

Gerüchte, Szene

Fragmentierte Weihnachten!

Bei mir läuft der alljährliche Kampf um die besten Präsente wieder auf Hochtouren. Warum macht eigentlich niemand ein Computerspiel daraus? Zum

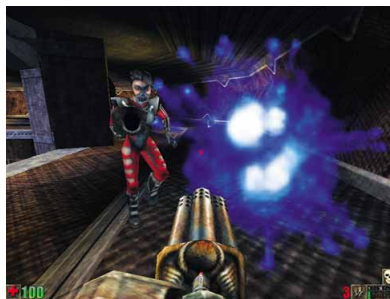
Beispiel einen 3D-Shooter: Mit der Schneekanone bewaffnet muß sich der Spieler quer durch einen Weihnachtsmarkt kämpfen. Die nervigen Typen, die einem immer diese kitschigen Nikolausmützen anpreisen, könnten als Gegner herhalten. Am Glühweinstand gibt's Medikits und Powerups in Becherform, blockflötespielende Kinder liefern die Hintergrundmusik.

Das weihnachtliche Szenario eignet sich auch prima für ein Echtzeit-Strategiespiel. Im Multiplayer-Modus muß man dann mit 15 Freunden am 24. Dezember kurz vor Ladenschluß ein Kaufhaus stürmen. Liebe Entwickler, vergeßt Fantasy und SF – die echten Stories schreibt das wahre Leben.

Martin Deppe
Redakteur

Unreal Tournament

Epic Megagames werkelt derzeit an einem geheimnisumwitterten Projekt für **Unreal**. Gerüchten zufolge handelt es sich bei **Unreal Tournament** um ein reines Multiplayer-Spiel mit stark optimiertem Internet-Code und deutlich verbesserten Grafiken, das dem ähnlich gelagerten **Quake 3 Arena** das Wasser abgraben soll. Der Titel **Unreal Tournament** war versehentlich in einem Geschäftsbericht aufgetaucht, weder Vertrieb GT Interactive noch Hersteller Epic wollten sich dazu offiziell äußern.



Unreal Tournament: Gefahr für das Multiplayer-Spiel Quake 3 Arena? (Bild zeigt Unreal)

Ion Storm

Massenexodus bei Ion Storm: Gleich reihenweise kündigen derzeit Programmierer, Leveldesigner und Grafiker. Allein Mitte November haben acht der Hauptbeteiligten auf einen Schlag das **Daikatana**-Team verlassen, innerhalb der letzten zwei Monate summierten sich die Personalverluste von Designerlegende John Romero auf 17 Mitarbei-

ter. Romero hat inzwischen die Behauptung zurückgewiesen, sein ehrgeiziges Projekt sei in Schwierigkeiten: »Die meisten Levels sind fast fertig, viele Programmroutinen für große Teile des Spiels ebenfalls, und den überwiegenden Teil des Soundtracks haben wir auch schon.« Trotzdem ist es derzeit fraglich, ob **Daikatana** planmäßig erscheint.

Besonders schmerzlich ist der Fortgang von Corrinne Yu. Die Programmiererin gilt derzeit neben John »Quake« Carmack und Tim »Unreal« Sweeney als größte Kapazität in Sachen Grafik-Engines. Yu hat mittlerweile bei 3D Realms angeheuert und kümmert sich um das 3D-Grundgerüst des übernächsten **Duke Nukem**-Spiels.

Sierra/Blizzard

Die Spieleschmieden Sierra und Blizzard, bislang beide im Besitz des US-Konzerns Cendant, werden an das französische Medienunternehmen Havas verkauft. Laut einer Meldung der Nachrichtenagentur Reuters beträgt der Kaufpreis rund 1,6 Milliarden Mark. Havas ist vor allem in den Bereichen Tageszeitungen, Werbung und Multimedia aktiv. Was den Umsatz betrifft, steht die Firma dann weltweit auf Platz 2, in Europa auf Platz 1 der Spielehersteller-Rangliste.



John Romero: »Die meisten Levels von Daikatana sind fast fertig.«

Der Gewinner des GameStar-PCs

Der glückliche Gewinner des von uns gestifteten Traum-Spiele-PCs aus unserer großen Jubiläumsverlosung heißt Bernhard Brustmann und stammt aus Hofheim-Marxheim. Künftig kann Bernhard seine Lieblingsspiele

StarCraft, Frankreich 98 und Unreal auf einem absoluten Highend-Rechner daddeln. Sein begeisterter Kommentar: »Wow, was für ein Teil. Der ist wirklich super!«

Auf dem Asus P2B-Mainboard werkelt ein 450 MHz flotter Pentium II. Eine IBM-Festplatte mit 14,4

GByte sowie ein DVD-Laufwerk schaufeln Daten im Rekordtempo in die 256 MByte RAM Hauptspeicher. Für optimale Grafiken auf dem 21-Zoll-Monitor sorgen eine Elsa Erazor 2 mit Riva-TNT-Chip sowie gleich zwei Monster 2 von Diamond. Um den Klang kümmern sich eine Terratec EWS64 L sowie die MicroWorks-Boxen CSW350 von Creative. Damit steuerungstechnisch alles im Grünen bleibt, spielt Bernhard wahlweise mit Intellimaus, einem Sidewinder-Pad oder -Joystick oder dem F1-Lenkrad von Thrustmaster. Neben Windows 98 und den Home Essentials 98 liegt auch ein dickes Spielepaket bei.



