

# Gerüchte, Szene

## Der Spiele-Oskar

Auf der Games Developers Conference in San José wurden die besten PC- und Videotitel mit dem »Spotlight Award« ausgezeichnet, einer Art Spiele-Oskar. Die Preisverleihung artete zu einem Half-Life-Festival aus, denn Valves brillanter 3D-Shooter gewann sieben Awards. Hier eine Übersicht der Kategorien und der jeweiligen Sieger:

Bestes Spiel der Show	Half-Life
Bestes PC-Spiel	Half-Life
Publikumspreis	Half-Life
Beste Grafik	Half-Life
Bester Sound	Half-Life
Beste KI	Half-Life
Innovativstes Design	Legend of Zelda
Bestes Multiplayer-Spiel	StarCraft
Bestes Strategiespiel	StarCraft
Bestes Actionspiel	Half-Life
Bestes Rollenspiel	Baldur's Gate
Bestes Sportspiel	NFL Blitz
Beste Simulation	Gran Turismo
Bestes Videospiel	Legend of Zelda



Command & Conquer 3: Immer neue Einsätze auf Knopfdruck – aber kräftige Verspätung.

## Command & Conquer 3 Ion Storm

Für Endlos-Spielspaß soll im heiß erwarteten Echtzeit-Epos **Command & Conquer 3** ein Kartengenerator sorgen. Der wird zusätzlich zu den Kampagnen auf Knopfdruck neue Missionen erstellen. Die Veröffentlichung des Strategiespiels verschiebt sich weiter. Derzeit, so der Westwood-Pressesprecher Aaron Cohen, sei **C&C 3** erst zu etwa 75 Prozent fertiggestellt. Auf unsere Nachfrage bei Westwood-Vizepräsident Louis Castle sagte dieser: »Es wird noch etwa 60 Tage dauern, bis wir mastern können.« Außerdem sei man noch mit der KI, der Spielbalance sowie dem deformierbaren Terrain beschäftigt. Nach derzeitigem Stand dürfte **C&C 3** im August '99 erscheinen.

Info: Westwood, [www.westwood.com](http://www.westwood.com)

Die Zukunft von John Romero und Ion Storm sieht immer düsterer aus. Wie das britische Branchenblatt CTW meldet, hat Eidos dem Designerstar einen Aufpasser vor die Nase gesetzt: Der erfahrene Produzent John Karanagh soll sich um die Terminprobleme des **Daikatana**-Teams kümmern.

## Werbung in PC-Spielen

Wenn es nach der amerikanischen Marketinggesellschaft Conducent geht, soll Werbung in PC-Spielen bald zum Dadel-Alltag gehören. Die Firma hat ein Verfahren entwickelt, mit dem zum Start oder Schluß des Spiels, beim Laden neuer Levels oder sogar mitten im Spiel

## News-Ticker

★★★ **James Bond:** Electronic Arts hat angeblich für ein 3D-Actionspiel mit 007 die Quake-3-Grafikengine von id Software lizenziert. ★★★ **Peter Molyneux:** Sobald der Lionhead-Chef das Aufbauspiel Black & White fertig hat, will er eines namens Dojo entwickeln. Was für ein Spiel das wird, weiß derzeit nur er selbst. Aber: Es hat was mit japanischen Kampfschulen zu tun. ★★★ **Formel 1:** Electronic Arts hat sich eine Lizenz der Rennserie gesichert und darf mehrere Jahre lang Spiele mit allen Fahrern, Autos und Strecken produzieren. ★★★ **Gremlin:** Das britische Spielehaus wird von Infogrames für rund 70 Millionen Mark gekauft. ★★★ **Siedler:** Funatics muß die Brettspielumsetzung »Die Siedler von Catan« in »Catan – Die erste Insel« umbenennen: Blue Byte hat einen gerichtlichen Vergleich erwirkt. ★★★ **Civilization:** Das Strategiespiel Call to Power wird auch in einer unter Linux lauffähigen Variante erscheinen. ★★★ **Megadeth:** Die uralte Heavy-Metal-Band schreibt den Titelsong für das 3D-Actionspiel Duke Nukem Forever. ★★★ **Turok:** Gerüchten zufolge werbelt Acclaim an einem Onlinespiel mit der 3D-Action-Rothaut. ★★★ **Korrektur:** Entgegen unserer Meldung in GameStar 4/99 hat Nintendo die Entwickler des N64-Emulators Ultra-HLE ([www.emuunlim.com/UltraHLE/main.htm](http://www.emuunlim.com/UltraHLE/main.htm)) nicht verklagt. Nintendo geht allerdings gegen raubkopierte Cartridges vor.

Anzeigen eingeblendet werden können. Sobald der Spieler im Internet surft, soll automatisch im Hintergrund neue Reklame geladen werden. Die meisten Spiele-Hersteller halten sich noch zurück, lediglich die US-Filiale von Eidos verhandelt mit Conducent. Allerdings sei vorerst nur daran gedacht, in Demos für andere Eidos-Titel zu werben.

## Leisure Suit Larry



**Al Lowe:** Entwickelt Leisure Suit Larry 8 womöglich ohne Sierra weiter.

Al Lowe, Erfinder von **Leisure Suit Larry**, bangt um seinen Helden. Noch im Oktober '98 sei ihm von Sierra das Okay für Teil 8 (Untertitel: **Shoe Camera**) gegeben worden. Der sollte ein 3D-Adventure werden und außergewöhnliche Kameraperspektiven bieten – man beachte den Untertitel. Obwohl er mit dem Projekt schon begonnen hatte, wollte ihm Sierra keinen Vertrag geben. Weshalb, das erfuhr Al Lowe erst, nachdem in Yosemite das Licht ausging (siehe Report). Nun denkt er darüber nach, die Rechte an seiner Erfolgsserie zurückzukaufen.

