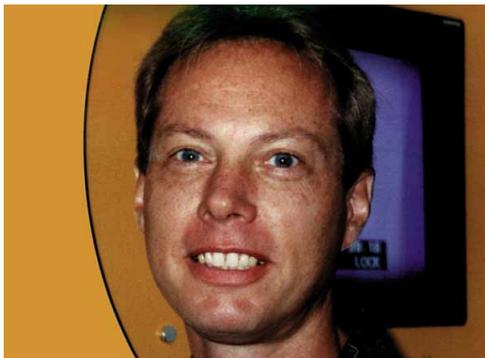


Gerüchte, Szene



Andy Hollis: Der neue Produzent von Wing Commander 6.

Wing Commander

Origin hat einen neuen Produzenten für **Wing Commander**: Andy Hollis. Der Schöpfer von Flugsimulations-Klassikern wie **Gunship 2000** und **F-15** sowie der **Longbow**-Serie kümmert sich mit sofortiger Wirkung um die kultige Welt-

all-Saga. In welche Richtung sich die Vorzeigeserie künftig entwickeln wird – die Verpflichtung von Hollis könnte Anzeichen für mehr Simulations-Elemente sein – wollte uns der künftige Chef über Terraner und Kilrathi noch nicht verraten. Unbestätigten Gerüchten zufolge arbeitet Origin derzeit am offiziellen Spiel zum **Wing Commander**-Film.

Star Trek-Lizenz bei Activision

Activision greift nach den Sternen: Der Hersteller aus Kalifornien hat sich für zehn Jahre die Rechte an **Star Trek** gesichert. Der Deal umfaßt alle Serien und sämtliche Filme. Das erste Spiel wird auf dem kommenden **Next Generation**-Film **Insurrection** basieren; Details dazu gibt's allerdings noch nicht. Alle Spiele, die bei anderen Firmen in der Pipeline stecken, werden dort fertiggestellt. Unter anderem sind das **Klingon Academy** und **New Worlds** (Interplay), sowie **Birth of the Federation** (Microprose).

Erstes interessantes Detail: In einer Presseerklärung heißt es ausdrücklich, Activision erhalte »weltweit exklusive Rechte an allen neuen Star Trek-Serien« – welche neue Serie damit gemeint sein könnte, darüber schweigen sich die Beteiligten aus. Zweites interessantes De-



Klingon Academy: Interplay darf die Raumschiffs-Simulation noch fertigstellen.

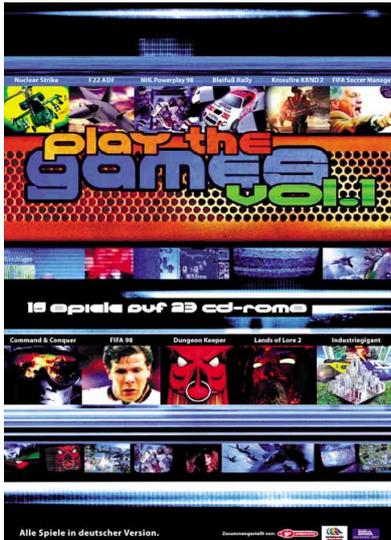
tail: Activision vertreibt seit kurzem in großen Teilen der Welt – allerdings nicht in den USA oder Deutschland – die Programme von LucasArts und hält somit dort die beiden wichtigsten Sciencefiction-Serien in einer Hand.

John Carmack darf nicht mehr spielen

John Carmack darf nicht mehr spielen. Zumindest muß der Vater der **Quake 2**-Engine und kluge Kopf hinter id Software angeblich in Las Vegas die Finger von den Blackjack-Karten lassen. In einem der Casinos hatten ihm (nachdem er umgerechnet knapp 60.000 Mark gewonnen hatte) ein paar dunkel gekleidete Herren der Verwaltung freundlich auf die Schulter geklopft. Seitdem muß Carmack sein Glück woanders suchen.