Spielt künftig auf Traum-PC: **Bernhard Brustmann**, der glückliche Gewinner.

Gordon Freeman

Wer ist Gordon Freeman, die Hauptfigur im 3D-Actionspiel **Half-Life**? Nach



Half-Life: Gordon Freeman und Chuck Jones – Ähnlichkeiten mit lebenden Personen sind nicht zufällig.

der Veröffentlichung des Programms wurde die Frage nach der wahren Identität des Antihelden in einschlägigen Internet-Foren oft gestellt, Mutmaßungen reichten von diversen Branchengrößen bis zu Musik- und Filmstars. Jetzt hat die Webseite Bluesnews eine ebenso einleuchtende wie unspektakuläre Antwort: Gordon Freeman ist Chuck Jones. Der Animationsdesigner bei Valve hat sich in dem Spiel selbst verewigt.

Interplay

Gerüchte um Interplay. Nachdem der renommierte Spielehersteller zuletzt tief

in die Verlustzone gerutscht ist, geht es jetzt ans Eingemachte. Angeblich will sich Interplay mit den Resten von Virgin Interactive zusammenschließen, Motto: Aus zwei kränkelnden mach ein gesundes Unternehmen. Außerdem soll durch den Verkauf von Dave Perrys Vorzeigefirma Shiny (gehört noch vollständig zu Interplay) frisches Geld in die leeren Kassen fließen.

Privateer Online

Origin bastelt verstärkt an **Privateer Online**, dem ersten Internet-Spiel im **Wing Commander**-Universum. Derzeit suchen die Texaner nach erfahrener Verstärkung für das Entwicklerteam. Wie unter der Hand bekannt wurde, soll **Privateer Online** nach derzeitigem Zeitplan schon Ende '99 seine intergalaktischen Pforten eröffnen. Angeblich werden Teilnehmer nicht nur durch das Weltall fliegen, sondern auf einigen der 3D-Planeten sogar Siedlungen errichten können.



Privateer Online: Eine frühe Renderstudie der Internet-Raumschiffe.

Frage des Monats

In Ausgabe 12/98 fragten wir:
»Wieviele PC-Spiele (ohne Compilations) kaufen Sie pro Jahr?«

Ergebnis: Trotz Raubkopierer-Welle und Compilations kaufen fast 60 Prozent der Umfrage-Teilnehmer sechs bis 15 Vollpreis-Spiele pro Jahr, fast 10 Prozent 16 und mehr.

bis 5 Spiele:	32%
6 bis 10 Spiele:	44%
11 bis 15 Spiele:	15%
16 und mehr Spiele:	9%

Quelle: 1.000 GameStar-Mitmachkarten 12/98.

Rod Nakamoto

Neue Spiele von Rod Nakamoto. Der Produzent von **Wing Commander Prophecy** und dem Internet-Addon **Secret Ops** hat einen Vertrag bei GT Interactive unterzeichnet. Nakamoto will – gemein-

sam mit anderen ehemaligen Prophecy-Designern – bei seinem frisch gegründeten Entwicklerstudio Bootprint Entertainment erstmal einen Action-Strategie-Mix basteln, der Ende '99 fertig sein soll. **PS**

Ticker ★★★ News-Ticker ★★★ News-Ticker

*** **Extreme-G 2:** Das gerade auf dem N64 erschienene, futuristische 3D-Action-Rennspiel will Acclaim auch auf PCs veröffentlichen. *** **Navy Seals:** Auf Basis der Unreal-Engine bastelt Sierra an einem 3D-Actionspiel, in dem die Spieler als Elite-Sondereinsatzkommando agieren. Bis Ende 2000 wird das Programm nicht fertig. *** **Cavedog:** Der Entwickler des Action-Strategie-Spiels **Gladius** plant, ein Online-Multiplayer-Dienst zu lancieren. *** **Wärmer:** Der Entwickler des Action-Strategie-Spiels **Gladius** plant, ein Online-Multiplayer-Dienst zu lancieren. *** **Jonathan Ackley:** Der Co-Produzent von **Gladius** plant, ein Online-Multiplayer-Dienst zu lancieren. *** **Blue Byte:** Der Entwickler des Action-Strategie-Spiels **Gladius** plant, ein Online-Multiplayer-Dienst zu lancieren. *** **Adlerbahn:** Microsoft plant, ein Online-Multiplayer-Dienst zu lancieren. *** **LucasArts:** Die Spieleabteilung von George Lucas hat den Vertrieb von **Star Wars: Jedi Knight** um zwei Jahre verlängert. *** **Take 2:** Der Entwickler des Action-Strategie-Spiels **Gladius** plant, ein Online-Multiplayer-Dienst zu lancieren. *** **Lionhead:** Der Entwickler des Action-Strategie-Spiels **Gladius** plant, ein Online-Multiplayer-Dienst zu lancieren.