## Börsenfieber

Schlußkurs vom 24.03.99

Hier eine Übersicht der Aktienkurse wichtiger Spielefirmen (laut [www.nasdaq.com](http://www.nasdaq.com)). Wir drucken die Schlußkurse vom 24.3.99 (in US-Dollar), dazu die Veränderung seit dem 19.2.99 (alle Angaben ohne Gewähr).

Acclaim	AKLM	\$ 7,719	-1,98%
Activision	ATVI	\$ 11,000	+/- 0
Eidos	EIDSY	\$ 29,250	+33,71%
Electronic Arts	ERTS	\$ 44,688	+11,37%
GT Interactive	GTIS	\$ 3,875	-13,89%
Hasbro	HAS	\$ 27,813	-26,57%
Interplay	IPLY	\$ 2,406	+16,63%
Microsoft	MSFT	\$ 164,125	+11,08%
Take 2	TTWO	\$ 8,500	-23,60%



## Tomb Raider

Wer spielt Lara Croft im **Tomb Raider**-Film? Monatelang beschäftigte diese Frage die Fangemeinde, jetzt steht Gerüchten zufolge die Antwort fest: Silicon Graphics-Hochleistungscomputer sollen die Schönheit auf die Leinwand bringen. Angeblich hat die Filmgesellschaft Paramount beschlossen, den Streifen vollständig im Rechner entstehen zu lassen.

## Baldur's Gate

Große Pläne für die mega-erfolgreiche Rollenspielwelt aus **Baldur's Gate**: Entwickler Bioware werkelt derzeit nicht nur an der ersten Missions-CD **Tales of the Sword Coast** und an **Baldur's Gate 2**: Laut Gerüchteküche wollen die Entwickler mit ihrer wunderschönen Grafikengine ein **Baldur's Gate Online** programmieren und damit in Konkurrenz zum Internet-Primus **Ultima Online** treten.

## PSX-Emulator

Demnächst gibt es unter dem Namen **Bleem** den laut Hersteller ersten völlig kompatiblen Playstation-Emulator für Windows-Rechner. Das Programm soll im Software-Modus und mit 3D-Karten funktionieren, höhere Auflösungen als auf der Playstation unterstützen und ab einem Pentium 166 laufen. **Bleem** wird per Internet für umgerechnet rund 80 Mark angeboten. Zum Redaktionsschluß existierte nur eine Demoversion, die in Schwarzweiß läuft und Sound eingeschränkt abspielt. Den Emulator können Sie unter [www.bleem.com](http://www.bleem.com) runterladen. **PS**



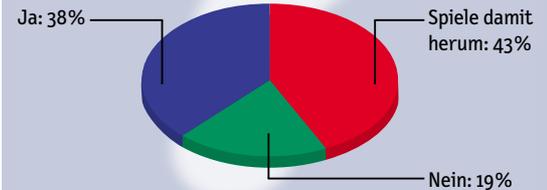
**Bleem:** Das PSX-Rennspiel Grand Turismo in Highres-Darstellung auf einem PC.

## Frage des Monats

In Ausgabe 4/99 fragten wir:

»Vielen Spielen (Echtzeit-Strategie, 3D-Action) liegt ein Editor bei. Bauen Sie damit eigene Levels oder Missionen?«

Ergebnis: GameStar-Leser basteln gerne. 81 Prozent der Umfrage-Teilnehmer beschäftigen sich mit Missions- oder Leveleditoren.



Quelle: 1000 GameStar-Mitmachkarten (4/99)

## Whiskey und Lippenstift

»Bevor Sie abdrücken – mal über einen Bausparvertrag nachgedacht?« An solche Werbebotschaften in Computerspielen müssen wir uns womöglich gewöhnen. Jedenfalls dann, wenn die US-Werbewirtschaft und Eidos Amerika sich durchsetzen. Bei Daikatana umschmeicheln uns die Hersteller von Zeitplanern, mitten in Braveheart führt uns schottischer Whiskey in Versuchung und Tomb Raider 4 bringt die neuesten Kosmetikserien als Zwischensequenzen. Na toll.

Wohlgemerkt: Ich habe nichts gegen Werbung. Ohne Anzeigen würde GameStar am Kiosk ein Vielfaches kosten. Aber Anzeigen, die mich nicht interessieren, kann ich überblättern. Beim Fernsehen zappe ich auf einen anderen Kanal. Im Spiel dagegen bin ich dem hilflos ausgesetzt, und schlimmer noch: Dort würde durch Werbung die Atmosphäre fremder Welten und spannender Abenteuer zerstört. Wer kann sich schon in die Rolle eines tapferen Kriegers hinein fühlen, wenn er alle halbe Stunde Herrn Kaiser oder Frau Antje begegnet, statt den eigentlich erwarteten Monstern? Da ist es kein Trost, daß die lästige Reklame vorerst »nur« für Demos vorgesehen ist. Denn dabei soll es ja wohl nicht bleiben.