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

Bitmap Brothers: Die englischen Pixel-Brüder programmieren für GT Interactive derzeit am Echtzeit-Strategiespiel **Z 2**. ***** Dwango**: Der amerikanische Vorreiter in Sachen Internet-Spiele schließt wegen zu niedriger Mitgliederzahlen seine Pforten. ***** Bioware**: Ausgerechnet die Macher des schwergewichtigen Rollenspiels **Baldur's Gate** programmieren im Auftrag von Shiny das leichtgewichtige Actionspiel **MDK 2**. ***** Online**: Microsofts Spieledienst trägt einen neuen Namen. Statt **Internet Gaming Zone** heißt er **MSN Gaming Zone**, die Web-Adresse (www.zone.com) bleibt gleich. ***** LucasArts**: Der offizielle deutsche Titel des kommenden Indy-Spiels lautet **Indiana Jones und der Turm von Babel**. ***** Psygnosis**: Der britische Hersteller hat die **Unreal-Engine** lizenziert und bastelt an einem 3D-Actionspiel namens **Hired Guns**. In dem Programm steuern Sie einen Trupp aus einem Waffenspezialisten, einem Späher, einem Sanitäter sowie einer Computerhackerin. ***** Firaxis**: Sid Meiers Strategiefirma hat ihren Publishing-Vertrag mit Electronic Arts um weitere zwei Spiele verlängert. ***** Topware**: Die Mannheimer Spielefirma veröffentlicht im Frühjahr '99 ein 3D-Actionspiel mit dem Titel **Devastator**. ***** Deer Avenger**: Unter diesem Titel entwickelt Simon & Schuster eine Parodie auf Jagdspiele. Als schießwütiger Hirsch sollen Sie Waidmänner mit Rufen wie »Freibier« oder »Ich bin nackt und hab' ne Pizza« vor Ihre Flinte locken. ***** Luftwaffe Commander**: SSI werkelt an einer actionlastigen Flugsimulation, in der Sie ausschließlich in deutschen Jagdmaschinen der 30er und 40er Jahre kämpfen. ***** Mankind**: Dieses Internet-Spiel mit (theoretisch) unbegrenzter Teilnehmerzahl soll an eine Mischung aus **Homeworld** und **Master of Orion 2** erinnern. Potentielle Eroberer starten ab November '98 – vorerst kostenlos – von der Web-Seite www.mankind.net ins All.



Schachtel des Streits: Aus der Mega-Compilation **Best of Games** wird **Play the Games**.

Aus Best of Games wird Play the Games

Streit um Spiele-Compilations: Die als **Best of Games** angekündigte Spiele-Compilation (von uns mit einer 92-Prozent-Wertung hochgelobt) wird jetzt unter dem Titel **Play the Games Vol. 1** erscheinen. Laut Topware hatte EA im Rahmen von Lizenzverhandlungen über die **Gold Games 3** (an der sich EA ursprünglich beteiligen wollte) vertrauliche Informationen, etwa Preisgestaltung und Erscheinungstermin, erhalten und diese Kenntnisse vertragswidrig genutzt. EA wies die Vorwürfe als nicht haltbar zurück. Durch ein erstes Gerichtsurteil wurde EA untersagt, die Sammlung unter dem Titel **Best of Games** zu veröffentlichen – deshalb die Umbenennung.

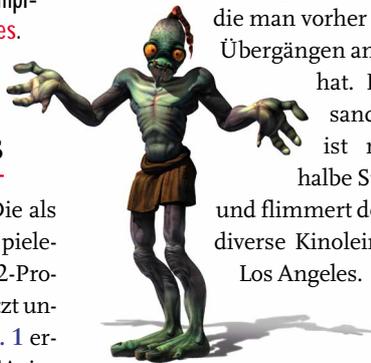
Unreal 2

Die Fortsetzung des 3D-Actionhits **Unreal** wird nicht vom Hersteller des ersten Teils und Eigentümer der Grafike-engine, Epic Megagames, sondern von Legend Entertainment entwickelt. Eine ungewöhnliche Entscheidung – schließlich gilt Legend in der Branche als Spezialist für Adventures. Immerhin besitzen die Legend-Leute bereits mehr Erfahrung mit der **Unreal**-Technik als jede andere Drittfirma. Sie hatten sich schon früh entschlossen, die Engine für einen eigenen 3D-Action-Strategiemix namens **Wheel of Time** zu lizenzieren. Al-

lerdings will Epic die komplette Entwicklung von **Unreal 2** überwachen. »Wir schauen schon genau hin, was Legend macht und schicken auch einen eigenen Produzenten hin«, drückt es der Vize-Präsident von Epic, Mark Rein, aus.

Abe-Award?

»And the winner is...« – Abe? Die Spielefirma Oddworld Inhabitants hat die Zwischensequenzen des kommenden **Oddworld: Abe's Exodius** für einen Academy Award in der Kategorie Animierter Kurzfilm eingereicht – damit mischt zum erstenmal ein Computerspiel bei den Oscars mit. Vorgelegt wurden die Videosequenzen des Spieles, die man vorher mit neuen Übergängen angereichert hat. Der eingesandte Beitrag ist rund eine halbe Stunde lang und flimmert derzeit über diverse Kinoleinwände in Los Angeles.



Prey

Paul Schuytema, Chef-Designer des mit viel Spannung erwarteten 3D-Actionspiels **Prey**, hat 3D Realms verlassen. Über die Gründe wollten weder Schuytema noch sein ehemaliger Arbeitgeber nähere Details verlauten lassen. Ursprünglich war Tom Hall, einer der Gründungsmitglieder von id Software, für **Prey** verantwortlich. Hall verließ das Projekt allerdings nach kurzer Zeit, um Ion Storm mit aufzubauen. Durch den erneuten Fortgang verschiebt sich der Veröffentlichungstermin des Actionspiels angeblich in Richtung Ende 2000.