Spiele News

Müde Missions-CDs

Experimente sind gut. Aber riskant. Deshalb läßt so mancher Spielehersteller lieber die Finger von unkalkulierbaren Wagnissen und innovativen Programmen. Ich will es den Firmen ja gar nicht übelnehmen. Bei Multi-Millionen-Dollar-Budgets und ungeheuer viel Arbeit von riesigen Teams soll am Ende des Tages auch Kohle reinkommen. Aber warum traut sich kaum jemand, wenigstens in den Missions-CDs mal wirklich Neues zu wagen, wie das etwa Valve mit *Half-Life: Team Fortress* vor-

hat? Meist bastelt man nur zusätzliche Levels und Einheiten – das war's dann auch schon. Gibt es mal mehr zu bestaunen, wird gleich ein Nachfolger daraus gestrickt, wie unlängst das Pseudo-Update *Racing Simulation 2* oder der generalüberholte *Bundesliga Manager 98*.

Dabei könnte ich mir wirklich sinnvolle Addons vorstellen. Wie wäre es zum Beispiel mit einem zu *Die Siedler 3*, das den Aufbau-Hit um ursprünglich angedachte Features wie Kriegsschiffe, Formationen und Handel im Einzelspieler-Modus ergänzt. Oder eines, mit dem man bei *Commandos* auch die Deutschen spielen kann. Addons sind für solche echten Erweiterungen geradezu prädestiniert – schließlich waren die Hauptprogramme ja (meist) erfolgreich, haben also viele Fans gefunden.

Rüdiger Steidle
Redakteur

Fighter Squadron:
Tragflächen lassen
sich stückweise
wegschießen.



Team Fortress: Neben neun verschiedenen Kämpfern pro Trupp soll es auch Vehikel geben.

Half-Life: Team Fortress

Zum 3D-Actionspiel *Half-Life* erscheint demnächst die Addon-CD *Team Fortress*. In dem Programm kämpfen mehrere neunköpfige Trupps gegeneinander, entweder im Deathmatch- oder im Capture-the-Flag-Modus. Jeder Teilnehmer (wahlweise von Menschenhand oder vom Computer gesteuert) hat nicht nur eigene Waffen, sondern auch besondere Stärken und Schwächen. Infanteristen taugen noch am ehesten zum Allround-Soldaten. Scharfschützen können gut schleichen, sind aber sehr verletzlich. Valve verspricht, daß sich die 20 geplanten Karten fast so komplex wie manche Echtzeit-Strategicals spielen sollen – *Commandos* läßt grüßen.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

Fighter Squadron

Activision bastelt immer noch an seiner Flugsimulation rund um den Zweiten Weltkrieg. In *Fighter Squadron* sind Sie bei der US Air Force, der Luftwaffe oder der Royal Air Force über Afrika oder dem Ärmelkanal unterwegs. Im Gegensatz zu etwa *European Air War* klettern



Sie auch in Bomber wie die B-17, die Lancaster sowie die Ju88. Besonders viel Wert legen die Entwickler auf ein ausgefeiltes Schadensmodell. Sie sollen generische Tragflächen sogar Stück für Stück per Bordkanone »wegsägen« können. *Fighter Squadron* wird nach derzeitiger Planung noch '98 fertig.

Info: Activision, ☎ (089) 96 11 88 50



Seven Kingdoms 2: Die Grafiken werden ordentlich aufgeböhrt, die Bedienung vereinfacht.

Seven Kingdoms 2

Der erste Teil des Echtzeit-Strategie-Spiels von Interactive Magic bot enorme Spieltiefe, war aber vielen Strategen für einen Echtzeit-Titel zu komplex und häßlich. *Seven Kingdoms 2* soll deutlich einfacher zu bedienen sein. Diesmal führen Sie eines von zwölf Völkern (darunter Japaner, Inder und Wikinger) gegen die außerirdischen Frythan ins Feld. Abgesehen vom Interface wird vor allem die Grafik generalüberholt. Auf der hübschen Renderlandschaft finden sich detaillierte Burgen, Tempel und Städte. Wahrscheinlich startet die große Eroberungstour im Frühjahr '99.

Info: iMagic, ☎ (01805) 22 11 26

Silver

Mit dem Rollenspiel **Silver** will Infogrames der **Final Fantasy**-Reihe Paroli bieten. Als bärbeißiger Held David suchen Sie nach Ihrer Ehefrau, die ein heimtückischer Magier in sein Schloß entführt hat. Mit bis zu sechs anderen Polygon-Mitstreitern marschieren Sie durch vorgerenderte Hintergründe und plaudern mit zahlreichen NPCs. Gekämpft wird in Echtzeit, das Programm will Mausbewegungen halbautomatisch umwandeln – etwa in einen kräftigen Schwertschlag. In den heißen Schlachten kontrollieren Sie jeweils nur eine Person, sollen in Notfällen aber schnell zwischen den Figuren wechseln können.

