

Hier eine Übersicht der Aktienkurse wichtiger Computerspiele-Firmen (laut www.nasdaq.com). Wir drucken die Schlußkurse vom 23.4.99 (in US-Dollar), dazu die Veränderung seit dem 24.3.99 (alle Angaben ohne Gewähr).

Firma	Symbol	Kurs	Veränderung
Acclaim	AKLM	\$ 6,750	-12,55%
Activision	ATVI	\$ 11,312	+2,84
Eidos	EIDSY	\$ 35,938	+22,86%
Electronic Arts	ERTS	\$ 52,000	+16,36%
GT Interactive	GTIS	\$ 2,813	-27,42%
Hasbro	HAS	\$ 32,126	-15,51%
Interplay	IPLY	\$ 2,000	+16,87%
Microsoft	MSFT	\$ 84,938	**
Take 2	TTWO	\$ 9,500	-11,76%

** Aktiensplit, daher diesen Monat keine Veränderungsangabe

Gewinner und Verlierer



GT Interactive in Nöten, Eidos legt kräftig zu: So extrem wie bei diesen Unternehmen verlief kein anderer Spielkurs seit dem ersten GameStar-Börsenfieber. GT Interactive gab massive Verluste für das vierte Quartal '98 in Höhe von umgerechnet 90 Millionen Mark bekannt und entließ 650 der rund 1.800 US-Mitarbeiter; gute Spiele wurden nicht veröffentlicht. Dagegen boomen die Aktien von Eidos. Um 123,72 Prozent konnten die Papiere des britischen Unternehmens zulegen. Unter den erschienenen Titeln: Commandos Addon, Warzone 2100.

* aus Vergleichsgründen: Kurs für 10 GT-Aktien

Spiele News

Käuflicher Charakter

Es war nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Abzocker hochrangige Ultima-Online-Charaktere gegen Bares verschachern würden (siehe Szene-News). Daß dabei das Spielprinzip ad absurdum geführt wird, scheint die kapitalträchtige Kundschaft nicht zu stören. Ich sehe jetzt schon die Trittbrettfahrer, die sich einen Keller voller Hilfwiliger halten, welche auf Teufel komm raus neue Charaktere züchten. Oder wie wärs mit einem Heimliefererservice? »Call an Avatar« bringt Ihnen den Wunschhelden binnen Minuten auf die Festplatte. Und wer sagt, daß dieses Phänomen nur auf UO beschränkt bleibt? Ich zum Beispiel hätte eine voll ausgebaute Sim City und einen lamettaschweren Ordensträger aus Falcon 4.0 gegen Höchstgebot abzugeben. Die eingesparte Zeit, die Sie ansonsten spielend (und mit jeder Menge Spaß) vorm Rechner verbracht hätten, können Sie effektiv zum (weniger lustigen) Geldverdienen nutzen. Von dem Kapital können Sie sich dann wieder neue Spielstände leisten...

Mick Schnelle
Redakteur



Diablo 2: Blizzards Rollenspiel ist zu gut 70 Prozent fertig.



Catan: Aufgebohrte »Siedler von Catan«-Umsetzung nebst Seefahrer-Erweiterungsset.

Catan – Die erste Insel

Gemeinsam mit dem Catan-Erfinder Klaus Teuber werkeln die Mülheimer Funatics an der Brettspiel-Umsetzung **Catan – Die erste Insel**. Ursprünglich sollte das Spiel **Die Siedler von Catan** heißen, allerdings wurde der Titel nach einem Rechtsstreit mit Blue Byte geändert. Catan wird sowohl das Basisspiel als auch die Seefahrer-Erweiterungen umfassen und sich an alle Regeln des großen Vorbilds halten. Am PC entscheidet ein virtueller Würfel, wer Ressourcen einsackt und wie die Preise sich entwickeln. Derzeit arbeiten die Entwickler an der KI für die Computergegner der Solomissionen. Die sollen sich wie echte Menschen verhalten, bekommen individuelle Spieleigenschaften, einen eigenen Charakter und Sprachausgabe verpaßt. Nach derzeitigem Stand besiedeln Sie die Funatics-Inseln ab Oktober '99.

