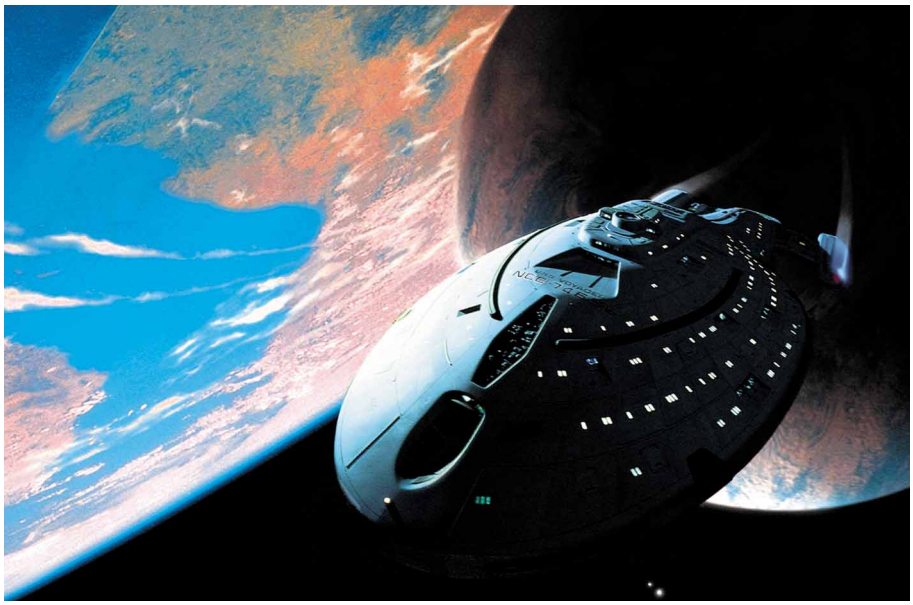
Gerüchte, Szene



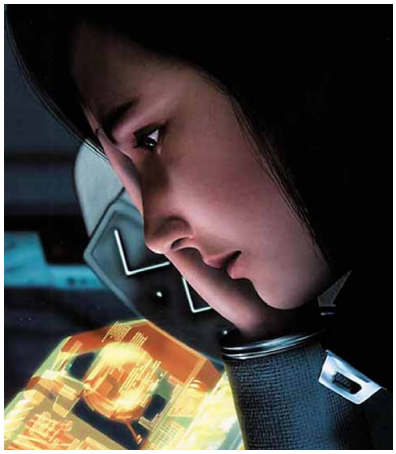
Star Trek: Auf Basis der Quake-3-Arena-Engine baut Raven angeblich die Voyager nach.

Star Trek

Raumschiff Enterprise an Erde: Endlich erscheinen interessante Star Trek-Titel auf dem Spiele-Sensor. Am spannendsten klingen die Gerüchten über ein 3D-Actionspiel auf Basis der Quake 3 Arena-Engine, in dem Sie eine liebevoll nachgebaute Voyager gegen Eindringlinge verteidigen; sogar die Computerterminals sollen voll nutzbar sein. Dieser Titel wird angeblich bei Raven Software entwickelt. Außerdem soll ein Action-Adventure in der Mache sein, in dem Sie eine Polygon-Crew durch vorgerenderte Hintergründe schicken. Star Trek Armada heißt angeblich ein Echtzeit-Strategiespiel, bei dem Sie wie im Sierra-Titel Homeworld 3D-Raumschiffe per Maus befehligen. Welche Crew in diesen Titeln antritt, ist noch nicht bekannt.

Final Fantasy: The Movie

Das Bild rechts markiert schon jetzt ein Stück Spiele- und Filmgeschichte. Das erste Szenenfoto aus Final Fantasy: The Movie zeigt keine menschliche Darstellerin, sondern ist vollständig im Rechner entstanden. Den Streifen produziert Square, Hersteller der Rollenspiel-Erfolgsserie, auf Hawaii. 150 Computerspezialisten arbeiten an hypermodernen Silicon-Graphics-Rechnern vom Typ Octane, pro Monat entstehen drei bis fünf Minuten des rund 100minütigen Films. Bewegungen und Gesichtsausdrücke liefern unbekannte Schauspieler, die Daten werden per Motioncapturing auf deren Binär-Kollegen transformiert. Der Film soll 2001 in die Kinos kommen und wird als Action-Fantasyfilm in der düsteren Final Fantasy-Welt beschrieben.



Final Fantasy – The Movie: Die erste computerberechnete, »echte« Schauspielerin.

Quake 3 Arena

Wird es für den deutschen Markt eine entschärfte Fassung von Quake 3 Arena geben? Derzeit wird bei id Software angeblich überlegt, das 3D-Actionspiel hierzulande ohne allzu deftige Gewaltdarstellungen anzubieten. Für die texanische Spieleschmide wäre das eine Premiere: Bislang hatten sich Chef-Programmierer John Carmack und seine