Peter Steinlechner  
Redakteur



# Spiele News

## Episode 1: Die Multi-Format-Bedrohung

Die Macht möge mit uns sein: Ein Damokles-Laserschwert namens »Multi-Format-Entwicklung« schwebt über LucasArts' neuen Star-Wars-Spielen. Ein und dasselbe Spieldesign wird bei Racer für PC und Nintendo 64 verwendet; bei The Adventure soll es bis auf technische Feinheiten keine Unterschiede zwischen Playstation- und PC-Fassung geben. Damit die jüngere Videospiele-Zielgruppe geistig nicht überfordert wird, richtet LucasArts das Adventure als ballerlastige Action-Abenteuer-Suppe an. PC-Besitzer bekommen zwar eine höhere Grafikauflösung serviert, müssen sich aber mit den

gleichen Puzzles, mutmaßlich auf Schlumpfniveau, bescheiden.

PC-Spiele und Videospiele sind eben immer noch zwei paar Schuhe. In Playstation- und Nintendo-Gefilden tummelt sich eine im Durchschnitt jüngere Käuferschicht, die leichter verdauliche Programmkost schätzt. Dem PC-Spieler werden gerne reiferes Alter und größere Leidensbereitschaft in Sachen Hardware-Upgrades nachgesagt. Dafür schätzt er komplexere Inhalte und Highend-Technik. Wir haben also zwei Spielerlager mit klar abweichenden Geschmäckern. Sie wissen es, ich weiß es, fast die ganze Industrie weiß es. Aber wer bringt LucasArts diese Binsenweisheit schonend bei?

Heinrich Lenhardt  
US-Korrespondent



Team Fortress 2: Schöner animierte Soldaten sehen Sie angeblich dank neuer Intel-Technik.

## Team Fortress 2

Schöner bewegen sollen sich die Soldaten im 3D-Actionspiel **Team Fortress 2**, dem Online-Ableger von **Half-Life**. Wie Hersteller Valve verkündet, werden alle Figuren mit einer neuartigen Technik von Intel animiert. Multiresolution Mesh Technology heißt die und soll je nach PC-Leistung unterschiedlich viele Polygone darstellen können. Je schneller der Chip, desto realistischer rennen die Kämpfer. Auf langsamen PCs sieht **Team Fortress 2** zwar weniger schön aus, soll dafür aber trotzdem flüssig laufen.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

## Rites of War

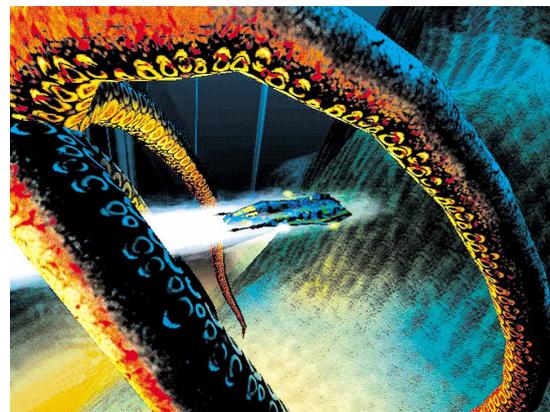
Ein neuer Ausflug ins **Warhammer 40K**-Universum steht kurz bevor: SSI hat ein Hexfeld-Strategiespiel namens **Rites of War** in der Mache. Das Programm verwendet die Engine von **Dynasty General** und soll neben einer span-



Rites of War: Buntgerüstete Eldar-Krieger kämpfen um das Überleben ihrer Art.

nenden Kampagne viel Freiraum beim Armeenbasteln bieten. Voraussichtlich ab Juni '99 ziehen Sie als Befehlshaber der Eldar-Streitkräfte in die Schlacht.

Info: Mindscape, ☎ (089) 6130 9235



Aqua: Phantastische Abenteuer auf dem Meeresgrund.

## Aqua

Für maritimen Spielspaß soll **Aqua** sorgen. Im Nachfolger zum Tiefseespektakel **Schleichfahrt** schippern Sie wieder als Unterwasser-Söldner mit Hightech-U-Booten durch die Meere. Die vom Mannheimer Entwicklerteam Massive programmierte Grafik-Engine soll Features unterstützen, die sonst nur amerikanische Top-Hersteller hinkriegen: gerundete Oberflächen, Bumpmapping, Spiegelungen, 3D-Nebel und aufwendige Animationstechniken für Riesenkraken und sonstiges Meeresgetier.

Info: Massive, [www.massive.de](http://www.massive.de)



**Tachyon:** Alien-freie Weltraumaction von Novalogic.

## Tachyon

In die Weiten des Alls will Novalogic vorstoßen. Sonst für Simulationen bekannt, werkeln die Kalifornier momentan am Weltraumspiel **Tachyon: The Fringe**. Als Raumschiff-Käpt'n geraten Sie zwischen die Fronten eines Krieges von Großkonzernen gegen Rebellen; Außerirdischen sollen Sie nicht begegnen. Novalogic verspricht, daß die Spieler nicht wie etwa in **Wing Commander** einer festgelegten Story folgen, sondern selbst einen Weg aus dem Schlamassel finden dürfen.

Info: Novalogic, [www.novalogic.com](http://www.novalogic.com)

## Sanity

Wir haben es schon immer geahnt: Gewalt am PC macht irre. Den Beweis will **Sanity** antreten. In dem Action-Adventure prügeln Sie sich in Endzeit-Städten mit übernatürlichen Gangstern. Auch Ihr Alter Ego verfügt über Superfähigkeiten. Seine Zaubersprüche verbraten nicht nur Mana, sondern auch Verstand. Ist der durch übermäßigen Gebrauch auf Null gesunken, läuft die Spielfigur Amok und läßt sich kaum kontrollieren. In **Sanity** verfolgen Sie das Geschehen aus der Vogelperspektive.