Info: Infogrames, ☎ (06107) 945 145



Silver: Mit sieben Helden kämpfen Sie sich durch eine gerenderte Fantasy-Welt.

Mankind

Im Online-3D-Strategiespiel **Mankind** erforschen Sie fremde Weltraum-Imperien, kolonisieren eine Galaxie aus (angeblich) 900 Millionen Planeten, die (ebenfalls angeblich) alle anders aussehen sollen, treiben Handel oder liefern sich Echtzeit-Gefechte mit anderen Raumflotten. Von der netten Grafik können Sie sich selbst überzeugen, wenn Sie sich unter www.mankind.net zum kostenlosen Betatest anmelden. Per Patch



Mankind: Strategie im grenzenlosen All.

wollen die Entwickler ständig neue Einheiten und Mini-Spiele einbauen. Sobald im Frühjahr '99 voraussichtlich die Prophase abgeschlossen ist, können Sie das Spiel für zirka 100 Mark ganz normal im Laden kaufen. Damit erhalten Sie ein Jahr lang Zugang, für jedes weitere Jahr ist derselbe Betrag fällig.

Info: Cryo, ☎ (05241) 953 539

Links LS 99

Die neue Ausgabe der Golfsimulation **Links LS 99** bietet neben der Zwei-Klick-Maussteuerung jetzt auch die modischen Drei-Klick- und Direktschwung-Varianten. Solo-Golfer freuen sich über 30 Spielarten, einen Regeleditor und minimal mehr Turnieratmosphäre. Gravierend sind diese Änderungen nicht. **Links LS 99** spielt sich hervorragend, läßt sich aber kaum als »neues« Produkt bezeichnen. Hierzulande gibt's die neue Version, anders als in den USA, nur als Vollpreis-Produkt für rund 100 Mark.

Info: Access, www.accesssoftware.com

Panzer Elite

Die Simulation **Panzer Elite** rasselt mit Sturmtempo der Fertigstellung entgegen. Eine erste Version wurde bereits an Betatester ausgeliefert. Die dürfen sich schon jetzt mit 21 Fahrzeugtypen wilde Panzerschlachten in Nordafrika, Italien oder der Normandie liefern.

Info: Psygnosis, ☎ (069) 66 54 34 00



Panzer Elite: Simulation aus Deutschland.

Simon the Sorcerer 3

Nachwuchs-Magier Simon bekommt für sein nächstes Adventure eine 3D-Engine spendiert. Und gleich die Entwarnung: Der zipfelmützige Zauberer mit dem schrägen Humor wird nur wenig hüpfen oder kämpfen, sondern vor allem schräge Rätsel lösen. Auch Plaudereien mit anderen Figuren stehen im Konzept der Entwickler, das allerdings noch nicht ganz fertig ist. Ursprünglich sollte **Simon the Sorcerer 3** als gerendertes 2D-Adventure erscheinen.

Info: Infogrames, ☎ (06107) 945 145



Simon the Sorcerer 3: 3D-Abenteuer statt klassischem Adventure.

Leser-Charts

Platz	Spiel
1	[1] Unreal
2	[3] Anno 1602
3	[2] StarCraft
4	[6] Need for Speed 3
5	[9] C&C2: Alarmstufe Rot
6	[5] Age of Empires
7	[8] Diablo
8	[4] Commandos
9	[7] Die Siedler 2
10	[15] Grand Theft Auto
11	[10] Dune 2000
12	[12] Tomb Raider 2
13	NEU NHL 99
14	[11] Frankreich 98
15	[18] Jedi Knight
16	[-] Civilization 2
17	[-] Worms 2
18	NEU Delta Force
19	[-] Anstoß 2
20	[-] Forsaken

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Achtung: Fehlerhafte Freespace-Missions-CD

Panne bei Interplay: Die Missions-CD zum Weltraumspiel Freespace läßt sich nicht starten. Laut der Münchner Niederlassung kommt das Programm nicht mit dem Kopierschutz der deutschen Version zurecht. Der Hersteller hat das Addon inzwischen zurückgezogen. Betroffene melden sich unter der Hotline ☎ (089) 329 406 00 (Mo, Mi und Fr, 14 bis 19 Uhr).

Spiele News

Vampire: The Masquerade

Böse Blutsauger und ein wackerer Rittersmann stehen im Mittelpunkt von **Vampire: The Masquerade**. Das Rollenspiel auf Basis eines bekannten »Pen & Paper«-Vorbilds wird derzeit vom **Jedi Knight**-Designer Ray Gresko mit seiner neuen Firma Nihilistic entwickelt. Als Hauptfigur Christof Romuald verfolgen



Vampire: Das Bild stammt aus einer frühen Version der 3D-Engine, die nur Hardware-beschleunigt läuft.