News-Ticker

★★★ **Electronic Arts:** Der Spieleriese will ein Entwicklungsteam in Deutschland aufbauen. Was es genau produzieren soll, steht noch nicht fest. ★★★ **Interplay/Virgin:** Der US-Hersteller vertreibt künftig die Produkte von Virgin in den USA, Virgin die von Interplay in Europa. ★★★ **Topware:** Die Firma hat von Monolith die Lith-Tec-Engine (Shogo) lizenziert. Das erste Spiel soll Code Red heißen und auf dem Szenario des Rollenspiels Gorky 17 basieren. ★★★ **Rebel Boat Rocker:** Electronic Arts hat dem seeuntüchtigen Entwicklerteam des 3D-Actionspiels Prax War den Geldhahn zugedreht. Grund: ständige Terminverschiebungen. ★★★ **Daikatana:** Eidos will hierzulande auch eine entschärfte Version des 3D-Actionspiels veröffentlichen. ★★★ **Sanitarium:** Das abgehobene Adventure gibt's jetzt auch in deutscher Sprache. ★★★ **Microsoft:** Der Software-Gigant will zusammen mit Rage in nächster Zeit eine Fußball-Simulation entwickeln. ★★★ **Descent 3:** Wer ein Foto an Interplay schickt, kann sich selbst im Menü des 3D-Actionspiels auswählen. Auf der Spiele-CD ist Platz für rund 5.000 Bilder. Näheres unter www.interplay.com.

Quake 3 Arena: Entschärft für Deutschland?

Truppe stets standhaft geweigert, solche Änderungen an ihren Titeln vorzunehmen – entsprechend schnell waren die bislang auf dem Index gelandet. Ob sich die (erwachsene) Fangemeinde mit einer jugendfreien Version zufriedengibt, steht auf einem anderen Blatt...

N64-Emulator

Zwei amerikanische Hobby-Programmierer haben einen **N64-Emulator** für PCs entwickelt. Mit der Software laufen beinahe alle Spiele der Nintendo-Konsole auch auf Windows-Rechnern. Die minimalen Systemvoraussetzungen liegen bei einem Pentium II/233 mit einer 3Dfx-Karte. Nintendo hat die beiden Programmierer inzwischen verklagt.

N64-Emulator: Zelda 64 auch auf PCs.

Blizzard-Figuren

Lange Zeit waren die Actionfiguren der Blizzard-Spielehits **WarCraft 2** und **StarCraft** hierzulande nur per teurem US-Direktimport erhältlich. Demnächst will Sierra die Plastikhelden in Deutschland anbieten. Die fünf Modelle gibt's für je 30 Mark bei www.blizzard.de oder im gut sortierten Spiele-Fachhandel.

WarCraft 2: Wütende Orcs in Edelplastik.

Drakan

Auf den Spuren des Lara-Rummels: Ein adrettes Model soll die Wartezeit auf das Action-Adventure **Drakan** versüßen. Die rothaarige Schönheit im Lederdress verkörpert Rynn, die Heldin des Spiels. PS

Drakan: Wacker in den Fußstapfen von Lara Croft stapft diese Rynn-Darstellerin.

Börsenfieber

Schlußkurs vom 19.02.99

Hier eine Übersicht der Aktienkurse wichtiger Spielefirmen (laut www.nasdaq.com). Wir drucken die Schlußkurse vom 19.2.99 (in US-Dollar), dazu die Veränderung seit dem 22.1.99 (alle Angaben ohne Gewähr).

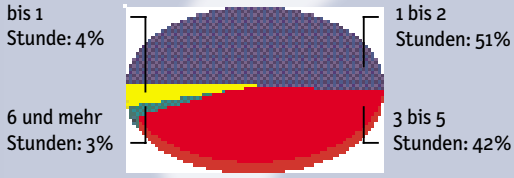
Acclaim	AKLM	$ 7,875	-24,60%
Activision	ATVI	$ 11,000	-14,10%
Eidos	EIDSY	$ 21,875	+18,20%
Electronic Arts	ERTS	$ 40,125	-16,00%
GT Interactive	GTIS	$ 4,500	-2,70%
Hasbro	HAS	$ 37,875	+9,78%
Interplay	IPLY	$ 2,063	-25,00%
Microsoft	MSFT	$ 147,750	-5,44%
Take 2	TTWO	$ 11,125	-3,26%

Frage des Monats

In Ausgabe 3/99 fragten wir:

»Wie lange spielen Sie normalerweise am Stück?«

Ergebnis: Exzessive Dauersessions sind genauso out wie kurze Zwischendurch-Daddeleien. 93 Prozent der Umfrageteilnehmer spielen zwischen ein und fünf Stunden am Stück.



Quelle: GameStar-Mitmachkarten 3/99.

Eine Mark für John

Wir alle gönnen Ion Storm die teuren Büros mit der schönen Aussicht. Die Reportage in GameStar 3/99 stellte allerdings beunruhigende Zahlen in den Raum, was die Anlaufkosten von John Romeros Spielefirma angeht. Daikatana muß sich ziemlich oft verkaufen, um die Entwicklungskosten wieder reinzuspülen. Das ist viel Holz für einen 3D-Shooter, zumal die ballernde Menschheit immer noch von Half-Life gebannt ist. Muß Romero zur Schuldentilgung bis an sein Lebensende Tomb-Raider-Sequels für Geldgeber Eidos schreiben?

Um solche Krisen abzuwenden, ist kreative Solidarität gefragt. Der GameStar-Entwicklungsfond schlägt vor: Für jedes Daikatana legt der Käufer 10 Mark extra hin, quasi das »Ion-Storm-Notopfer«. Diese karitative Spende wird dann für akute Notdienste wie Partyservice und Ferrari-Werkstatt verwendet.