Info: Monolith, [www.lith.com](http://www.lith.com)



**Sanity:** Krieger an der Grenze zum Wahnsinn.

## Unreal Addon

Nachschub für 3D-Actionspieler: Unter dem wenig verkaufsfördernden Gähntitel **Return to Na Pali** will Sie die Missions-CD zu **Unreal** wieder auf fremden Planeten aussetzen. Mit drei frischen Kampfgeräten sollen Sie in 17 Levels auf drei neue Monster treffen, so kämpfen Sie künftig gegen Spinnwesen. Die Biester aus dem Hauptprogramm treten in veränderten Texturen an. **Return to Na Pali** soll mit **Unreal** ebenso wie mit **Unreal Tournament** laufen; die neuen Levels erscheinen voraussichtlich im Mai '99.

Info: GT Interactive, ☎ (01805) 25 43 9



**Return to Na Pali:** Ein Skaarj mit neuer Textur.



**Full Auto:** Auf vier Rädern jagen Sie riesige Aliens.

## Full Auto

**MechWarrior** auf Rädern – mit diesem Vergleich beschreibt David Wu, Ex-Origin-Programmierer und jetzt Chef von Pseudo Interactive, sein erstes Projekt **Full Auto**. In dem Actionspiel, an dem die Pseudos für Microsoft arbeiten, gehen Sie mit einem waffenstarrten Vehikel auf Alienjagd. Nach jedem erledigten Level dürfen Sie Ihr Gefährt mit zusätzlichen Schilden und Wummen aufrüsten oder gleich gegen ein neues Modell eintauschen. Etwa ab September '99 jagen Sie per Bleifuß Außerirdische.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

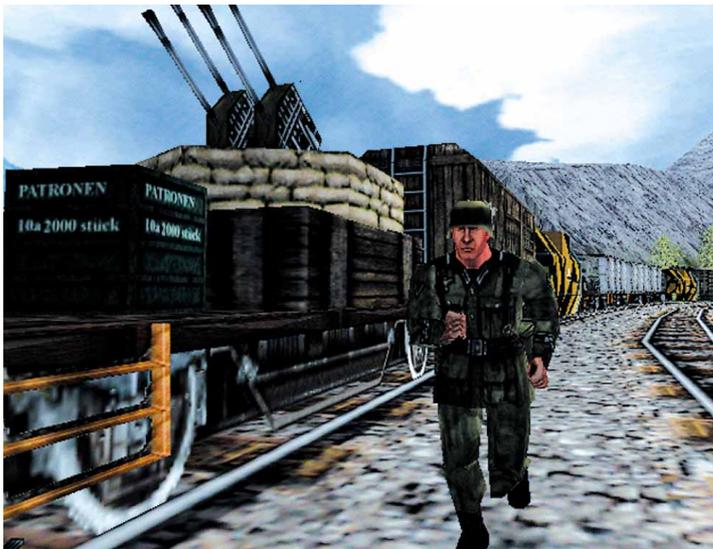
## GameStar-Charts

APRIL  
MAI

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	TOCA 2	Rennspiel	Codemasters	88%
2	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	LucasArts	87%
3	Links LS 99 Edition	Golfsimulation	Access	87%
4	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	Eidos	86%
5	Civilization: Call to Power	Strategie	Activision	84%
6	Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	83%
7	Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	83%
8	Silver	Action-Adventure	Infogrames	82%
9	Requiem	3D-Action	3DO	80%
10	Aliens versus Predator	3D-Action	Fox Interactive	79%
11	Rollercoaster Tycoon	Wirtschaftssimulation	Microprose	79%
12	Superbike World Cham.	Rennspiel	Milestone	78%
13	Starsiege	Mechspiel	Sierra	78%
14	Jack Nicklaus 6	Golf-Simulation	Activision	74%
15	Recoil	Actionspiel	Electronic Arts	73%
16	Machines	Echtzeit-Strategie	Acclaim	73%
17	Rollcage	Action-Rennspiel	Psygnosis	72%
18	Biosys	Adventure	Take 2	70%
19	Uefa Champions League	Sportspiel	Eidos	70%
20	Viva Fußball	Sportspiel	Virgin	69%

Die 20 besten PC-Spiele im April und Mai. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 4/99 und 5/99.

# Spiele News



**Hidden & Dangerous:** Gefährliche Missionen im besetzten Norwegen.

## Hidden & Dangerous

In die Rolle alliierter Soldaten schlüpfen Sie in **Hidden & Dangerous**. Das 3D-Actionspiel will Sie in die Zeit zwischen 1943 und 1945 versetzen. Als schlagkräftiger Vierertrupp kämpfen Sie in sechs Gebieten – etwa der Normandie, Italien oder Norwegen – hinter feindlichen Linien. In einigen Missionen sollen Sie eigenhändig Vehikel steuern können, darunter neben Panzern oder Jeeps auch ein deutsches Motorrad samt Seitenwagen. Anders als im verwandten **Rainbow Six** wechseln Sie jederzeit zwischen Ihren vier Soldaten. Den Krieg gegen die Nazis gewinnen Sie voraussichtlich schon ab Sommer '99.

Info: [www.take2.de](http://www.take2.de)

**Hell-Copter:** Per Hubschrauber über detaillierte Landschaften.



## Gothic

Das deutsche Entwicklerteam Piranha Bytes ist mit seinem Action-Rollenspiel **Gothic** mittlerweile bei Egmont Interactive unter Vertrag. Nachdem große Teile der Physik-Engine und des Attribut-Systems funktionieren, machen sich die Piranhas nun ans Leveldesign. Auch der Wechsel

von Tag und Nacht sowie einige Mini-Aufgaben und Kämpfe klappen schon gut. Ab Weihnachten dieses Jahres dürfen Sie voraussichtlich auf Monsterhatz gehen.