Sie die Spur eines mächtigen Vampir-Lords und geraten zwischen die Fronten verfeindeter Sauger-Sippen. Vom Start bis zum großen Finale führt Sie **Vampire** durch acht Jahrhunderte. Los geht's im mittelalterlichen Prag, dann durchstreifen Sie Wien und gelangen ins London und New York der Gegenwart.

Info: Activision, ☎ (089) 96 11 88 50

Constructor 2

In **Constructor 2** sollen Sie als großwahnsinniger Baumagnat Anwohner aus ihren Häusern ekeln und Städte an sich reißen können. Dabei schrecken Sie auch vor drastischen Maßnahmen nicht zurück. Wenn ein sturer Mieter der Luxussanierung im Weg steht, sorgt ein Poltergeist oder das Bordell vor der Haus-



Constructor 2: Schräges Häuslebauen.

tür für »sanften« Druck. Gegenüber dem Vorgänger werden die Missionen gestrafft; teilweise müssen Sie die Häuserzeilen nicht selbst errichten, sondern spielen in vorgegebenen Szenarios. Auch die Grafik wird aufgepeppt, künftig bauen Sie in 800 mal 600 Pixeln bei 65.536 Farben. **Constructor 2** soll Anfang '99 im Laden stehen.

Info: Infogrames, ☎ (06107) 945 145

Redline

Martialische Autorennspiele sind fast so angesagt wie 3D-Shooter. Accolade packt in **Redline** beide Spielprinzipien

zusammen. Als Mitglied einer Autogang sollen Sie sowohl aus der Ich-Perspektive in düsteren Zukunftsszenarien herumrennen, als auch hinter dem Steuer eines von 20 Vehikeln über die staubigen Straßen brettern können. Bei den Bandenkriegen geht's nicht zimperlich zu: Gegnerische Raufbolde werden mit über 50 verschiedenen Waffen aus dem Weg geräumt. Herrenlose Konkurrenzfahrzeuge sollen Sie kapern und mit Extras aufmotzen dürfen.

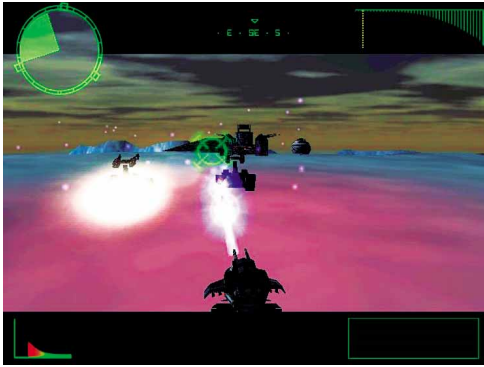
Info: Electronic Arts, www.ea.com



Redline: Einer Ihrer Gegner hastet auf einen einsamen Van zu – Sie sollten ihn sofort stoppen.

GameStar-Charts DEZEMBER JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Half-Life	3D-Action	Valve	92%
2	Falcon 4.0	Flugsimulation	Microprose	92%
3	Die Siedler 3	Aufbauspiel	Blue Byte	90%
4	Fifa 99	Sportspiel	EA Sports	89%
5	Grim Fandango	Adventure	LucasArts	88%
6	Populous 3	Echtzeit-Strategie	Bullfrog	88%
7	NBA Live 99	Sportspiel	EA Sports	86%
8	World War 2 Fighters	Flugsimulation	Jane's	86%
9	Tomb Raider 3	Action-Adventure	Eidos	85%
10	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	Pop Top	85%
11	Lords of Magic SE	Strategie	Sierra	85%
12	Sin	3D-Action	Ritual	85%
13	Heretic 2	Actionspiel	Raven Software	84%
14	European Air War	Flugsimulation	Microprose	84%
15	Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	83%
16	Caesar 3	Aufbauspiel	Impressions	83%
17	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	Microprose	83%
18	Shogo	3D-Action	Monolith	83%
19	Delta Force	Actionspiel	Novalogic	83%
20	Dethkarz	Action-Rennspiel	Beam Software	82%
Die 20 besten PC-Spiele im Dezember und Januar. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 12/98 und 1/99.				



Devastator: Heiße Action in farbenprächtiger Umgebung.

Devastator

Topware hilft weiter beim Aufbau der polnischen Spieleindustrie. Neueste Entwicklung ist ein Actionspiel namens **Devastator**, bei dem Sie sich mit einem Panzer durch 18 Levels auf sechs Planeten ballern. 100 Gebäude, 60 Vehikel und 32 Waffensysteme warten auf Sie. Außerdem sollen Sie Luftunterstützung anfordern, Ihr Vehikel aufrüsten und feindliche Funkmeldungen abfangen können. **Devastator** ist nach derzeitigem Stand im Frühjahr '99 fertig.