Wie vermeidet man als Jungunternehmer solchen Kleingeldmangel? Indem man ein gutes Produkt fertig kriegt und erst dann die Kohle verpraßt. Die wie Ion Storm in Dallas ansässigen Entwickler von Ensemble Studios sind gerade in schicke Designerbüros gezogen. Der kleine Unterschied: Den Luxus leistete man sich erst nach über einer Million verkaufter Age of Empires.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent

Spiele News

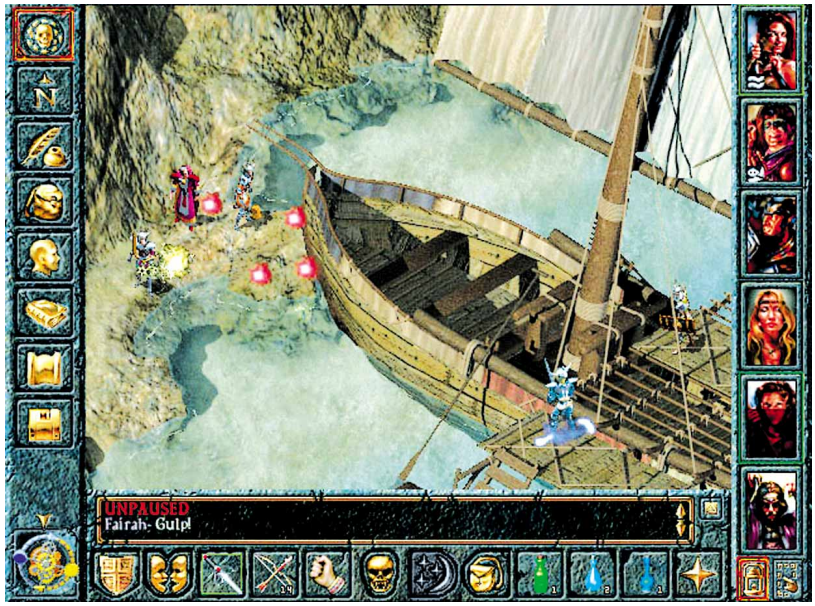
Command & Trödel

Haben Spiele-Entwickler eigentlich keine Kalender? Anders kann ich mir dieses ewige Verschieben von Erscheinungsterminen nicht erklären. Bestes Beispiel ist momentan Westwood: Command & Conquer 3 war für (letztes!) Weihnachten angekündigt, dann für März und jetzt Ende Mai. Dabei muß doch rechtzeitig abzusehen sein, daß der angekündigte Termin absolut utopisch ist, nicht erst zwei Wochen vorher. Schließlich ist Westwood keine Hinterhof-Firma, deren Belegschaft nebenbei Pizza ausfährt. Wenn wir unsere Termine auch derart schludrig planen würden, käme der GameStar 5/99 kurz vor Sankt Martin an die Kioske. Oder später. Oder irgendwann.

Doch ich habe eine Theorie: Kann es sein, daß Firmen ihre Release-Termine bewußt knapp ankündigen, damit ihr »kommt bestimmt nächsten Monat«-Titel ein heißes Thema bleibt? Und die potentiellen Käufer ihr Geld nicht anderweitig ausgeben – womöglich für ein Konkurrenzprodukt?

Martin Deppe
ltd. Redakteur

Dungeon Keeper 2: Im Casino erholen sich die Monster.



Baldur's Gate Addon: Bei einer neuen Insel entdecken Sie ein altes Schiffswrack.

Baldur's Gate Addon

Mit frisch geschmiedetem Kriegsgerät und neuen Zaubersprüchen stürzen sich Rollenspieler demnächst bei **Baldur's Gate** in die erste Missions-CD. **Tales of the Sword Coast** fügt dem Hauptprogramm weitere Gebiete hinzu. Die meisten neuen Landstriche werden westlich der Hauptstadt liegen. Unter anderem sollen Sie ein Örtchen namens Ulgoth's Beard, eine Insel sowie den großen Turm des Magiers Durlag erkunden können. Laut Bioware wird es keine Rolle spielen, ob das Hauptprogramm bereits durchkämpft wurde oder ob Sie mitten im Abenteuer stecken – Ihren Heldentrupp dürfen Sie auf jeden Fall weiterhin nutzen. Die Beschränkung der Erfahrungspunkte (89.000 im Hauptprogramm) soll geändert werden, so daß künftig jede Figur den achten oder neunten Level erreichen kann. Die Entwickler schätzen die Spielzeit für das gesamte Addon auf rund 20 Stunden. **Tales of the Sword Coast** erscheint nach derzeitiger Planung im April '99.

Info: Interplay, (0044) 1628 423723

Dungeon Keeper 2

Der Juni naht mit Riesenschritten, und Bullfrog schwört, diesen Termin für **Dungeon Keeper 2** einzuhalten. Laut Produzent Nick Goldsworthy findet zur Zeit nur noch Feintuning statt. Lediglich ein Detail wurde geändert: Entgegen früheren Planungen soll auch diesmal die Ich-Perspektive wieder monstertypisch gestaltet sein. Wenn Sie etwa aus den Facettenaugen der Feuerfliege schauen, sehen Sie alles durch Sechseckfelder, beim Dunklen Ritter schränkt ein Visier Ihr Gesichtsfeld ein.