Info: Funatics, www.funatics.de

Diablo 2

Zügig geht derzeit bei Blizzard die Entwicklung des Action-Rollenspiels **Diablo 2** vonstatten. Jetzt hat die Software-Schmiede auch die letzte der fünf Heldenklassen fertiggestellt, den Barbaren. Als einzige Figur benutzt der mächtige Krieger zwei Waffen gleichzeitig, außerdem kann er (durch einen langen Mausklick des Spielers) mit einigen Knüppeln Kraft für besonders starke Schläge sam-

eln. Auch das dritte (von vier) Kapiteln ist beinahe geschafft und **Diablo 2** damit laut Blizzard zu gut 70 Prozent vollendet. Bei einem Besuch von Bill Roper in der GameStar-Redaktion konnten wir die neueste Version spielen und den ersten Boßgegner Andariel verprügeln.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

Half-Life Missions-CD

Wissenschaftler, Dimensionstor, Aliens – wer **Half-Life** gespielt hat, kennt die Geschichte. Zeit, das alles aus einem anderen Blickwinkel kennenzulernen. In der offiziellen Missions-CD **Opposing Force** sollen Sie in die (blecherne) Haut eines Soldaten schlüpfen. Der kehrt zurück in die Black Mesa Forschungsstation und kämpft dort weiter, unter anderem gegen eine weitere Alien-Rasse. **Opposing Force** wird nicht von Valve, sondern unter deren Obhut von einem Team namens Gearbox entwickelt. Die standen bis März '99 bei Electronic Arts unter Vertrag und sollten dort ein 3D-Actionspiel programmieren; das Projekt wurde wegen Terminverzögerungen gestoppt. Falls es diesmal besser klappt, wird »Op For« im Herbst '99 fertig.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40



Nice 2: Tune-Up

Für das erfolgreiche deutsche Rennspiel **Nice 2** will Syntetic eine Addon-CD nachlegen. In **Tune-Up** erwarten Sie insgesamt sechs neue Strecken in Kanada und am Gardasee. Außerdem finden Sie fünf Wagen der 200-PS-Klasse. Etwas Grafiklifting und eine Handvoll Designverbesserungen sollen das Paket abrunden. Ab Juni '99 treten Sie voraussichtlich aufs virtuelle Gaspedal.

Info: Syntetic, www.syntetic.de



Nice 2 Tune-Up: Flitzen mit fünf neuen Autos.

MDK 2

Abgefahrene Action und schräger Humor sollen die Markenzeichen von **MDK 2** werden. Anders als im Vorgänger können Sie in jede der drei Hauptfiguren schlüpfen. Als Kurt werden Sie sich unsichtbar machen, besonders gut schleichen und Aliens aus der Ferne per Scharfschützenvisioner erledigen können. In der Rolle des sechsbeinigen Roboterhundes Max dürfen Sie gleichzeitig vier großkalibrige Knarren in den Pfoten halten und als Wissenschaftler Doc Hawkins verwandeln Sie gewöhnliche Gegenstände in explosive Extras. Derzeit sind acht große Levels geplant, unter anderem werden Sie voraussichtlich in einer interstellaren Kunstgalerie sowie auf einem rotie-



MDK 2: Action in galaktischen Kunstgalerien.

renden Asteroiden kämpfen. **MDK 2** wird von Bioware, der Firma hinter dem Rollenspiel-Hit **Baldur's Gate**, entwickelt und soll Ende '99 fertig sein.

Info: Interplay, ☎ (040) 89 70 33 33

Die Chroniken des Schwarzen Mondes

Cryo wagt sich nach **Saga** zum zweiten Mal ins überfüllte Genre Echtzeit-Strategie. **Die Chroniken des Schwarzen Mondes** spielt vor dem düster-dämonischen Hintergrund der gleichnamigen Comic-Reihe und soll epische Schlachten mit bis zu 4.000 beteiligten Kriegern bieten. Zwischen den Gefechten verwalten Sie Ihr Lehngut und schieben Armeen auf der Karte des Fantasyreiches Lhynn umher. Der schwarze Mond soll Anfang Juni '99 über Deutschland aufgehen.