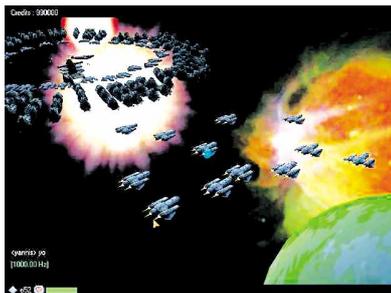
Info: Egmont,  
☎ (0180) 525 8383

## Mankind

Cryos Online-Strategie-spiel **Mankind**, seit Ende Dezember in den Regalen, ist nach vielen Updates nun anscheinend spielbar. Bisher konnten Besitzer des Originals

aufgrund von massenhaft fehlenden Features mit ihrem Kauf nicht viel anfangen. Immerhin durften sie in der Zwischenzeit eine Weile spielen, ohne daß die 1-Jahres-Lizenz anließ.

Info: Vibes, [www.mankind.net](http://www.mankind.net)



**Mankind:** Komplexe 3D-Strategie im Netz.

## Hell-Copter

Demnächst soll wieder das »flap-flap« von Heli-Rotoren aus PC-Lautsprechern dröhnen. In **Hell-Copter** schweben Sie mit drei unterschiedlichen Kampfhubschraubern durch zwei Dutzend Missionen. In dem Actionspiel sollen Sie Einheiten eskortieren, abgestürzte Piloten retten oder ein Atomkraftwerk beschützen. Die höllischen Hubis sollen ab Mai '99 ihr Feuerwerk abbrennen. **PS**

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33

## Leser-Charts

Platz	Spiel
1	[1] Half-Life
2	[2] Die Siedler 3
3	[3] StarCraft
4	[5] Baldur's Gate
5	[6] Anno 1602
6	[4] Need for Speed 3
7	[11] Age of Empires
8	[7] Unreal
9	[8] Fifa 99
10	[9] Diablo
11	[18] Sim City 3000
12	[10] C&C2: Alarmstufe Rot
13	[14] Commandos
14	[13] Tomb Raider 3
15	[12] Dark Project
16	[15] Nice 2
17	[17] NHL 99
18	[16] Falcon 4.0
19	<b>NEU</b> Alpha Centauri
20	[1] Grand Theft Auto

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

## Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	<b>NEU</b> Sim City 3000
2	<b>NEU</b> Alpha Centauri
3	[1] Die Siedler 3
4	[2] Baldur's Gate
5	[11] Half-Life
6	[5] Tomb Raider 3
7	[4] Anno 1602
8	<b>NEU</b> Turok 2
9	[8] Fifa 99
10	[7] Dark Project
11	[6] Falcon 4.0
12	[10] Star Wars: Rogue Squadron
13	[13] Kurt
14	[12] Caesar 3
15	<b>NEU</b> Rollercoaster Tycoon
16	[15] Worms Armageddon
17	[16] Railroad Tycoon 2
18	[20] Autobahn Raser
19	[17] Flight Simulator 98
20	[9] Gangsters

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von **SATURN**

# CeBit News

## Spaß haben verboten

Daß die Messeleitung keine Joysticks auf der weltgrößten Computermesse haben will, mag auf den ersten Blick nicht unbedingt die große Knüllermeldung sein. Ich will auch nicht gleich »Skandal!« brüllen, aber auf die Palme gebracht hat mich dieser ganze Vorgang schon. Denn dahinter steckt weit mehr als der Versuch, die kümmerliche CeBIT Home zu pushen. Es zeigt, welchen Stellenwert die Unterhaltungsindustrie für die verknöcherten Herrschaften von der CeBIT-Organisation hat: null.



Daß die Messe mit solch bürokratischem Scheuklappen-Verhalten am eigenen Ast sägt, war in vielen Hallen überdeutlich zu sehen. Selbst um den kleinsten Taiwanesen-Stand scharten sich sofort ein paar Leute, wenn der seine 08/15-Boxen mit Half-Life präsentierte. Oder nehmen wir den überfüllten 3Dfx-Stand, wo die umliegenden Gänge an die A8 zur Ferienzeit erinnerten. Warum wohl? Bestimmt nicht, weil 3Dfx die Vorzüge seiner Voodoo-Karten bei Office-Anwendungen demonstrierte. Meine Befürchtung: Demnächst werden auch 3Dfx und Co. auf die CeBIT Home verwiesen, die ja nur alle zwei Jahre stattfindet.

Wenn das so weitergeht, bleiben irgendwann die Massen happige Eintrittspreise bezahlender Teens und Twens aus. Dann wird die CeBIT-Leitung für ihre Ignoranz bestraft.

Michael Galuschka  
ltd. Redakteur



Elsa 3D Revelator: Günstige 3D-Shutterbrille mit verblüffender Wirkung.

## Elsa 3D Revelator

Ein Publikumsrenner war die 3D-Brille von Elsa, **3D Revelator** genannt. Die mit Shutter-Technik arbeitende Brille sorgt bei allen D3D-Spielen für einen verblüffend real wirkenden räumlichen Effekt; leider bleiben Glide- und OpenGL-Programme außen vor. Angesichts der humanen Preise von knapp 100 beziehungsweise 150 Mark für das Infrarot-Modell dürfte der Erfolg ab Mitte Mai gesichert sein. Bis zum 30. April ist die Kabelversion über den Elsa Online-Shop sogar für 69 Mark zu haben. Größter Nachteil: Die 3D Revelator funktioniert ausschließlich zusammen mit Elsa-Karten der Typen Erazor 2, Victory 2, Winner 2 und Erazor 3.