Info: Bullfrog, www.bullfrog.co.uk

Die Siedler von Catan

Sie können das Siedeln nicht lassen. Thomas Häuser, Thorsten Knop und Thomas Friedmann, allesamt früher bei Blue Byte, werkeln bei ihrer neuen Entwicklungsfirma Funatics an der PC-Umsetzung von Deutschlands »Spiel des Jahres '95«, **Die Siedler von Catan**. Einzelspieler sollen in einer Kampagne auf abwechslungsreichen Karten (Atlantis, Vulkaninsel) gegen KI-Gegner antreten können, am meisten Spaß soll das Spiel aber mit menschlichen Teilnehmern machen. Die Regeln werden das Basisset und die **Seefahrer**-Erweiterung umfassen. Ab Oktober '99 wird sich zeigen, wie sich die Catan-Siedler gegen **Die Siedler 3** schlagen werden.

Info: www.funatics.de

Die Siedler von Catan: Renderfiguren repräsentieren den Computergegner.

Rally 99: Mit Vollgas durch malerische Landschaften.

Rally 99

Schlamm, Schmutz und Schnee sollen in Rally 99 fotorealistischer spritzen als bei jeder bisherigen Rennsimulation. Die Entwickler programmieren sogar einen Algorithmus, der für realistischen Wasserfluß auf der Windschutzscheibe sorgt. Sie werden mit speziell angepaßten Versionen etwa des Golf Gti, Renault Megane oder Nissan Almera über 36 Pisten brettern können. Die Strecken sollen auf liebevoll umgesetzten Satellitendaten basieren. Die Fahrer können wie im wirklichen Leben sogar Abkürzungen nehmen. Ab Mai '99 drücken Sie voraussichtlich das Gaspedal durch.

Info: Ubi Soft, (0211) 338 00 33

Railroad Tycoon 2 Addon

Die Bahn kommt – mit Verstärkung. Zum Aufbauspiel Railroad Tycoon 2 wird demnächst eine Missions-CD unter dem Titel The 2nd Century folgen. Das Addon wird drei neue Zeitepochen mit je sechs Szenarios bieten. Das erste führt ins Berlin, Österreich und Rußland des Zweiten Weltkriegs. Das zweite wird Sie in die 60er Jahre versetzen, beispielsweise bauen Sie als Chef der US-Bahngesellschaft Amtrak entlang der amerikanischen Westküste ein Schienennetz auf. Das dritte spielt zu Beginn des nächsten Jahrtausends. Geplante Abfahrt der Software-Züge: Etwa im April '99.

Info: Take 2, www.take2.de

Railroad Tycoon 2 Addon: Drei neuen Epochen.

Metal Gear Solid

Metal Gear Solid: Schleichen mit Kippe und Ketchup (Bild: Playstation).

Rauchen rettet die Gesundheit – aber nur im Playstation-Megaseller Metal Gear Solid. Gegen Jahresende '99 soll eine PC-Fassung des Action-Adventures veröffentlicht werden. Als Geheimagent schleichen Sie durch schwer bewachte Forschungsstationen. Tragendes Spielelement sind (unter anderem) Zigaretten und Ketchup. Nur im Qualm von Glimmstengeln erkennen Sie Laserstrahlen; mit Tomatensoße täuschen Sie den Wachen vor, getroffen und mausetot zu sein.

Beneath

Tief in der arktischen Tundra vermutet Activision unentdeckten Spielspaß. Im Action-Adventure Beneath springen und klettern Sie in Tomb Raider-Manier durch ausgedehnte Eishöhlen. Während Sie auf der Suche nach dem verschollenen Vater voranschreiten, wird sich die Welt um Sie herum ständig wandeln. Zu Beginn sind Sie von mysteriösen Steinzeit-Gerätschaften umgeben, später kraxeln Sie auch durch komplizierte Mechaniken geheimnisvoller Hightech-Völker.

Info: Activision, (089) 96 11 88 50

Beneath: Mysteriöse Maschinen tief in der Tundra.

GameStar-Charts MÄRZ APRIL

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Longbow Anthology	Flugsimulation	Jane's	91%
2	Alpha Centauri	Strategiespiel	Firaxis	89%
3	Links LS 99 Edition	Golfsimulation	Access	87%
4	Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	83%
5	Kurt	Fußballmanager	Heartline	82%
6	Sim City 3000	Aufbauspiel	Maxis	81%
7	Requiem	3D-Action	3DO	80%
8	Rollercoaster Tycoon	Wirtschaftssimulation	Microprose	79%
9	Superbike Champ.	Rennspiel	Milestone	78%
10	Worms Armageddon	Action-Strategie	Team 17	78%
11	Starsiege Tribes	3D-Action	Sierra	77%
12	Quest for Glory 5	Rollenspiel-Adventure	Sierra	76%
13	Return to Krondor	Rollenspiel	Sierra	75%
14	Future Cop LAPD	Actionspiel	Electronic Arts	73%
15	Rollcage	Action-Rennspiel	Psygnosis	72%
16	Actua Soccer 3	Sportspiel	Gremlin	72%
17	Biosys	Adventure	Take 2	70%
18	Western Front	Taktikspiel	Talonsoft	68%
19	Thunder Brigade	Actionspiel	Interactive Magic	58%
20	WCW Nitro	Prügelspiel	THQ	55%

Die 20 besten PC-Spiele im März und April. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 3/99 und 4/99.

Spiele News

Mehr Spieler

Unreal im Netzwerk: Ich springe von der Mauer, die Rakete verfehlt mich knapp. Vor mir, Rücken zu mir, ein Gegner in Blau. Blau? Ach, das ist Michael, der hat mich sicher nicht kommen gehört, weil er immer die Musik so laut aufdreht. Schuß, Treffer, weiter geht's. StarCraft im Battlenet: Meine Hydralisken-Flut überschwemmt gerade die wehrlose Protoss-Basis, als plötzlich Schlachtkreuzer an meiner Grenze auftauchen. Alarm! Da hat wohl der Engländer aus Newcastle hinterlistig unser Bündnis gebrochen...