Info: **Topware Interactive**,

☎ (0621) 480 50

Hanse 1408

Der mittelalterliche Hansebund hat schon so manche deutsche Softwarefirma zu PC-Spielen inspiriert. Nun bedient sich in **Hanse 1408** auch Ari Data des dankbaren Hintergrunds für eine Wirtschaftssimulation. Als aufstrebender Handelsherr verschippen Sie Waren quer über die Nordsee und schicken Freibeuter in Seeschlachten schnurstracks auf den Meeresboden. Der historische Handelskrieg soll ab Ende 1998 für rund 50 Mark zu haben sein.

Info: **Ari Data**, www.ari-data.de



Hanse 1408: Gezeichnete Hintergrundbilder sorgen für mittelalterliches Flair.

Flight Simulator Emergency

Addons für den **MS Flight Simulator** gibt's für jeden Geschmack. Im **Multi-media Adventure Emergency** von Herzing Aeromedia fliegen Sie auf dem Weg von München nach Rom mit Ihrem Passagierflieger urplötzlich durch Turbulenzen – etliche Passagiere sind verletzt. Dadurch werden Sie gezwungen, schnellstmöglich nach München zurückzukehren. Das Besondere: Während Sie im ATF-tauglichen Cockpit alle Hände voll zu tun haben, zeigen kurze Videosequenzen die Notfallvorbereitungen in München. **Emergency** funktioniert mit den Flight Simulatoren 95 und 98; es kostet knapp 60 Mark.

Info: <http://members.xoom.com/herzing>

VR Baseball 2000

Noch bevor Shinsys Actionspiel **Messiah** das Licht der Welt erblickt, erscheint bereits das erste andere Programm mit dessen 3D-Engine: Interplays **VR Baseball 2000**. Dank der Technologie von **Messiah** laufen die Baseballer auch auf schwächeren Rechnern noch flüssig



VR Baseball 2000: Gut animierte Spieler, aber wacklige und grobgepixelte Stadien.

über den Rasen; durch automatische Abstufung der Polygon-Anzahl wird die Framerate konstant gehalten. Die High-tech-Engine sieht man dem Spiel allerdings kaum an, vor allem die Stadiongrafik wirkt altbacken. Hardcore-Fans des US-Massensports werden an Interplays solider Simulation trotzdem ihre Freude haben.

Info: **Interplay**, ☎ (0211) 523 22 22

Slave Zero

Die für Autorennen bekannte Firma Accolade wagt sich an ein reinrassiges Actionspiel. In **Slave Zero** stapfen Sie im

Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	NEU Railroad Tycoon 2
2	NEU Nice 2
3	[1] Need for Speed 3
4	NEU Caesar 3
5	[8] Anno 1602
6	[7] Racing Simulation 2
7	NEU Grim Fandango
8	[6] Colin McRae Rally
9	[2] Bundesliga Manager 98
10	[9] NHL 99
11	[4] Commandos
12	NEU Anstoss Gold
13	[1] Myst
14	NEU Rent a Hero
15	[3] Dune 2000
16	NEU Rainbow Six
17	NEU Rage of Mages
18	NEU Dynasty General
19	[12] Grand Prix Legends
20	NEU Sin
Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von SATURN	

Robotergewand durch die Straßen einer belebten Zukunfts-Metropole. Der metallene Koloß ist mehrere Meter hoch und klemmt sich locker herumsausende Autos unter den Arm. Fahrzeuge und andere Objekte sollen sich als Wurfgeschosse mißbrauchen lassen. Der Kampf gegen die Robo-Armee eines fiesen Despoten findet mitten in einer ausgedehnten Stadt statt, auf deren Wolkenkratzern Ihr mechanischer Protagonist herumturnen darf wie einst King Kong mit seinen Opfern. **PS**

Info: **Electronic Arts**, www.ea.com



Slave Zero: Die Kampfmaschine schießt mit großem Kaliber.

Technik News

Bremst die Beschleuniger

Als Sportspiel-Tester muß ich ständig die fortsetzungswütigen Softwarefirmen tadeln: »Soso, Ih-Äh-Sports, nur viereinhalb neue Features bei Völkerball 99...?« Doch das ist nichts gegen den Erfindungswahn, der die Grafikkarten-Szene derzeit heimsucht. Schön, daß 3Dfx für 1999 den Voodoo 3 angekündigt hat. Wer angesichts von TNT, Banshee & Co noch nicht ausreichend verwirrt war, hängt jetzt endgültig in der »Kaufen oder warten?«-Zwickmühle fest. Braucht man wirklich alle 14 Tage einen neuen Chipsatz?



Zumal ich nicht den Eindruck habe, daß die aktuelle Beschleuniger-Generation von den Spielen voll ausgereizt wird.

Ganz abgesehen davon, daß es finanziell ruinös ist, sich alle paar Monate eine neue Grafikkarte zu kaufen: Wer hat denn Bock auf dieses ständige Gefummel? Der Austausch von PC-Teilen hat für mich einen ähnlichen Unterhaltungswert wie zahnärztliche Wurzelbehandlungen oder das Schrubben der Badewanne. Lenhardts Tuning-Leidensliste: Aufschrauben, zuschrauben, die Karte wackelt, der Treiber spinnt, hat der Hund ein Schräubchen verschluckt? Wenn ich mir dieses Trara antue, dann soll die implantierte Hardware gefälligst etwas länger up to date sein als die Frühjahrskollektion von C&A.