Info: Elsa, ☎ (0241) 606 51 12

## Messe vs. Joysticks

Eine unangenehme Überraschung erlebten auf der CeBIT Hersteller wie Logitech, Saitek, Guillemot oder Trust, die Joysticks im Programm führen und sie auch ausstellten. Von der Messeleitung erhielten Sie einen scharf formulierten Brief mit der Aufforderung, alle Sticks, Lenkräder und Pads innerhalb von vier Stunden vom Stand zu entfernen. Wer sich widersetzte, bekam eine weitere Mitteilung mit der Androhung, drei Jahre von der CeBIT ausgeschlossen zu werden. Als Begründung wurde angegeben, reine Entertainment-Hardware gehöre nicht zu den Produkten, für die die Messe ausgeschrieben sei.

## MP3-Player von Creative

Unter dem Codenamen **Project Nomad** (endgültige Bezeichnung steht noch nicht fest) steigt Creative Labs in den boomenden Markt der MP3-Abspielgeräte ein und geht damit in direkte Konkurrenz zu Diamonds Rio PMP300. Der Player entspricht technisch dem



Der noch namenlose **MP3-Player** von Creative. Das Gerät ist nicht mal handteller groß.

Samsung Yepp und wird mit 64 MByte RAM ausgeliefert, was für rund eine Stunde MP3-Musik in CD-ähnlicher Qualität reicht. Per Smart-Media-Karten kann auf insgesamt 128 MByte aufgerüstet werden. Zusätzlich sind ein Radio-Teil sowie ein Mikrofon integriert, mit dem das **Project Nomad** ein herkömmliches Diktiergerät ersetzt. Der Preis soll knapp 400 Mark betragen.

Info: Creative Labs, ☎ (089) 957 90 81

## Metabyte PGC-Technik

Das technische Highlight im Grafikkartenbereich kommt ohne Zweifel von der Firma Metabyte, die unter dem Label Wicked 3D selbst als Anbieter von 3D-Beschleunigern auftritt. Die fast zur Serienreife entwickelte **PGC-Technik** (Parallel Graphics Configuration) ähnelt dem Prinzip einer Voodoo-2-SLI-Konfiguration. Dabei werden zwei herkömmliche 2D/3D-Karten parallel benutzt, um ein 3D-Szenario zu rendern. Dadurch sollen Performance-Steigerungen zwischen 40 und 70 Prozent möglich sein. Im Gegensatz zur SLI-Technik, bei der jede Voodoo 2 abwechselnd eine Bildzeile berechnet, teilt die **PGC-Software** das Bild in eine obere und untere Hälfte, die jeweils einer Karte zum Berechnen übergeben werden. PGC-fähig ist theoretisch jeder 3D-Chip, tatsächlich funktionieren soll die Technik bislang mit dem Riva TNT und dem Banshee sowie deren Nachfolgern. Noch steht nicht fest, ob Wicked 3D die Neuentwicklung nur für die eigenen Karten oder auch für Konkurrenzprodukte ermöglicht.  
**Info: [www.wicked3d.com](http://www.wicked3d.com)**

## PowerVR 2

Für eine der positiven Überraschungen der Messe sorgte die praktisch fertige PowerVR-2-Karte von Videologic. Das Board bekam den endgültigen Namen **Neon 250** verpaßt und konnte mit den gezeigten Benchmarks einen bleibenden Eindruck hinterlassen. So kam es auf einem PIII/500 bei Quake 2 auf 59,5 fps (1024x768), und erzielte rund 4.200 Punkte beim 3DMark 99 Max



Videologic Neon 250 mit PowerVR-2-Chip: Trotz Verspätung schneller als erwartet.

(800x600). Die **Neon 250** kommt zuerst mit 16 MByte auf den Markt, was dank des Verzichts auf Z-Buffer-Speicher etwa 24 MByte bei herkömmlichen 3D-Karten entspricht; der Preis soll circa 350 Mark betragen. Zudem denkt die Firma über eine 32-MByte-Version nach. Obwohl der Chip bei NEC freikäuflich ist, hat sich außer Videologic noch kein Hersteller zum PowerVR 2 bekannt. Für Ende '99 ist die nächste Generation des Chips geplant, mit der Videologic/NEC dann ganz an die Performance-Spitze vordringen wollen.  
**Info: Videologic, ☎ (06103) 934 70**

## Matrox G400

Hinter verschlossenen Türen zeigte Matrox erstmals den **G400-Chip** im Einsatz. Besonders stolz war man dabei auf das Environmental Bump Mapping, das komplett in die Hardware verlagert ist und den eher simplen Techniken der

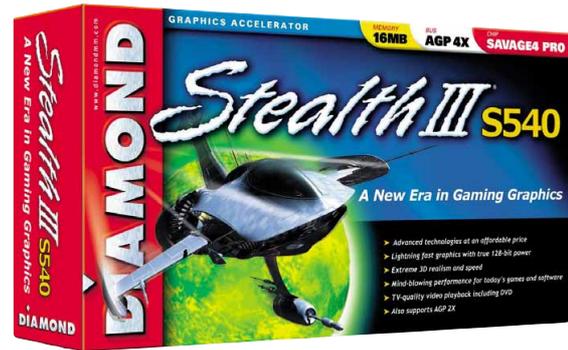


Das **Bump Mapping** der G400 (unten) im Vergleich zur Konkurrenz: Sieht sehr gut aus, es fehlt aber noch die Spieleunterstützung.