Info: Cryo, ☎ (05241) 95 35 39

Deep Space Nine

Die unendlichen Weiten von **Star Trek** waren bislang wenig ergiebig für Spielspaß. Mit **Deep Space Nine – The Fallen**



Deep Space Nine: Als Sisko erforschen Sie Ihre Raumstation.

soll sich das ändern. Wahlweise spielen Sie als Sisko, Worf oder Kira. Sie betreten die föderierte Raumstation zum Ende der sechsten Staffel und beschützen Zivilisten oder legen sich mit einer neuen Alien-Rasse an. **Deep Space Nine** wird mitsamt der Ops, dem Habitatring und Quarks Bar nachgebaut. Außerdem sollen Sie eine Station der Jem Hadar kennenlernen, in der Defiant unterwegs sein und Cardassia besuchen. Das Programm nutzt eine verbesserte Version der **Unreal-Engine** und wird von Simon & Schuster produziert.

GameStar-Charts

MAI
JUNI

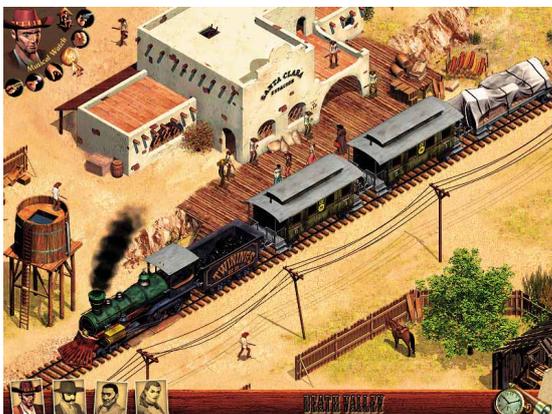
Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Jagged Alliance 2	Strategiespiel	SirTech	88%
2	TOCA 2	Rennspiel	Codemasters	88%
3	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	LucasArts	87%
4	Heroes of Might&Magic	Strategiespiel	New World C.	86%
5	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	Eidos	86%
6	Everquest	Online-Rollenspiel	Sony	85%
7	Civilization: Call to Power	Strategiespiel	Activision	84%
8	Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	83%
9	Expendable	Actionspiel	Rage Software	82%
10	Silver	Action-Adventure	Infogrames	82%
11	Aliens versus Predator	3D-Action	Fox Interactive	79%
12	Starsiege	Mechspiel	Sierra	78%
13	Sports Car GT	Rennspiel	Electronic Arts	74%
14	Hell-Copter	Actionspiel	Ubi Soft	74%
15	Jack Nicklaus 6	Golf-Simulation	Activision	74%
16	Recoil	Actionspiel	Electronic Arts	73%
17	Machines	Echtzeit-Strategie	Acclaim	73%
18	UEFA Champions League	Sportspiel	Eidos	70%
19	Viva Fußball	Sportspiel	Virgin	69%
20	Imperialismus 2	Strategiespiel	SSI	68%

Die 20 besten PC-Spiele im Mai und Juni. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 5/99 und 6/99.

Spiele News

Death Valley

Spellbound schickt hartgesottene Cowboys im **Commandos**-Stil in den wilden Westen. In **Death Valley** dürfen Sie im Jahre 1870 Bundesagent John »Coop« Cooper durch 24 Missionen dirigieren.



Death Valley: Echtzeit-Strategie mit rauchenden Colts.

Bei seiner Jagd nach dem Geheimnis des tödlichen Tals ist er anfangs allein. Später schließen sich bis zu sechs Gefährten an, die allesamt über Spezialfähigkeiten verfügen. Doc McCoy ist Meister im Brunnenvergiften. Coops Freundin Jane verdreht ahnungslosen Ganoven den Kopf, bevor sie sie mit ihrem Handtaschenrevolver erledigt. Westernfreunde müssen sich noch bis zum 1. Quartal 2000 gedulden.

Info: **Spellbound**, www.spellbound.de

Panzer General 3

Im jüngsten Sproß von SSIs **Panzer General**-Familie rumpeln Ihre Einheiten über frei zoom- und drehbares 3D-Terrain. Die Engine hat man sich beim Mindscape-Titel **Prince of Persia 3D** entliehen. Trotzdem basieren die Schlachtfelder nach wie vor auf Hexfeldern, und die Gefechte laufen rundenweise ab. Künftig sollen die schon im Vorgänger



Panzer General 3: Die Hexfelder liegen über einer detaillierten 3D-Landschaft.

rudimentär vorhandenen Anführer eine zentrale Rolle spielen. Die Fähigkeiten des Kommandanten werden über die Aktionsmöglichkeiten einer Einheit entschieden. Im Gegenzug will SSI die Truppen vereinfachen und die Kampfstärke nur mit einem einzigen Wert angeben. Im September '99 sollen Hexfeld-Taktiker die Schlachten des Zweiten Weltkriegs erneut austragen können.