Crack konkurs

Crack dot Com, die Firma von Dave Taylor, meldet Konkurs an. Grund: Publisher hätten nach den schlechten Verkäufen von **Battlezone** und **Uprising** nicht in sein ähnliches 3D-Strategiespiel **Golgotha** investieren wollen. Taylor stellt den Source-Code der 3D-Engine, sämtliche 2.000 Texturen sowie alle Sound-Dateien auf www.crack.com zum Download bereit.

Frage des Monats

In Ausgabe 11/98 fragten wir:
»Wie soll GameStar TV weitergehen?«

Ergebnis: Akte X liegt schwer im Trend. Ein gutes Drittel der Umfrage-Teilnehmer will die GameStar-Redaktion auf die Jagd nach mysteriösen Aliens schicken.

Akte X:	36%
Raumschiff GameStar:	29%
News-Sendung:	22%
Star Trek:	13%

Quelle: 1.000 GameStar-Mitmachkarten 11/98.

Laras Töchter

Busenmäßig ist angesichts der perfektionierten Oberkörper-Strukturen von Lara Croft anscheinend nicht mehr viel zu gewinnen. Also konzentrieren sich die Grafiker von Psygnosis' Action-Adventure Drakan auf die Langbeinigkeit der Schwertschwing-Heldin Rynn. Die in GameStar 10/98 zu besichtigenden Screenshot-Proportionen erschüttern jeweils meinen Glauben an das anatomisch Machbare – oder steht die Grazie gar auf Stelzen?

Früher, als die Spielehelden-Hauptrollen bevorzugt mit schlichten Mackern wie dir und mir besetzt wurden, hielt sich die Aufregung ums äußere Erscheinungsbild noch in Grenzen: Mit Sonnenbrille und ärmellosem Tuch bekleidet galt Duke Nukem beinahe schon als »ver-dressed«. Seit Lara Croft die Hitlisten raufgeturnt ist, sieht die Spielewelt freilich ganz anders aus – den Styling-Auswüchsen scheinen keine Grenzen gesetzt. Mein aktueller Alptraum: Irgendwo in einer Ecke der Entwicklungsabteilung sitzt ein einsamer Leveldesigner, während sich ein zehnköpfiges Expertenteam ausschließlich dem optimierten Zöpfchenwippen der Heldin widmet.



Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent



Spiele News

Stoppt miese Sequels!

Nein, ich möchte mich nicht darüber beschweren, daß die Firmen nur noch Nachfolger rausbringen. Stimmt auch gar nicht – in unserer Preview-Update-liste führen knapp die Spiele ohne Sequel-Status. Was mich stört, ist die Zahl der Fortsetzungen von schumpfigen Titeln, die keinen Menschen interessieren.

Ich brauche kein Lode Runner 2 oder Sentinel Returns, wenn diese in Sachen Spielspaß ähnlich antörend wirken wie Schlafzimmer mit geblümter Bauernmalerei-Tapete. Muß Bambi denn wirklich nochmal sterben in

Deer Hunter 2? Wieso soll ich in Return Fire 2 das Feuer erwidern, oder bei Autobahn Raser 2 erneut von links nach rechts eiern? Es gibt für meinen Geschmack auch schon genug Myst-Jubiläumsversionen und Hugo-Umsetzungen auf dieser Welt. Ich befürchte schon jetzt ein Rainbow 7 samt Werbespruch »Noch mehr Taktikoptionen, die sich im Spiel nicht auswirken«.

Dabei gäbe es so viele Juwelen aus der Homecomputer-Ära, die absolut revivalwürdig wären. Welcher C64-Veteran wartet nicht auf ein echtes Pirates 2, um wieder wochenlang die Südsee zu durchkreuzen? Jeder zweite Ex-Amiga-Fan gäbe ohne zu Zögern seinen letzten Stahl-Sporthelm für Speedball 3. Da lob' ich mir die Designer von Baldur's Gate: Das Rollenspiel ist einerseits höchst schick, soll andererseits aber fest in der Tradition von Komplexitätswundern à la Pool of Radiance und Ultima 5 stehen. Merke: Auch moderne Spiele dürfen ruhig Langzeitmotivation bieten – und nicht nur Feature-Aufzählungen, die sowieso von der Bug-Liste überholt werden.

Jörg Langer
Chefredakteur



Dark Reign 2: Die neue 3D-Engine erlaubt aufwendige Wasserspiegelungen und vieles mehr.

Dark Reign 2

Das Echtzeit-Strategiespiel **Dark Reign** geht in die nächste Runde. Die Entwickler basteln derzeit an den letzten Details der neuen Grafikengine, während ein Trupp Designer gleichzeitig in einem einfachen 3D-Programm neue Ideen ausprobiert. Die Phase der eigentlichen Spielentwicklung soll in zwei bis drei Monaten starten. Deshalb steht noch nicht endgültig fest, ob Sie die Einheiten in **Dark Reign 2** aus der Ich-Perspektive werden steuern können. Außerdem kündigt der Hersteller an, voraussichtlich nicht auf Massenschlachten, sondern stark auf den gezielten Einsatz bestimmter Einheiten zu setzen.