Nvidia- und 3Dfx-Konkurrenz weit überlegen sein soll. In der Tat waren die vorgeführten Demos beeindruckend, die damit erreichte Bildqualität exzellent. Wenig war dagegen über die Leistungsfähigkeit des **G400** zu erfahren. Er soll mit rund 140 MHz getaktet und deutlich schneller als der Vorgänger sein, doch Matrox selbst geht nicht davon aus, daß der Chip an die Frameraten von TNT 2 und Voodoo 3 herankommt.  
**Info: Matrox, ☎ (089) 614 47 40**

## Savage-Rudel

Neben dem TNT 2 ist der **Savage 4** der zweite 3D-Chip, den praktisch jeder wichtige Anbieter in sein Programm aufnimmt. Zumeist wird das entspre-



Die **Diamond Stealth III S540** ist eine von zahllosen Grafikkarten mit dem preisgünstigen Savage-4-Chip.

chende Modell preislich unterhalb des ebenfalls angebotenen TNT-2-Boards positioniert, etwa bei Creative Labs, Hercules, Diamond oder Elsa. Number Nine (**SR9**), die sich erstmals nach langer Zeit wieder einem fremdentwickelten Chip zuwendet, steht ebenso auf der Liste wie Asus und eine ganze Reihe asiatischer Noname-Firmen. S3 verweist auf die stolze Anzahl von 36 Herstellern, die zum Launch des Chips eine passende Karte fertig haben sollen.

## Voodoo 3: zauberhaftes Spielebundle

Von 3Dfx war kaum Neues zu erfahren. Das Spitzenmodell **V3 3500** wird allerdings erst einen Monat nach den günstigeren Kollegen kommen, also etwa Mitte Mai. Großes hat man mit dem Spielebundle der 3000er Variante vor: Es sollen mindestens drei bis vier teilweise noch nicht veröffentlichte Toptitel beiliegen. Es darf also spekuliert werden; in Frage kommen wohl unter anderem **MechWarrior 3**, **Heavy Gear 2**, **Drakan**, **Daikatana** oder auch **Descent 3**.  
**Info: [www.3dfx.com](http://www.3dfx.com)**



**Drakan** ist neben Mech Warrior 3 und Heavy Gear 2 einer der Kandidaten für das hochwertige Voodoo-3-Spielebundle.

## Flatpanel-Lautsprecher

Da hat man sich endlich einen sündteuren Flachbildschirm zugelegt und muß sich danach um so mehr über die klobig-hässlichen 50-Mark-Boxen ärgern. Hier schaffen die in edlem Weiß gehaltenen Flatpanel-Lautsprecher von Typhoon Abhilfe. Die an ein Zeichentablett erinnernden Boxen sind keine zwei Zentimeter dick und sollen dennoch mit Hilfe eines konventionellen Subwoofers ordentlich für Schalldruck sorgen.

Info: Anubis, ☎ (06897) 908 80



Die eleganten Flatpanel-Lautsprecher mit zusätzlichem Subwoofer von Typhoon passen perfekt zu einem LCD-Display.

## AMD K7

Nicht viel Neues gab es rund um den Highend-Prozessor K7, der Intels Pentium III kräftig einheizen soll. AMD ist optimistisch, den angepeilten Termin Juni halten zu können. Gezeigt wurde ein 600-MHz-Prototyp. Noch ist nicht klar, ob dies das Einstiegsmodell sein wird, oder ob es auch eine 500-MHz-Variante geben soll. Sicher ist dagegen, daß es für die K7-Mainboards nicht nur von ALI und VIA, sondern auch von AMO selbst einen speziellen Chipsatz geben wird.

Info: [www.amd.com](http://www.amd.com)

## Kenwood 52fach CD-ROM

Die Geschwindigkeitsspirale bei CD-ROM-Laufwerken dreht sich weiter. Nachdem Asus mit dem CD-S500 vor einigen Wochen die 50fach-Schallmauer durchbrochen hat, stellt Kenwood jetzt mit dem 52X TrueX das erste 52fach CD-ROM-Laufwerk vor. Obwohl das Laufwerk mit »nur« 4.800 Umdrehungen pro Minute eher zu den leisen Vertretern seiner Zunft zählt, schafft es eine Transferrate von bis zu 7.800 KByte pro Sekunde bei 85 bis 160 Millisekunden Zugriffszeit. Das erreicht Kenwood durch die firmeneigene TrueX-Technologie, die es erlaubt, sieben CD-Spuren gleichzeitig zu lesen. Zu einem Straßenpreis von 250 Mark sind Sie dabei.

Info: [www.kenwood-electronics.de](http://www.kenwood-electronics.de)



Mit seinem 52fach-Laufwerk liegt Kenwood derzeit an der Spitze aller CD-ROMs.

## Nvidia Riva TNT Vanta

Als preisgünstige Abrundung der TNT-2-Reihe stellten einige Firmen Grafikkarten mit dem Vanta-Chip vor, unter anderem Guillemot (Maxi Gamer Phoenix 2). Der Vanta läuft mit 125 MHz,



Die Guillemot Maxi Gamer Phoenix 2 ist eine der ersten Karten mit dem Riva-Vanta-Chip von Nvidia, einer Sparversion des TNT 2.

kommt aber aufgrund des intern nur 64 Bit breiten Datenbusses in der Performance nicht an einen gleich getakteten TNT 2 heran. Die Feature-Liste inklusive AGP 4X und 300-MHz-RAMDAC entspricht aber der des großen Bruders. Guillemot beschränkt sich bei der Phoenix 2 auf 8 MByte Onboard-SDRAM, der Preis liegt bei rund 180 Mark.