Info: **Mindscape**, [☎ \(089\) 61 30 92 35](http://(089) 61 30 92 35)

Hostile Waters

Action und Strategie, beides möglichst unkompliziert, will **Hostile Waters** verbinden. Das Spiel versetzt Sie in die Rolle eines Rebellen, der im Jahr 2013 gegen multinationale Konzerne streitet. Gut die Hälfte von jeder Mission werden Sie direkt vor Ort in Kampfhubschraubern oder Jets verbringen, die andere als Kommandant über der strategischen Echtzeit-Karte. Deren Bedienung soll weitgehend den bekannten Interfaces etwa aus **StarCraft** ähneln. Besonderen Wert legen die Entwickler auf überzeugende Physik. Jeder Gegenstand soll wie in der Wirklichkeit fallen, fliegen oder plumpsen. Das wird spielerisch wichtig sein – beispielsweise, um den Gegner unter einer einstürzenden Brücke zu begraben. Ende '99 sollen Sie selbst ausprobieren können, ob das tatsächlich funktioniert.

Info: **Take 2**, www.take2.de



Hostile Waters setzt auf realistische Physik.

Prince of Persia 3D

Abenteuer in Arabien verspricht das Actionspiel **Prince of Persia 3D**. Als blaublütige Hoheit sollen Sie nach einer entführten Prinzessin suchen. Gekämpft wird per Krummsäbel oder mit Pfeil und Bogen. Im Spielverlauf finden Sie auch magische Tränke und erledigen per Zauberspruch die Feinde – mörderische Muselmanen und allerlei Fabelgestalten. Die Levels orientieren sich an orientalischen Motiven. Sie sind in Palästen, geheimnisvollen Ruinen oder fremdländischen Festungen unterwegs. Spätestens im Herbst '99 soll es in die Welt von 1001 Nacht gehen.

Info: **Red Orb**, [☎ \(089\) 61 30 92 35](http://(089) 61 30 92 35)



Prince of Persia 3D: Mit scharfer Klinge erledigen Sie die unhöflichen Untertanen.

Leser-Charts

Platz	Spiel
1	[3] StarCraft
2	[1] Half-Life
3	[2] Die Siedler 3
4	[4] Baldur's Gate
5	[8] Unreal
6	[10] Diablo
7	[5] Anno 1602
8	[7] Age of Empires
9	[6] Need for Speed 3
10	[12] C&C2: Alarmstufe Rot
11	[9] Fifa 99
12	[13] Commandos
13	[11] Sim City 3000
14	[19] Alpha Centauri
15	[14] Tomb Raider 3
16	[15] Dark Project
17	[20] Grand Theft Auto
18	NEU Rollercoaster Tycoon
19	NEU Silver
20	[-] WarCraft 2

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.



Theme Park 2: Mit Karacho sausen wir die dreidimensionale Achterbahn hinunter.

Theme Park 2

Über allem hing der Geruch von Pomesbuden: Wer Erinnerungen an sommerliches Schlangestehen im Familienverbund aufleben lassen will, kann das ab Ende '99 im Aufbauspiel **Theme Park 2** tun. Bullfrog setzt spielerisch auf die altbewährten Zutaten. Sie managen Ihren Freizeitpark so, daß die Besucher sich um die Eintrittskarten reißen und abends möglichst viel Kleingeld in der Kasse klingelt. Die Grafik präsentiert sich künftig dreidimensional. Sämtliche Attraktionen, vom Superlooping bis zur Geisterbahn, sollen Sie in echtem 3D selbst befahren dürfen. Geplant sind vier Grafiksets: Horror, Königreich, Fantasy und Weltraum-Ambiente. Park-Eröffnung ist voraussichtlich Ende '99.

Info: Electronic Arts, www.ea.com



Deep Fighter: Frachtschiff voraus! Belebte Unterwasserwelten wollen verteidigt werden.