Info: Activision, ☎ (089) 96 11 88 50

Die Siedler 3

Blue Bytes lang erwarteter Aufbau-Hit **Die Siedler 3** hat gerade die Beta-Testphase abgeschlossen und soll noch im November '99 in den Läden stehen. Derweil planen die Mülheimer schon die nächsten Schritte: Im 1. Quartal '99



Die Siedler 3: Im Frühsommer '99 erscheint per Addon ein viertes Volk auf der Karte.

steht Ihnen eine Missions-CD mit neuen Szenarios ins Haus. Für das 2. Quartal '99 kündigt Blue Byte eine Zusatz-CD an, die ein viertes Volk einführen wird.

Info: Blue Byte, ☎ (0208) 450 88 88

Earth 2150

Ein spannendes Szenario bietet das Echtzeit-Strategiespiel **Earth 2150**: Während Sie sich mit einer feindlichen Großmacht bekriegen, verläßt die Erde ihre Bahn und saust der Sonne entgegen. Während der Einsätze sollen Sie verfolgen können, wie Flüsse austrocknen und Meteorschauer die Landschaft verwüsten. Das Programm soll aufwendige Spezialeffekte in einer waschechten 3D-Engine bieten. Unter anderem gibt's Tag- und Nachtwechsel sowie simuliertes Wetter. Ähnlich wie im Vorgänger werden Sie einfachen Einheiten einen virtuellen General vor die Nase setzen können. Der schickt seine Männer dann selbständig in den Kampf. **Earth 2150** soll im Frühjahr '99 erscheinen.

Info: Topware, ☎ (0621) 480 50



Earth 2150: Begleitet von bombastischen Grafikeffekten bekriegen Sie Ihre Gegner.

T. A. Kingdoms

Cavedog bastelt fleißig an **Kingdoms**, dem Fantasy-Ableger des Echtzeit-Strategicals **Total Annihilation**, und geht dabei mit viel Detailverliebtheit zu Werke: Einheiten steigen mittels Erfahrungspunkten zu Veteranen auf und verändern dabei ihr Aussehen, NPC-Monster und Kreaturen streifen durch die Gegend, und Burgen können nicht nur attackiert, sondern auch belagert werden. Die vier verfeindeten Seiten sind nach den Elementen Feuer, Erde, Wasser und Luft gestaltet. **T. A. Kingdoms** soll im 1. Quartal '99 fertig sein.

Info: GT Interactive, ☎ (01805) 25 43 91



T. A. Kingdoms: Echtzeit-Schlachten mit vier Völkern.

Discworld Noir

GT Interactive entwickelt zur Zeit das Adventure **Discworld Noir**. Im Gegensatz zu den ersten beiden Scheibenwelt-Abenteuern setzen die Designer auf eine 3D-Umgebung, Renderoptik und düstere Film-Noir-Stimmung. Trotzdem wird Humor wieder eine tragende Rolle spielen, dies-



Discworld Noir: Lewton, der Held, ist seines Zeichens ein ausgefuchster Privatdetektiv.

mal will man diverse Detektivfilme auf die Schippe nehmen. Als Erscheinungstermin peilt GT das 2. Quartal '99 an.

Info: GT Interactive, ☎ (01805) 25 43 91



Piranha: Wing Commander auf dem Meer.

Piranha

Am futuristischen Actionspiel **Piranha** werbelt das Entwicklerteam Reaktor. Das Programm wird eine Art **Wing Commander** am Meeresgrund: Als junger UN-Offizier nehmen Sie es in Ihrem schwer bewaffneten Piranha-U-Boot mit einer fiesen Piratenorganisation auf. Das Spiel soll auf einer nagelneuen 3D-Grafikengine basieren und von farbigen Lichteffekten bis zu Schattenwürfen alle derzeit angesagten Features nutzen.

Info: Reaktor, www.reaktor.com

Gangsters

Die Gaunersimulation **Gangsters** erinnert an eine Art kriminelles **Theme Park**. Sie befehlen ein aufstrebendes Syndikat und versuchen, die Macht in der Stadt New Temperance zu übernehmen. Dazu planen Sie Überfälle, erpressen Schutzgelder und zeigen mißliebigen Konkurrenten, wer der Boß ist. Aufträge erteilen Sie rundenweise, ausgeführt werden sie in Echtzeit. Die 24 verschiedenen Anweisungen reichen vom harmlosen Auskundschaften unbekannter Stadtteile bis zum Sprengen von Gebäuden. **Gangsters** soll von der liebevoll animierten Metropole leben, in der sich ab Anfang Dezember '98 bis zu 2.000 unschuldige Bürger, 400 Spitzbuben und 100 FBI-Agenten tummeln.

Info: Eidos, ☎ (01805) 22 31 24



Gangsters: Unbürokratische Stadtanierung.