Also, liebe 3D-Genies, werft nicht wegen jeder mittleren Benchmark-Besserungsmöglichkeit gleich eine neue Chip-Generation auf den Markt. Am Ende kommen wir vor lauter Updates gar nicht mehr dazu, die dazugehörigen Spiele zu kaufen.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent



Voodoo 3: der offizielle Banshee-Nachfolger.

Voodoo 3

In letzter Minute erreichten uns neue Infos von 3Dfx: Der neue 3D-Beschleuniger wird nun doch nicht Rampage oder Avenger, sondern schlicht **Voodoo 3** heißen. Trotz des Namens ist er der **Banshee**-Nachfolger, also ein 2D/3D-Kombichip. In der Polygon-Darstellung soll er die Leistung von zwei Voodoo 2-Karten im SLI-Modus nochmals um das Doppelte übertreffen. 3Dfx spricht von einer maximalen 3D-Auflösung von 1920 mal 1440 Pixeln und einer enormen Framerate: Erste **Quake 2**-Benchmark-Tests eines heruntergetakteten Prototypen ohne speziell angepasste Treiber ergaben angeblich schon recht beeindruckende Resultate (31 Bilder pro Sekunde bei 1600x1200 auf PII/450). Bump-Mapping und trilineares Mip-Mapping werden unterstützt.

Zusätzlich bietet der **Voodoo 3** DVD-Beschleunigung. Damit soll der Chip die CPU um bis zu 40 Prozent entlasten und 30 fps liefern. Auf einigen Gebieten wird Konkurrent Riva TNT allerdings die Nase vorn behalten: Die maximale Texturgröße, schon immer die Schwäche von 3Dfx-Beschleunigern, soll bei 256x256 liegen. Auch 32-Bit-Farben wird der neue Chipsatz nicht darstellen – bei 16 Bit ist Schluß. Der **Voodoo 3** wird kompatibel zu Voodoo 1 und 2 sein und DirectX 6, OpenGL sowie Glide unterstützen.

Info: 3Dfx, www.3dfx.com

AMD: Neue Prozessoren

AMD hat drei neue **K6-2**-Prozessoren vorgestellt. Mit Taktraten von 366, 380 und 400 MHz werden sie die Lücke zwischen den AMD- und Intel-Chips füllen. Im ersten Quartal 1999 soll dann mit dem ersten **K6-3** noch eine 450 MHz-CPU dazukommen.

Info: AMD, ☎ (089) 45 05 30

Lowcost-CPU's

Die Firma Rise produziert Lowend-Prozessoren im untersten Preissegment. Die CPUs liegen in Sachen Tempo klar hinter der Konkurrenz zurück, könnten aber für PC-Käufer mit schmalen Geldbeutel eine preiswerte Alternative darstellen. Der **mp6 266** zum Beispiel soll weniger als 150 Mark kosten.

Info: Rise Computer GmbH,
☎ (06165) 912 288

TNT-Karten von Hercules und Asus



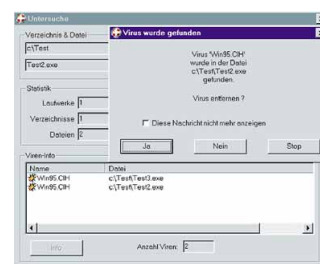
Gute Leistung zum fairen Preis:
die **Hercules Dynamite TNT**.

Auch Hercules und Asus haben neuerdings 2D/3D-Grafikkarten auf der Basis des formidablen Riva TNT-Chipsatzes im Programm. Beide Boards, das **Dynamite TNT** wie das **V3400TNT**, haben alle bekannten Features (16 MByte, 250 MHz-RAMDAC, Direct-3D-Unterstützung), sollen aber preislich etwa 30 bis 40 Mark unter den Konkurrenzkarten von Creative Labs, Elsa oder STB liegen.

Info: Hercules, ☎ (089) 8989 0228
Asus, ☎ (02102) 44 50 11

Hardware-Virus

Als erster Virus kann der aus Taiwan stammende **CIH** sogar die Computer-Hardware beschädigen: Am 26. eines Monats überschreibt er im Flash-BIOS Teile des Startprogramms und die Festplatte (oder deren Bootsektor), was sogar einen Neustart verhindert. Die meisten neuen Virens Scanner, darunter der Ikarus



Der **CIH** gehört momentan zu den gefährlichsten Computer-Viren.

Technik News

Anti-Virus, erkennen mittlerweile alle Mutationen des Schädlings. Die Shareware-Version des Ikarus finden Sie auf unserer Bonus-CD im Verzeichnis `DI-VERSE\ANTIVIR`. Anti-Virus kann die meisten befallenen Dateien reparieren, falls aber doch nicht: unbedingt löschen!