MiG Alley

Rowan Software, Macher von **Flying Corps**, schickt Sie in **MiG Alley** in den Koreakrieg. Als Kommodore führen Sie eine amerikanische Staffel durch eine dynamische Kampagne. Wenn Sie gut abschneiden, tauschen Sie bald Ihre klapprige P-51 Mustang gegen eine schnittige F-86 Sabre, einen der ersten Düsenjäger. Insgesamt sollen Sie mit vier verschiedenen Jets und Propellermaschinen russische MiGs vom Himmel holen. Im Verlauf des Krieges kontrollieren Sie auch andere Staffeln, bis Sie schließlich den gesamten Feldzug planen dürfen. Voraussichtlich im Juni '99 gehen Sie auf MiG-Jagd.

Info: Koch Media, ☎ (0130) 81 76 58

Deep Fighter

Criterion Studios taucht wieder ab. Die Macher von **Sub Culture** programmieren derzeit am Unterwasser-Actionspiel **Deep Fighter**. Als Gefreiter einer Abwehrtruppe sollen Sie in den Weltmeeren Patrouille schieben und Ihr Mutterschiff verteidigen. Außerdem werden Sie in ökologischer Mission unterwegs sein: Der feuchte Lebensraum steht unter Ihrem Schutz, defekte Anlagen wollen schnellstmöglich repariert werden. Im Vordergrund werden aber heftige Gefechte stehen. Die Tauchtour soll im Winter '99 starten.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33

Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	NEU Civilization: Call to Power
2	NEU X-Wing Alliance
3	[15] Rollercoaster Tycoon
4	[1] Sim City 3000
5	NEU Commandos: Im Auftr. d. Ehre
6	[3] Die Siedler 3
7	NEU Toca 2
8	NEU Pizza Syndicate
9	NEU Silver
10	[2] Alpha Centauri
11	NEU Lands of Lore 3
12	[9] Fifa 99
13	NEU Superbike World Champ.
14	[7] Anno 1602
15	[4] Baldur's Gate
16	NEU Requiem
17	[6] Tomb Raider 3
18	[5] Half-Life
19	[11] Falcon 4.0
20	[16] Worms Armageddon

Erhebungszeitraum: April '99; nach den Verkaufszahlen von **SATURN**

Amen – The Awakening

Ein ungewöhnliches 3D-Actionspiel entwickelt Cavedog (**Total Annihilation**). In **Amen – The Awakening** werden Sie als britischer Antiterror-Experte Bishop Six nach Amerika beordert, als sich ein



Amen: Nachgebaute Kneipen und freundliche Barkeeper.

Großteil der Bevölkerung dort vom gesunden Menschenverstand verabschiedet und kollektiv Amok läuft. **Amen** will in Sachen Leveldesign auf Realismus setzen; unter anderem sollen Sie durch einen originalgetreu nachgebauten Flughafen und ein U-Bahn-system marschieren. **PS**

Info: GT, ☎ (01805) 25 43 91

Technik News



Purzelnde Preise bei Pentium III.

(T)raumklang?

Kaum hat Creative Labs seinen 3D-Sound-Standard EAX einigermaßen etabliert, da konkurrenziert Aureal mit einer neuen Version des Surround-Systems A3D. Wie in den Anfangszeiten der 3D-Beschleunigerkarten müssen sich die Spielehersteller nun entscheiden, welches System sie unterstützen. Für mich heißt das: Solange sich nicht einer der Standards durchgesetzt hat, werde ich mir auch keine 3D-Soundkarte kaufen. Schließlich will ich meine Moneys nicht für einen Klangkörper ausgeben, der nächstes Jahr mangels Spiele-Unterstützung nur noch Piepstone von sich gibt.



Außerdem bleibt es ja nicht bei der Investition für die Soundkarte. Eine Surround-Anlage mit akzeptabler Tonqualität kostet richtig viel Geld. So genießen im Moment lediglich betuchte Fans echten Raumklang. Alle anderen zahlen extra für EAX und Co, obwohl die wenigsten Spiele 3D sinnvoll unterstützen. Wozu beispielsweise der Surround-Patch für Alpha Centauri gut sein soll, wird wohl ein Geheimnis von Firaxis bleiben.

Walter Reindl
Redakteur



Starke Karte mit A3D-2.0-Unterstützung: Sonic Vortex 2.