Rollcage

Rollcage will es noch wilder als andere Action-Rennspiele treiben: Ihr rasantes Vehikel protzt mit riesigen Reifen und kann mit dem Dach nach unten weiterfahren, falls es an einer steilen Wand umkippen sollte. Am Rande der Rennstrecke stehen zuweilen Häuser auf Säulen und krachen effektiv zusammen, wenn Sie tragende Pfeiler umnieten. Auf den Kursen liegen neckische Extras verteilt, etwa eine wählerische Lenkrackete, die immer nur gezielt den augenblicklich Führenden trifft. **Rollcage** soll im März '99 erscheinen.

Info: Psygnosis, ☎ (069) 66 54 34 00



Rollcage: Rasante Rennen auf riesigen Reifen.

Leser-Charts

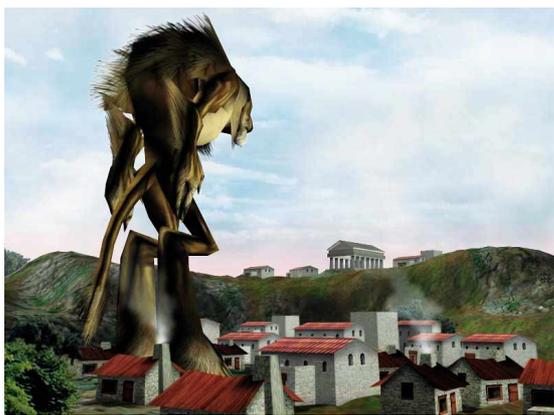
Platz	Spiel
1	[1] Unreal
2	[2] StarCraft
3	[3] Anno 1602
4	[4] Commandos
5	[6] Age of Empires
6	NEU Need for Speed 3
7	[9] Die Siedler 2
8	[7] Diablo
9	[5] C&C2: Alarmstufe Rot
10	NEU Dune 2000
11	[11] Frankreich 98
12	[8] Tomb Raider 2
13	[12] F1 Racing Simulation
14	[10] Final Fantasy 7
15	[14] Grand Theft Auto
16	[19] Curse of Monkey Island
17	[17] Wing Prophecy
18	[13] Jedi Knight
19	[15] Mech Commander
20	[20] Might & Magic 6

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News

Black & White

Peter Molyneux' nächstes Götterspiel **Black & White** macht kräftige Fortschritte. Das Programm versetzt Sie in die Rolle eines mächtigen Zauberers, der sein Völkchen vor anderen Magiern beschützt oder deren Territorium erobert. Inzwischen sind weitere der gewaltigen Kreaturen fertig, die in der liebevoll gestalteten 3D-Welt dem Spieler helfen.



Black & White: Diese gewaltigen Biester sollen sich für Internet-Partien exportieren lassen.

Diese Biester – die Sie zunächst großziehen und aufpäppeln müssen, und die immer größer werden – sollen sich aus dem Programm exportieren lassen. Anschließend können Sie die Wesen beispielsweise in Internet-Partien gegen die Zöglinge anderer Spieler antreten lassen. Das schwarzweiße Treiben beginnt nach derzeitiger Planung Ende '99.

Info: Lionhead, www.lionhead.co.uk

Saga

Noch vor Weihnachten soll das Strategiespiel **Saga** erscheinen. Sieben mythisch-mittelalterliche Völker wie Wikingen, Trolle oder Zwerge tragen Echtheitskämpfe aus, können aber auch handeln und Bündnisse schließen. **Saga** verspricht, das Genre um eine Reihe



Saga: Die Figuren der sieben mystischen Völker sind relativ groß und schön animiert.

neuer oder zumindest ungewöhnlicher Elemente zu bereichern: Jahreszeitenwechsel, Handel, Übernahme feindlicher Völker in den eigenen Clan, Interaktionen bei Seeschlachten und mehr. Spielziel soll das Erwerben von Ehre sein, nicht nur die Vernichtung aller Gegner.

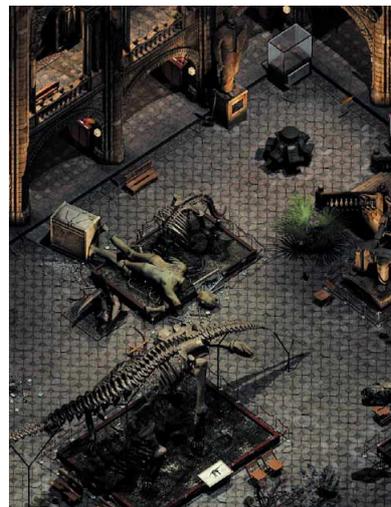
Info: Cryo, ☎ (05241) 953 539

Gorky 17

Topware Interactive plant neben **Septerra Core** ein weiteres Rollenspiel. **Gorky 17** soll im Frühjahr '99 erscheinen und neben Adventure-Elementen rundenbasierte Kämpfe bieten. Die Geschichte: Im Jahr 2008 schickt die NATO drei Spezialisten nach Polen, um Gerüchten

über russische Genexperimente nachzugehen. Vor Ort finden sie einen Laborkomplex und monströse Kreaturen unbekannter Herkunft. Die dreiköpfige Heldentruppe werden Sie aus isometrischer Perspektive durch aufwendig gerenderte Hintergrundbilder steuern.