Derlei aufregende Erlebnisse entgehen Ihnen, wenn Sie immer nur solo spielen – niemals kann eine KI so gewitzt, überraschend oder trickreich handeln wie ein Mensch. Die angekündigte Welle von Multiplayer-only-Spielen trägt dem Rechnung. Ob Action (Unreal Tournament), Rollenspiel (Mittelerde Online) oder Strategie (Mankind) – immer mehr Spiele setzen nur auf den Mehrspieler-Modus. Nicht ohne Grund, denn geteilter Spaß ist doppelter Spaß. Scheuen Sie keine Mühen und machen Sie mit. Auch wenn Sie nicht ans Internet angeschlossen sind oder kein Netzwerk daheim haben: Stöpseln Sie wenigstens mal an einem langweiligen Sonntag zwei PCs zusammen. Selbst klassische Solovergnügen wie Alpha Centauri werden noch schöner, wenn ich weiß, daß sich hinter Lady Deidre Kollege Chris verbirgt.

Gunnar Lott
Redakteur

Der Verkehrsgigant: Als Verkehrsbeauftragter päppeln Sie Busse und Bahnen hoch.

Der Verkehrsgigant

Bei Jowood geht's derzeit riesig zu: Die Österreicher arbeiten gleichzeitig an den Wirtschaftssimulationen **Industriegigant 2** (erscheint voraussichtlich diesen Herbst) und **Verkehrsgigant** (für Mai '99 angekündigt). Letztere versetzt Sie in eine fiktive Stadt, in der Sie den kollabierenden Straßenverkehr in den Griff kriegen sollen. Dabei spielen Sie entweder einen gewinnorientierten Busunternehmer oder den städtischen Verkehrsbeauftragten, der den Autofahrern Bus und Bahn schmackhaft machen will. In beiden Rollen beginnen Sie mit einer Handvoll Busse und arbeiten sich über Eisen-, Straßen-, S- und U-Bahnen bis hin zu Flugzeugen und Schiffen vor.
Info: Infogrames, (0190) 510 550

Unreal Tournament

Neue Waffen inklusive: Abgesehen von völlig neuem Kampfgerät wie einer Nuklearrakete sollen Sie im Mulitplayer-3D-Actionspiel **Unreal Tournament** mit den gleichen Wummen ballern können wie in **Unreal**. Allerdings werden die Schießprügel derzeit optisch vollständig umgestaltet. Das Scharfschützengewehr bekommt beispielsweise ein schickes Zielfernrohr verpaßt. Kurz nach Veröffentlichung von **Unreal Tournament** im April '99 soll ein Patch auch **Unreal**-Spieler mit den neuen Grafiken sowie weiteren Verbesserungen beglücken.
Info: GT Interactive, (01805) 25 43 91

Unreal Tournament: Die altbewährten Explosionen kommen aus neu gestalteten Waffen.

Swords and Sorcery

Im Auftrag von Westwood bastelt David Bradley, der Macher von **Wizardry** 6 und 7, derzeit am Rollenspiel **Swords and Sorcery**. Sie schicken eine sechsköpfige Gruppe durch detaillierte Polygonlandschaften mit Wettereffekten und Tag-Nacht-Wechseln. Kämpfe werden wahlweise rundenbasiert oder in Echtzeit ablaufen. **Swords and Sorcery** soll im Herbst '99 den Kellern von Westwood entsteigen.
Info: Westwood, www.westwood.com

Swords and Sorcery: Rollenspielkämpfe rundenbasiert oder in Echtzeit.

Street Wars

Sex, Drogen und Gewalt – damit machen Sie im Aufbauspiel **Street Wars** fleißig Geschäfte. Die schwarzhumorige Gangstersimulation ist der Nachfolger von **Constructor**. Als Chefverbrecher werden Sie illegale Geschäfte aus dem Boden stampfen und üble Spelunken zu gewinnbringenden Lasterhöhlen ausbauen. Wenn Ihnen die Gebäude konkurrierender Familien ein Dorn im Auge sind, schicken Sie Attentäter auf den Kriegspfad oder lassen einen amoklaufenden Irren Bauarbeiter jagen. Schlägertrupps pressen Schutzgeld aus arglosen Passanten und bessern Ihr Schmiergeldkonto auf. Die kriminelle Karriereleiter sollen Sie ab Juni '99 erklimmen dürfen.
Info: Infogrames, (0190) 510 550

Commandos 2: Möglicherweise läßt sich die Grafik drehen.

Commandos 2

In einem frühen Entwicklungsstadium befindet sich das Strategiespiel **Commandos 2**. Nach derzeitiger Planung wird sich Ihr Soldatentrupp künftig auch bei widrigen Wetterbedingungen bewähren müssen. In Nachtmissionen schleichen Ihre Mannen sich zwar einfacher an gegnerische Soldaten an, müssen dafür aber vor Suchscheinwerfern auf der Hut sein. **Commandos 2** wird größtenteils in Europa spielen, allerdings planen die Hersteller auch ein paar Missionen in Japan. Hersteller Pyro hat sich noch nicht endgültig entschieden, ob sich die vorgerenderte Grafik drehen lassen wird. Dadurch gäbe es zwar keine toten Winkel mehr, andererseits würde das Geschehen leicht unübersichtlich.