Info: Guillemot, ☎ (0211) 33 80 00

## Mac-Fashion

Ein nicht zu übersehender Trend war der Einfluß neuer Macintosh auf zukünftige PC-Produkte. Aber nicht etwa auf der technischen Seite – hier gibt sich Apples Erfolgskind selbst recht konventionell – sondern mehr auf der optischen. An zahllosen Ständen gab es PC-Gehäuse zu sehen, die ganz oder teilweise von durchsichtigem, türkis-blauem Plastik ummantelt waren. Auch die Zubehörindustrie fährt auf diesen Look voll ab: Praktisch die gesamte Peripherie ist auf Wunsch auch im Mac-inspirierten, bunten Plastiklook zu haben.

## Riva-Meute

Egal wie die endgültigen Tests auch ausfallen mögen, der kommerzielle Erfolg des **Riva TNT 2** scheint bereits sicher zu sein. Gut ein Dutzend Hersteller präsentierte entsprechende Modelle auf den Ständen, teilweise mit originellen Detaillösungen. So kehrt beispielsweise Elsa mit der **Erazor 3** zu der bereits vom Vorgänger bekannten, aufwendigen TV-in/out-Lösung zurück. Dazu gehört auch eine komfortable Software, mit der Video-Capturing selbst für Laien kein Problem sein soll. Ähnliches hat Asus mit seiner **AGP-V3800** vor, die in zwei Varianten, mit und ohne TV-Anschlüsse, auf den Markt kommt. Dazu will Asus ein eigenes, der 3D Revelator ähnliches 3D-Brillen-System entwickeln.

Mehr in Richtung Geschwindigkeit scheinen dagegen die Bemühungen von Hercules und Diamond zu gehen. Hier will man sich nicht mit den 150 MHz Chiptakt einer normalen Ultra-TNT zufrieden geben, sondern mindestens 175 MHz herausholen. Dazu werden aber RAM-Bausteine mit 5 oder 5.5 ns Zugriffszeit nötig, die zur Zeit sowohl noch selten als auch teuer sind.



Mit seiner **AGP-V3800** will Asus in die erste Reihe der Grafikkarten-Hersteller vorstoßen.

## Spielmäuse von Logitech

Logitech will mit zwei neuen Spezialnagern in den Spielemarkt vordringen. Bereits im Frühjahr soll die **Wingman Gaming Mouse** erscheinen. Wahlweise mit PS/2-Anschluß oder als USB-Version erhältlich, soll sie sich besonders durch eine hohe Respond-Rate auszeichnen. Die Maus fragt 200mal pro Sekunde ihre Position ab, was sehr exakte Bewegungen ermöglicht. In den USA soll die 3-Tasten-Maus zusammen mit dem Robo-Actionspiel **Shogo** zum Preis von 40 Dollar zu haben sein.

Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft will Logitech die erste **Force-Feedback-Maus** auf den Markt bringen. Das bislang noch namenlose USB-Nagetier basiert auf der Feelit-Technologie von Immersion. Damit soll es möglich sein, beispielsweise in 3D-Actionspielen den Rückstoß einer Schrotflinte zu simulieren, oder rutschigen Untergrund spürbar zu machen. Auch den tristen Windows-Alltag soll die Maus aufpeppen, etwa durch einen Ruck, wenn Sie den Cursor über einen Button oder den Fenster rand schieben. Ganz billig wird der Spaß allerdings nicht: Rüttelfreudige Spieler müssen zirka 300 Mark opfern.

Info: Logitech, ☎ (089) 89 46 70

## Trinkfeste Tastatur

Eines klassischen Spieler-Problems hat sich Memorex angenommen: Wem ist nicht schon mal in einer nächtlichen Daddel-Session der Wachbleib-Kaffee umgekippt, der sich dann prompt über das Keyboard ergossen hat und dem Treiben ein vorzeitiges Ende bereitete?



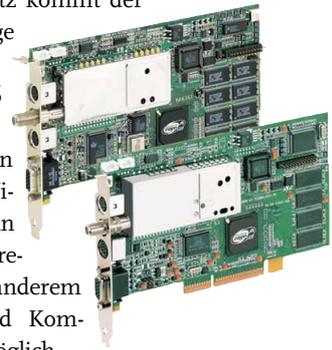
Die **TS-1000**-Tastatur von Memorex soll selbst einen Cola-Angriff unbeschadet überstehen.

Mit der **TS1000** ist man diese Sorge los, wurde Sie doch speziell im Hinblick auf Getränke-Unfälle aller Art entwickelt, die das Schreibgerät locker wegstecken soll. Ein weiteres Merkmal ist der sogenannte Turbo-Key, mit dem Sie die Reaktionszeit auf einen Tastendruck siebenstufig regeln können.

Info: Memorex, ☎ (0231) 120 70

## ATI All-in-Wonder 128

Der wachsenden Fangemeinde von Videobearbeitung am PC trägt ATI mit seiner neuen **All-in-Wonder 128** Rechnung. Als 3D-Chipsatz kommt der leistungsfähige Rage 128 zum Einsatz, unterstützt von 16 oder gar 32 MByte SDRAM. Dazu gesellen sich ein TV-Tuner, Videoanschlüsse sowie ein umfangreiches Software-Paket, mit dem unter anderem Videoaufnahmen und Kompression in Echtzeit möglich werden. Erhältlich sein soll die All-in-Wonder 128 im Mai '99, zu Preisen ab knapp 500 Mark für die 16-MByte-Version. **MC**



Die **ATI All-in-Wonder 128** wird es als 16- und 32-MByte-Version geben.

Info: ATI, ☎ (089) 66 51 50