Info: Ikarus, www.ikarus.com

DVD von Panasonic



Panasonic SR-8583: kann erstmals auch DVD-RAMs lesen.

Panasonic bietet als erster Hersteller ein DVD-ROM-Laufwerk an, das auch die wiederbeschreibbaren DVD-RAM-Disks lesen kann. Das **SR-8583** liest DVDs mit bis zu 5fachem Tempo aus und erreicht dabei Übertragungsraten von 6,5 MByte/s. Im CD-Modus entspricht es mit 4,8 MByte/s einem durchschnittlichen 32fach-CD-ROM. Panasonic will das Gerät ab sofort zu einem Preis von 285 Mark ausliefern.

Info: Panasonic, www.panasonic.de

Neues Zip-Laufwerk

Anfang nächsten Jahres will Iomega eine weitere Version des beliebten Zip-Laufwerks ausliefern. Es wird Zip-Medien mit einer Kapazität von 250 MByte (statt bisher 100 MByte) verarbeiten können. Zu den alten Disketten soll das Laufwerk kompatibel sein. Der Preis für das **Iomega 250** soll etwa 300 bis 400 Mark betra-

gen. Zip-Medien mit 250 MByte sollen für knapp 30 Mark angeboten werden.

Info: Iomega, www.iomega.de

Iomega 250:

Das neue Zip-Laufwerk bietet größere Speicherkapazität, bleibt aber abwärtskompatibel.



TNT onboard bei STB

Der amerikanische Grafikkarten-Hersteller STB betritt Neuland und steigt in die Motherboard-Fertigung ein. Nicht kleckern, sondern klotzen scheint das Motto der Entwickler gewesen zu sein: Das neue **T-100 MMR** benutzt den Intel 440BX-Chipsatz und hat einen 3D-Beschleuniger vom Typ Riva TNT gleich eingebaut. Alle Intel-Prozessoren inklusive des noch nicht erhältlichen Katmai sollen unterstützt werden; von den AMD-Chips war noch keine Rede.

Info: STB, www.stb.com

Diamond MP3-Spieler



Der **Rio PMP 300** spielt heruntergeladene MP3-Files fast mit CD-Qualität.

Diamond hat eine spektakuläre Entwicklung zu vermelden: Der **Rio Music Player** kann Musikfiles im MP3-Format abspielen. Dazu schließen Sie das winzige Gerät an Ihren PC an und laden die Stücke aus dem Internet herunter. Auch Songs von Audio-CDs können importiert werden. Die Soundqualität soll knapp unter CD-Standard liegen, dafür ist der Rio eine echte Walkman-Alternative – er wiegt nur halb soviel wie ein Handy und leiert nicht, da er keine beweglichen Teile enthält. Der 32 MByte große Speicher reicht für etwa eine Stunde Musik. Zusätzlich können Sie Speicherkarten erwerben, die allerdings

mit etwa 200 Mark noch sehr teuer sind. Der Rio soll ab Anfang Dezember für etwa 400 Mark in den Läden stehen.

Info: Diamond, www.diamondmm.de

Highend-Boxen von Logitech

Falls Ihnen von Billig-Boxen die Ohren dröhnen: Die Zubehör-Spezialisten von Logitech bringen gleich drei neue Lautsprecher-Sets auf den Markt. Der **Soundman** mit 12 Watt Leistung soll unter 100 Mark kosten, während Sie für den **Soundman Pro** mit 50 Watt schon knapp 170 Mark hinlegen müssen. Höchsten Qualitätsansprüchen soll der **Soundman Extreme** (350 Mark) genügen, der zusätzlich mit einem Subwoofer ausgerüstet ist. Alle drei Systeme sind mit einer Stromspar-Funktion ausgestattet und schalten sich selbständig ab, falls eine Zeitlang kein Audiosignal gesendet wird.



Teuer und gut: das Edel-Boxen-Set **Soundman Extreme**.

Info: Logitech, ☎ (069) 92 03 21 65

Rückzieher von Elsa

Der deutsche Grafikkarten-Hersteller Elsa hat die Verhandlungen zur Übernahme des US-Konkurrenten Hercules (wir berichteten in Heft 11/98) abgebrochen. Angeblich waren die wirtschaftlichen Daten der amerikanischen Firma schlechter als erwartet. Elsa hegt aber laut Presseerklärung weiterhin Pläne für eine Expansion in den US-Hardwaremarkt.

Info: Elsa, ☎ (0241) 606 51 12

Matrox G200 für PCI

Von Matrox gibt's die **G200**-Grafikkarte jetzt auch als preisgünstige PCI-Variante. Im Bündel mit dem schicken Action-Rennen **Motorhead** und dem Micrografx Picture Publisher 8 soll das 2D/3D-Board knapp 280 Mark kosten. **GUN**

Info: Matrox, TEL (089) 614 47 40

Die **Matrox G200 SD** kommt als PCI-Version für knapp 280 Mark.