Pentium III wird billiger

Intels neuer Spitzenchip ist erst zwei Monate auf dem Markt, schon purzeln die Preise. Der 450-MHz-Pentium III soll demnächst für rund 800 Mark zu haben sein, die 500-MHz-Variante für etwa 1.250 Mark. Gleichzeitig senkt Intel die Preise für die Pentium II-Reihe, die um bis zu 30 Prozent billiger werden soll. Intels Hauptkonkurrent AMD will nachziehen: der K6-III/400 wird beispielsweise nur noch mit rund 500 Mark zu Buche schlagen. Mit den Verkaufszahlen des Dreiers kann Intel übrigens durchaus zufrieden sein; Pentium III-Systeme machten in den USA schon im ersten Monat immerhin beinahe 10 Prozent der verkauften Rechner aus.

Info: www.intel.com

Videologic Sonic Vortex 2

Auch Videologic wird auf ihren Soundkarten in Zukunft das 3D-Sound-System A3D 2.0 von Aureal einsetzen. Die erste Soundkarte mit der neuen Technik hört dort auf den Namen Sonic Vortex 2 und verfügt über 16 Kanäle für 3D-Klangquellen. 60 weitere Stimmen sind für Echtzeiteffekte und Verzerrungen vorgesehen. Der obligatorische Wavetable-Synthesizer wird ebenso mit dabei sein wie eine umfangreiche Software-Sammlung. Laut Hersteller ist die Karte Soundblaster-kompatibel. Die Sonic Vortex 2 soll demnächst für 150 Mark im Laden stehen.

Info: www.videologic.com

Schnelle Speicher

Fujitsu hat mit dem Verkauf von 128-MByte-SDRAM-Modulen (Synchronous Dynamic Random Access Memory), die den PC133-Standard erfüllen, begonnen. Den Speichertakt von 133 MHz erreicht Fujitsu auf einem Chip mit einer Größe von nur 85 Quadratmillimetern, der in 0,20-Micron-Technologie gefertigt wird. Mit der Massenproduktion will man im Oktober beginnen, erste Muster sollen noch im Mai ausgeliefert werden. PC133-SDRAMs erlauben einen Zugriffstakt von 133 MHz zwischen Hauptspeicher und Prozessor, was Leistungsvorteile gegenüber dem derzeitigen PC100-Standard bringen soll.

Info: www.fujitsu.com

Diamond Rio mit 64 MB

Von Diamonds schickem MP3-Player Rio gibt es jetzt eine aktualisierte Version mit mehr Speicherplatz. Der Rio PMP 300 Special Edition glänzt mit sattem 64 MByte Speicherkapazität; das soll für rund eine Stunde digitaler Musik in hoher Qualität ausreichen. Außerdem können Sie das Gerät bis auf 96 MByte aufrüsten. Die Special Edition unterscheidet sich von ihrem Vorgänger durch ein transparentes Plastikgehäuse und soll rund 450 Mark kosten.

Info: www.diamondmm.de



Bis zu zwei Stunden MP3-Musikgenuss mit der Rio Special Edition.

Matrox G400 Max

Millennium sollen die neuen Matrox-Grafikkarten mit dem G-400-Chip heißen, den es auch in einer Max-Version geben wird. Dank strenger Selektion und dadurch höheren Taktraten soll die **G400 Max** um bis zu 30 Prozent schneller als die Standardversion sein. Außerdem hat der RAMDAC dann statt 300 statt 360 MHz, was Auflösungen von bis zu 2048x1536 ermöglicht. Die Preise: 399 Mark für eine G400 mit 16 MByte, 599 Mark für die Max-Version mit 32 MByte SGRAM.

Info: www.matrox.de



Expendable zeigt auf einer Matrox G400 Max außergewöhnliche Grafikeffekte.

Saitek Cyborg 2000

Der beliebte **Saitek Cyborg 3D**-Joystick (Test in GameStar 12/98) bekommt eine abgespeckte Version zur Seite gestellt. Alle mechanischen Funktionen, wie das Justieren der Handballenaufgabe oder die komplette Umstellung auf Linkshandbetrieb, wurden beibehalten. Lediglich die umfangreichen Programmier-Funktionen fehlen dem **Cyborg 2000**. Dafür kostet er mit etwa 80 Mark auch nur knapp halb soviel wie der große Bruder. Die Auslieferung an den Handel soll im Mai 1999 erfolgen.