Info: Eidos, (01805) 22 31 24

Leser-Charts

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

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Turrican 3D

Turrican 3D: Das Remake des Klassikers spielt in einer düsteren 3D-Welt.

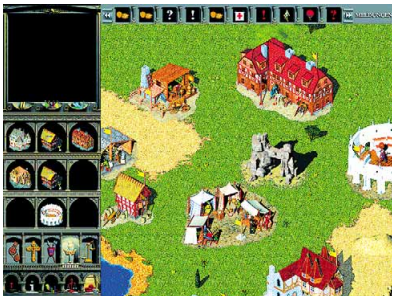
Ein Klassiker wird zu neuem Leben erweckt: Spätestens zum Jahresende '99 soll **Turrican 3D** fertig sein. Rainbow Arts werkelt unter der Leitung von Manfred Trenz, bereits in alten Amiga-Tagen für die beiden kultigen **Turrican**-Actiontitel verantwortlich, an dem Programm. Die Neuauflage soll in einer vollständig dreidimensionalen Welt spielen. Sowohl die Hauptfigur als auch alle anderen Charaktere werden mit aufwendigem Motioncapturing animiert.

Info: THQ, (0231) 965 111

Land der Hoffnung

Das junge deutsche Softwarehaus Innonics arbeitet an seinem ersten großen Titel. **Land der Hoffnung** soll ein Aufbauspiel mit Anleihen bei **Die Siedler** und **Age of Empires** werden. Als rechtschaffener Prinz sollen Sie mit einer Schar Untergebener blühende Kolonien errichten. Damit die Siedlung gedeiht, müssen Sie von der Kirche bis zum Militär fünf Machtgruppen zufriedenstellen. Im Frühsommer soll das **Land der Hoffnung** geöffnet werden.

Info: Innonics, www.innonics.com



Land der Hoffnung: Rund 40 verschiedene Gebäude warten auf die Besiedlung.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	[3]	Die Siedler 3
2	[1]	Baldur's Gate
3	[4]	Die Siedler 2
4	[7]	Anno 1602
5	[2]	Tomb Raider 3
6	[8]	Falcon 4.0
7	[6]	Dark Project
8	[5]	Fifa 99
9	[13]	Gangsters
10	[11]	Star Wars: Rogue Squadron
11	[-]	Half-Life
12	[15]	Caesar 3
13	NEU	Kurt
14	NEU	Hugo Gold
15	NEU	Worms Armageddon
16	[9]	Railroad Tycoon 2
17	[-]	Flight Simulator 98
18	[-]	Bundesliga 99
19	[16]	Need for Speed 3
20	[-]	Autobahn Raser

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von SATURN

Tanktics

Tanktics: Brennende Schafe dienen als Bomben.

DMA Design, seit **Grand Theft Auto** Garant für abgefahrene Spielideen, versucht sich am Echtzeit-Genre. In **Tanktics** basteln Sie aus Teilen wie Fahrwerk, Bewaffnung und Radar kleine Panzer, die Sie dann Richtung Feind schicken. Gesteuert wird Ihre Armee aus einem Fluggerät, mit dem Sie die Teile auch aufsammeln und abwerfen. Besondere Bedeutung werden die in jedem Level grasenden Schafe haben, die nicht nur als Antrieb für Ihre Produktionsanlage dienen, sondern in Flammen gesetzt auch als Bomben mißbraucht werden können. PS

Info: Acclaim, (01805) 33 55 55

Technik News

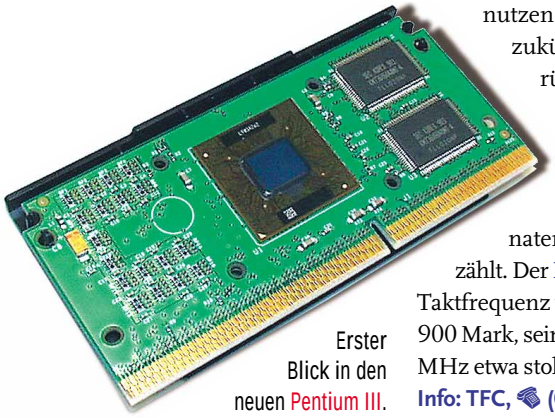
Schneller als das Spiel erlaubt

Intel plant mit seiner Chip-Politik endgültig am Markt vorbei. So ist für viele Spieler der pfeilschnelle Pentium II/333 ein Traum, und zwar ein unerfüllbarer. Aber nicht, weil er so teuer ist, sondern weil er vom Markt genommen wurde! Für Intel ist der 333er Alteisen, da er bei »nur« 400 Mark Kaufpreis zuwenig Gewinn abwirft. Ähnlich der Celeron 300A. Auch er reicht für alle aktuellen Spiele aus, doch bei mittlerweile 150 Mark Straßenpreis hat Intel die Notbremse gezogen.

Anders die Spitzenmodelle: Ein Pentium II/450 kostet seit Monaten konstant um die 1.050 Mark. Und damit drei bis sieben mal so viel wie die erwähnten »Auslaufmodelle«. Bald hat Intel mit dem bis zu 1.500 Mark teuren Pentium III wieder eine neue Kuh zum Melken. Dabei werden Sie von der Leistung dieser Highend-Chips kaum was merken. Am ehesten noch in geringen Auflösungen – doch wer kauft sich schon einen PIII, um damit in 640x480 zu zocken? Ab 1024x768 bringen dagegen schon die 300 MHz eines Celeron nicht mehr viel – hier wirken aktuelle Grafikkarten als »Bremse«.