Info: Topware, ☎ (0621) 480 50



Gorky 17: Die scrollenden Hintergründe des Rollenspiels sind wunderschön gerendert.

GameStar-Charts NOVEMBER DEZEMBER

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Half-Life	3D-Action	Valve	92%
2	NHL 99	Sportspiel	EA Sports	91%
3	Populous 3	Echtzeit-Strategie	Bullfrog	88%
4	Nice 2	Rennspiel	Synetic	88%
5	Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	87%
6	F-22 Total Air War	Flugsimulation	DID	87%
7	Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane's	86%
8	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	Pop Top	85%
9	Grand Prix Legends	Rennspiel	Sierra	84%
10	Caesar 3	Aufbau-Strategie	Impressions	83%
11	Need for Speed 3	Rennspiel	Electronic Arts	83%
12	Shogo	3D-Action	Monolith	83%
13	Delta Force	Actionspiel	Novalogic	83%
14	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	NovaLogic	83%
15	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	Ascaron	82%
16	Dethkarz	Action-Rennspiel	Beam Software	82%
17	Tiger Woods 99	Sportspiel	EA Sports	82%
18	Pro Pinball – Big Race USA	Flipper	Empire	81%
19	Wing Command. Secret Ops	Weltraumspiel	Origin	78%
20	Nightlong	Adventure	Team 17	74%

Die 20 besten PC-Spiele im November und Dezember. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 11/98 und 12/98.



System Shock 2: Die Waffen werden konfigurierbar sein.

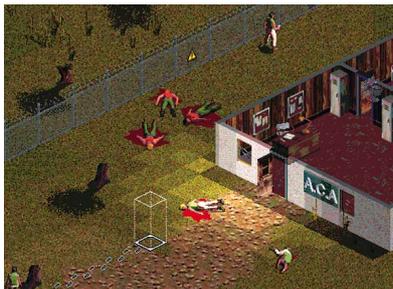
System Shock 2

Das Action-Rollenspiel **System Shock 2** soll nicht wie der ruhmreiche Vorgänger nur auf einer einzigen Raumstation spielen. Statt dessen müssen Sie sich durch mehrere verlassene Raumschiffe und -stationen kämpfen. Jeder Schießsprügel soll weitgehend konfigurierbar sein, sich mit Zusatzmodulen ausstatten lassen und sogar variable Munitionsarten schlucken – mit entsprechend unterschiedlichen Wirkungen. Außerdem kann es passieren, daß Sie defekte Waffen wieder reparieren müssen; nach derzeitigem Stand gegen Jahresende '99.

Info: EA, www.ea.com

Jagged Alliance 2

Das Erscheinen von **Jagged Alliance 2** verschiebt sich. Ursprünglich sollte das heiß erwartete Söldner-Strategiespiel noch im Oktober veröffentlicht werden, unsere Vorabtest-Version (siehe letzte Ausgabe) war sehr weit fortgeschritten. Die Entwickler haben sich aber entschlossen, vor allem die strategische KI, mit der vom Computergegner langfristige Entscheidungen getroffen werden, weiter zu optimieren. Wahrscheinlich tragen aber auch interne Probleme (vor kurzem schlossen SirTech ihr New Yorker Büro) zu der Ver-



Jagged Alliance 2: Entgegen aller Planung erscheint der Taktik-Hit erst nächstes Frühjahr.

zögerung bei. **Jagged Alliance 2** kommt nach derzeitigem Stand im 1. Quartal '99 gleichzeitig in einer englischen und deutschen Fassung auf den Markt.

Info: Topware, Tel. (0621) 480 50

StarCraft: Brood War

Blizzards erstes offizielles **StarCraft**-Addon, **Brood War**, ist gerade in die Beta-Testphase gegangen. Via Battlenet haben wir in den neuen Schlachten mitgekämpft. Ne-



Brood War: Drei neue terranische Valkyrie-Jäger helfen den Protoss gegen die Zerg.

ben zwei frischen Einheiten pro Rasse bietet die Missions-CD drei Kampagnen mit insgesamt 24 Szenarios sowie 100 Multiplayer-Karten, neue Terrains und Zwischensequenzen. Der Brutkrieg soll noch vor Weihnachten ausbrechen.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

Metal Fatigue

Im kommenden 3D-Echtzeit-Strategiespiel **Metal Fatigue** können Sie auf dreigeteilten Schlachtfeldern kämpfen. Die Gefechte sollen nicht nur auf den gewohnten Planetenoberflächen, sondern gleichzeitig in deren Orbit sowie unterirdisch ablaufen. In allen drei Ebenen lassen sich Gebäude errichten und Truppen produzieren. Mech-artige Kampfkolosse basteln Sie aus vorgefertigten Bauteilen zusammen, um für jede taktische



Metal Fatigue: Echtzeit-Strategie auf drei Ebenen: Weltall, Boden, Untergrund.

Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	NEU Need for Speed 3
2	[1] Bundesliga Manager 98
3	NEU Dune 2000
4	[2] Commandos
5	NEU Anstoss Gold
6	NEU Colin McRae Rallye
7	NEU Racing Simulation 2
8	[3] Anno 1602
9	NEU NHL 99
10	[7] X-Files: The Game
11	[4] Knights & Merchants
12	NEU Grand Prix Legends
13	[8] Frankreich 98
14	[6] Unreal
15	[10] Autobahn Raser
16	[-] Comanche 3.0
17	[-] Die Siedler 2 Gold Edition
18	[18] Age of Empires
19	[19] Tomb Raider 2
20	[11] Tomb Raider Director's Cut

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von **SATURN**

Situation den passenden Roboter zu haben. Das dreigeteilte Strategietreiben startet voraussichtlich im 2. Quartal '99.

Info: Psygnosis, ☎ (069) 66 54 34 00

Yarg

Im deutschen Rennspiel **Yarg** flitzen Sie ab Frühling '99 weder mit Motorrädern noch Bikes um die schnellste Rundenzeit, sondern sitzen in sehr viel beweglicheren Tripods. Diese auf drei Kugeln gelagerten Vehikel treibt ein Induktionsfeld innerhalb der Fahrbahn an. Für besonders waghalsige Manöver läßt sich der Stromfluß unterbrechen, und Sie segeln zu versteckten Abkürzungen.



Yarg: Fröhlich brettern Sie auf dem Hawaii-Kurs durch die atemberaubende Flora.

Technik News

Fehler im System

Manchmal machen sich auch Redakteure Gedanken um ihre Zukunft und überlegen sich, was sie tun würden, wenn sie nicht täten, was sie tun. Mir fällt da spontan der Beruf des Fehlermel-

dungs-Designers ein. Ich bin mir sicher, Microsoft beschäftigt mindestens einen kreativen Geist, der die Mängel des Systems in wohlfeile Worte faßt. Wie sonst kämen solche wundervollen Gebilde wie der beliebte »unerwartete Fehler« zustande, mit dessen Auftreten man häufiger und gar nicht so unerwartet rechnen darf. Oder wie wär's mit dem »Ausnahmefehler« und seiner Steigerung,

dem »schweren Ausnahmefehler«? So oft diese Meldung uns auch den Computertag vermiesen mag, man hat durch die kunstvolle Formulierung stets den Eindruck, eine Ausnahmeerscheinung zu sein (oder zumindest einen Ausnahme-PC zu besitzen). Daß auch die Wortakrobaten in Seattle nicht immer mit der Flut an Fehlern Schritt halten können, beweisen Meldungen, die darauf hindeuten, daß der Fehler Nummer 1234 aufgetreten sei, für den keine Fehlermeldung existiere. Aber wir können sicher sein, das nächste Servicepack wird sie nachliefern. Und vielleicht wird irgendwann die Fehlermeldung noch vor dem eigentlichen Bug existieren. Stellenangebote als Error-Erfinder bitte zu meinen Händen.

Mick Schnelle
Redakteur

Der **Wingman Interceptor** prahlt mit gleich drei 8-Wege-Cooliehats.

AMD-K7

Intel-Konkurrent AMD gab erstmals Details zum neuen K7-Prozessor bekannt. Der von Grund auf neugestaltete Chip soll ab dem 2. Quartal '99 mit Taktraten oberhalb von 500 Megahertz erhältlich sein. AMDs vom Vorgänger K6 her bekannte 3Dnow-Technologie soll auch im K7 für gute Multimedia-Fähigkeiten sorgen. Die neue CPU ist mit 128 KByte Level-1-Cache ausgerüstet und soll hervorragende Fließkomma-Leistung aufweisen – dieser Bereich war bisher die Achillesferse der AMD-Prozessoren. Mit dem neuen Chip verläßt die Firma den Markt der Sockel-7-Rechner und forciert als Alternative zu Intels Slot-1-Technologie eine eigene Variante namens Slot A. Diese beiden Architekturen werden nicht miteinander kompatibel sein, was spezielle Mainboards für jeden Prozessor typ nötig macht.

Info: AMD, ☎ (089) 45 05 30

Force Feedback von Logitech

Die Maus-Spezialisten von Logitech erweitern ihre Joystick-Reihe Wingman. Der neue **Wingman Interceptor** soll vor allem Freunde von Flugsimulationen ansprechen und bietet nicht weniger als neun programmierbare Feuerknöpfe, drei Cooliehats, den obligatorischen Schieberegler und einen Schnellfeuer-Button. Der Stick soll sich mit der beliebigen Wingman-Profilier-Software problemlos konfigurieren lassen und noch im November '98 zum Preis von 129 Mark in die Geschäfte kommen.

Auch Logitech hat die Force-Feedback-Technik I-Force von Immersion lizenziert. Im neuen **Formula Force Lenkrad**



soll sie für »good vibrations« sorgen. Pedale gehören selbstverständlich zum Lieferumfang, einen Schalthebel suchen Sie allerdings vergebens: Den Gang wechseln Sie wie in Formel-1-Boliden per Schaltwippe. Für etwa 300 Mark können Sie das Gerät erwerben.