Info: www.saitek.de

So robust wie der **Cyborg 3D**, aber nicht programmierbar: der Saitek **Cyborg 2000**.



Xlerate Pro: neue Klangdimensionen dank A3D 2.0.

Terratec Xlerate Pro

Stärkster Konkurrent zu Creative Labs' 3D-Sound-Technik **EAX** ist das A3D-System der Firma Aureal. Gerade mal fünf namhafte Soundkartenhersteller durften die neue Version 2.0 von Aureal lizenzieren – darunter Terratec, die mit der **Xlerate Pro** ihre erste A3D-2.0-Karte vorlegt. Der 3D-Sound-Chip soll bis zu 16 Tonquellen gleichzeitig verwalten, im Klang verändern und frei im Raum positionieren können. Mit an Bord ist bei der **Xlerate Pro** außerdem ein Wavetable-Synthesizer mit 4 MByte großem Sampleset. Die Soundblaster-Pro-kompatible Karte wird rund 180 Mark kosten.

Info: www.terratec.de



Die erste kugellose, wartungsfreie Maus: **Intellimouse Explorer** von Microsoft.

Microsoft will mit der **Intellimouse Explorer** die Mäuseteknik revolutionieren. Die Kugel wird durch das Intelli-Eye-Verfahren für optische Bewegungsverfolgung ersetzt, das auf praktisch jeder Oberfläche, ausgenommen Glas- und Spiegelflächen, funktionieren soll. Durch den Verzicht auf jegliche mechanische Bauteile ist die Maus so gut wie wartungsfrei. Der integrierte optische Sensor tastet dazu die Oberfläche 1.500mal pro Sekunde ab und schickt die Daten an einen digitalen Signalprozessor (DSP), der die ermittelten Positionsveränderungen an den Computer weiterleitet. Dieses Verfahren soll einen wesentlich präziseren Umgang mit der Maus ermöglichen. Die Markteinführung ist für den September 1999 zu einem Verkaufspreis von etwa 130 Mark geplant.

Info: www.microsoft.de

600-MHz-AMD im Kühlschrank

Die US-Firma Kryo Tech will in den kommenden Wochen einen Rechner auf den Markt bringen, der dank spezieller Kühltechnik einen auf 600 MHz hochgetakteten **K6-2**-Prozessor betreiben kann. Normalerweise arbeitet der eingesetzte Prozessor mit 475 MHz. Das von Kryo Tech entwickelte Kühlsystem sorgt im PC-Gehäuse für Temperaturen von minus 40 Grad Celsius und ermöglicht so extrem hohe Taktfrequenzen. Kryo Tech bietet den Rechner in einer Basiskonfiguration mit Prozessor, Mainboard, Stromversorgung, Gehäuse und Kühlsystem für 1.150 US-Dollar auch online an.

Info: www.kryotech.com/k63index.asp



Die Gehäusekühlung ermöglicht Taktraten von 600 MHz beim **K6-2**.

Neues DVD-Duo

Es ist schon die vierte Generation von DVD-Laufwerken, die Creative Labs inzwischen anbietet: Der neue **DVD Blaster 6x** liest die vollgepackten Datenscheiben mit sechsfacher Geschwindigkeit. Bis zu 8,1 MByte pro Sekunde schaufelt das Laufwerk laut Hersteller in den Speicher. Herkömmliche CD-ROMs beschleunigt der **DVD Blaster** immerhin auf die 24fache Drehzahl.

Zeitgleich bringt Creative Labs das **DVD Encore 6x** auf den Markt. Der große Bruder enthält neben dem Laufwerk die Decoderkarte **Dxr3**, mit der Sie DVD-Filme am PC genießen können. Die Karte soll Auflösungen von bis zu 1600 mal 1200 ermöglichen und den Dolby-AC3-Soundstandard unterstützen; außerdem werden Sie auch Ihren Fernseher an den Decoder anschließen können. Das flotte DVD-Duo hat seinen Preis: Die **Encore 6x** kostet 500 Mark, der **DVD Blaster 6x** schlägt mit rund 300 Mark zu Buche. **WR**

Info: www.creativelabs.com



Creative Labs' **DVD Encore 6x** enthält DVD-Laufwerk und Decoderkarte.