Jetzt könnte man sagen, der Pentium III sei ja kein Spiele-PC. Falsch: Computerspieler brauchen traditionell mehr Performance als alle anderen; für Words oder Netscape ist schon ein Pentium 200 überdimensioniert. Hier will man ganz konkret PC-Spielern ans Geld: Immer öfter sollen Sie für immer schnellere CPUs bezahlen, auch wenn Sie die gar nicht brauchen. Machen Sie das nicht mit – Sie sorgen nur für ein fernes Klimpern in den Geldsäcken der Chip-Riesen.

Jörg Langer
Chefredakteur



Erster Blick in den neuen Pentium III. Die CPU ist deutlich kleiner geworden, der Level-2-Cache ist noch nicht auf dem Chip integriert.

Pentium III/500

Von der Firma TFC aus Hannover erreichte uns kurz vor Redaktionsschluß eines der ersten Pentium III-Systeme mit 500-MHz-Prozessor. Ausgestattet war der Rechner mit 128 MByte RAM und einer Elsa Erazor II auf einem handelsüblichen Slot-1-Mainboard von Asus (P2B). Dessen Bios, Revision 1008 vom 3.2.99, erkannte den Pentium III bereits korrekt. Windows 95/98 ist dagegen (noch) nicht in der Lage, den Prozessor richtig zu klassifizieren, er wird als Pentium II eingestuft. Für Windows 98-Anwender gibt es allerdings Entwarnung. Die neuen Befehle der Katmai New Instructions (KNI), die hauptsächlich Multimedia-Anwendungen beschleunigen sollen, werden von Windows 98 erkannt und benutzt, trotz der falschen Einstufung. Unser erster Eindruck: Schnell, aber nicht über die Maße beeindruckend. Zum Benchmark-Vergleich setzten wir einen Pentium II/450 in den ansonsten unveränderten Rechner ein. Der Unterschied beträgt etwa 10 Prozent, die vor allem durch die höhere Taktfrequenz zustande kommt. Außerdem zeigte sich klar, daß die Grafikkarte der begrenzende Faktor bei hohen Auflösungen ist. Alle Trümpfe wird der Pentium III wohl erst mit der nächsten Generation von Grafikchips ausspielen können. Der KNI-Befehlssatz, eine der wichtigsten Neuerungen des Pentium III, bewirkt bei der momentan aktuellen Software keine Beschleunigung. Erst in den nächsten Monaten werden speziell angepaßte Spiele erscheinen, die diese neuen Befehle auch nutzen. Wer heute schon für zukünftige Technologien gerüstet sein will, bekommt mit dem Pentium III/500 einen schnellen Prozessor, der nicht schon in wenigen Monaten wieder zum alten Eisen zählt. Der Pentium III mit 450 MHz Taktfrequenz wird voraussichtlich etwa 900 Mark, sein größerer Bruder mit 500 MHz etwa stolze 1.200 Mark kosten.

Info: TFC, (0511) 96 50 30
www.intel.de

Auflösung	Pentium III/500	Pentium II/450
Q2-Crusher-Demo		
640x480	45,0	40,4
800x600	40,8	38,3
1024x768	30,1	29,5
1600x1200	13,4	13,4
Turok 2		
640/16bit	52,3	47,5
800/16bit	51,6	46,8
800/32bit	41,9	40,2
3DMark 99		
640/16bit	2794	2682
800/16bit	2123	2059
800/32bit	1704	1655

Intel Celeron 433

Nur zwei Wochen nach der Markteinführung des Pentium III wird Intel einen neuen Celeron mit 433 MHz Taktfrequenz auf den Markt bringen. Nach ersten Ankündigungen sollte der neue Chip erst im zweiten Quartal dieses Jahres erscheinen, laut Berichten in der US-Presse wurde der Erscheinungstermin aber auf den 15. März vorgezogen. Gleichzeitig sollen die Preise der alten Celeron-Prozessoren um durchschnittlich 15 bis 20 Prozent sinken. Im dritten Quartal dieses Jahres werden dann die ersten Celerons mit 100 MHz Systemtakt erwartet. Über die Taktfrequenzen und technischen Details der Newcomer ist noch nichts bekannt.

Info: www.intel.de

Neue Treiber für TNT

Nvidia hat für alle Karten, die auf dem Riva TNT-Chip basieren, einen neuen Referenztreiber veröffentlicht. Die Software mit dem vielversprechenden Namen Detonator wurde für den neuen

TNT 2 geschrieben, läuft aber auch mit den Chips der aktuellen Generation und soll laut Hersteller bis zu 30 Prozent mehr Performance aus den Grafikkarten quetschen. Die Versionen für Windows 95/98 und NT finden Sie auf unserer Bonus-CD. Bei der Installation müssen Sie nur das entsprechende Betriebssystem auswählen – schon können Sie sich, laut Nvidia, auf eine Leistungs-Detonation beim Spielen freuen.
Info: www.nvidia.com

Voodoo 3

3Dfx hat Preise und Ausführungen für den neuen Voodoo 3 bekanntgegeben.

Die neue Voodoo-3-Karte wird in drei Varianten erhältlich sein.

Die Grafikkarten mit dem Chip werden in drei Variationen erhältlich sein. Das Einsteigermodell V3-2000 besitzt einen 300-MHz-RAMDAC, 16 MByte SDRAM und einen Chiptakt von 143 MHz. Der Einzelhandelspreis soll bei etwa 260 Mark liegen. Das mittlere Board mit dem Namen V3-3000 wird mit einem 350-MHz-RAMDAC ausgestattet, die Karte läuft mit 166 MHz und ist ebenfalls mit 16 MByte bestückt. Die Karte soll etwa 360 Mark kosten. Das nur in kleinen Stückzahlen erhältliche Topmodell V3-3500 wird mit 16 MByte SGRAM und einem Chiptakt von 183 MHz ausgeliefert. Außerdem bekommt es noch eine TV-/S Video-out-Buchse spendiert. Der angepeilte Preis: knapp unter 500 Mark. Mit dem Spitzenmodell hat 3Dfx nach eigenen Aussagen einen Q2-Benchmark von 106 Frames pro Sekunde bei 800 mal 600 Bildpunkten Auflösung gemessen. In Amerika sollen die neuen Karten ab dem 1. April in den Läden stehen, in Deutschland sollen sie etwa zwei Wochen später erscheinen.
Info: www.3dfx.com

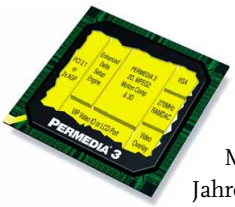
Intel und Mattel kooperieren

Chiphersteller Intel und Mattel haben sich zusammengetan, um gemeinsam

Das erste Produkt aus der Zusammenarbeit von Intel und Mattel ist ein Spielzeug-Mikroskop zum Anschluß an einen PC.

Spielzeug zu entwickeln. Als erstes Ergebnis der Zusammenarbeit wurde jetzt ein elektronisches Mikroskop vorgestellt, mit dem man kleine Dinge mit bis zu 300-facher Vergrößerung auf dem Monitor betrachten kann. Es dient nicht nur zur statischen Betrachtung, man kann es auch, wenn man das wirklich möchte, zum Beispiel an die Nase halten, um sie dann stark vergrößert auf dem Bildschirm zu betrachten. Spielzeughersteller hatten in den vergangenen Jahren hart damit zu kämpfen, daß sich Kinder nicht mehr für Teddybären und Eisenbahnen begeistern lassen, sondern viel mehr Zeit vor dem PC verbringen.
Info: www.mattel.com

Permedia 3



Vielversprechende Ankündigung: Der neue Permedia 3.

Für den bereits Mitte des letzten Jahres angekündigten Permedia 3-Grafikchip von 3Dlabs gibt es seit kurzer Zeit erste Produktionsmuster. Der neue Baustein wird einen 32-bit-Z-Buffer und bis zu 32 MByte RAM haben. Außerdem soll er in der Lage sein, viele Textureffekte kombiniert in einem Durchlauf berechnen zu können. Wenn der Permedia 3 in der zweiten Jahreshälfte auf den Markt kommt, soll er neben allen aktuellen Betriebssystemen auch die wichtigen Grafikschnittstellen DirectX und OpenGL unterstützen. Im Gegensatz zur 3Dfx-Konkurrenz wird der OpenGL-Treiber nicht nur auf Spiele beschränkt sein, sondern als kompletter ICD-Treiber auch 3Dnow und KNI-Unterstützung aufweisen.
Info: www.3dlabs.com

3D-Brille

Elsa wird auf der Cebit eine neue 3D-Brille vorstellen. Ein erstes Muster, das uns für einen kurzen Test zur Verfügung stand, machte bereits einen sehr ausgereiften Eindruck. Das System ar-

Die Elsa-Brille ähnelt optisch dem Modell von Wicked 3D.

beitet mit allen Spielen zusammen, die auf Direct3D oder DirectX aufsetzen. Beim Testen mit Tomb Raider 3 konnten wir einen sehr gut ausgeprägten 3D-Effekt erkennen. In die Brille sind Shutter-LCDs eingearbeitet, die über eine Infrarot-Verbindung gesteuert werden. Der Ladenpreis soll bei etwa 150 Mark liegen. Eine zweite Version, mit Kabelverbindung zur Brille, soll schon für unter 100 Mark zu haben sein.
Info: Elsa (0241) 60 60 / www.elsa.de

Kombi-Mäuse

Logitech stellt zur CeBit neue Mäuse vor. Beide Produkte, die MouseMan Wheel und die Logitech USB Wheel Mouse, sind mit Combo-Adaptern ausgestattet, die sowohl zum Macintosh als auch zu PC-Systemen kompatibel sind. Die Maustreiber für den Macintosh sind ab März auf der Web-Site von Logitech verfügbar und später auch im Handel.
Info: www.logitech.com

Eine der beiden neuen Logitech-Mäuse, die MouseMan Wheel.

TNT 2 verspätet sich

Das Rennen um die Markteinführung der neuen Grafikchips ist anscheinend gelaufen. Die kommenden Grafikkarten mit TNT 2-Chip werden wohl erst Ende April in den Läden stehen. Der 7. April 1999 wurde jetzt als offizieller Vorstellungstermin des Riva TNT 2 bekanntgegeben. Zu diesem Zeitpunkt werden allerdings nur ein paar Muster für die Presse verfügbar sein. Der Verkaufsstart in den Vereinigten Staaten soll zwei bis drei Wochen später erfolgen. WR
Info: www.nvidia.com