Info: Logitech, ☎ (069) 92 03 21 65

Neue 3D Brillen



Visio IT-338:
Schwacher 3D-Effekt.

Fast gleichzeitig bringen zwei Hersteller ihre 3D-Brillen auf den Markt. Das Modell **VRJoy** der Firma VRStandard (339 Mark) zeigt stereoskopische Bilder problemlos; für Spiele sind allerdings spezielle Patches notwendig. Die **Visio IT-338** von Ideatech (169 Mark) bietet nur einen schwachen 3D-Effekt, da lediglich zwei Bilder horizontal versetzt erscheinen. Die ärgerlichste Schwäche beider Brillen ist der überaus geringe Tragekomfort: Bereits nach wenigen Minuten werden sie sehr unbequem.

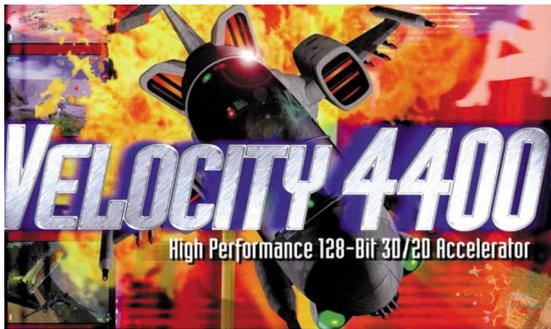
Info: VRStandard, www.vrstandard.com
Ideatech, www.hkideatech.com

MS Precision Pro teurer

Der **Precision Pro Joystick**, Microsofts Nachfolger zum beliebten Sidewinder 3D, geht im Einzelhandel zu Preisen zwischen 120 und 150 Mark über die Ladentheke. In unserem Einkaufsführer Hardware war der Stick jedoch bis jetzt in der Preisklasse bis 100 Mark gelistet, da Microsoft uns gegenüber wiederholt knapp 100 Mark als empfohlenen Verkaufspreis genannt hatte. Da dies offenkundig nicht den Tatsachen entspricht, stufen wir das Gerät ab dieser Ausgabe in die höhere Liga ein. Und weil dort strengere Kriterien angelegt werden als bei den billigeren Steuerknüppeln, werfen wir den Precision Pro gleichzeitig von der Note 1,7 auf 1,9 ab.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

Technik News



Die Velocity 4400: Schnelle TNT-Karte zu einem fairen Preis.

STB Velocity 4400

Auch die Firma STB hat ein auf nVidias RIVA-TNT-Chip basierendes 2D/3D-Board im Programm: Die **Velocity 4400**. Diese 16-MByte-Grafikkarte unterstützt Direct 3D sowie OpenGL. Das Ramdac ist mit 250 Mhz getaktet; die maximale Auflösung liegt bei 1600x1200 Pixeln mit 32 Bit Farbtiefe. Die Velocity soll in Deutschland im Bundle mit der Vollversion des farbenfrohen 3D-Krachers **Forsaken** für unter 400 Mark verkauft werden.

Info: STB, www.stb.com

Formula Sprint

Thrustmaster, bisher eher spezialisiert auf teures Edel-Zubehör, denkt auch an Rennspiel-Fans mit schmalen Geldbeutel. Das **Formula Sprint** ist eine mit zusätzlichen Pedalen aufgewertete Variante des (nicht mehr erhältlichen) Lenkrads Grand Prix 1. Es soll für günstige 130 Mark erhältlich sein.

Info: Thrustmaster, ☎ (08161) 87 10 93

Neue Browser-Versionen

Microsoft hat bereits die zweite Beta der Version 5 des Web-Browsers **Internet Explorer** vorgestellt. Das Programm unterstützt eine Reihe neuer Technologien, die über kurz oder lang zu Standards

werden könnten: SML, XML und vor allem Dynamic HTML. Ab Mitte November soll auf der Microsoft-Webseite eine Version zum öffentlichen Test bereitstehen. Die endgültige Fassung wird jedoch erst im nächsten Jahr ausgeliefert werden. Eine neue Version von Nescapes **Navigator** ist bereits seit kurzem auf der Homepage der Firma abrufbar. Der Navigator 4.5 soll vor allem über verbesserte Suchfunktionen verfügen.

Info: Microsoft, www.microsoft.com
Netscape, www.home.netscape.com

PCI-Klangzuwachs

Terratec bietet neben der ISA-Karte Base 1 nun auch eine PCI-Soundkarte für unter 100 Mark an. Die **Base 2 PCI** macht neben dem integrierten Wavetable auch Raumklang hörbar. Zum Paket gehören unter anderem eine Light-Version des Sequenzerprogramms **Cubasis AV** und eine Software zur Internet-Telefonie. In der gleichen Liga spielt die **Sonicstorm**



Die **Base 2 PCI** und die **Sonicstorm** sind günstige Allround-Soundkarten.

Pro des Multimedia-Herstellers Videologic. Herzstück des Boards ist der bewährte Maestor-2E-Chip; ein Wavetable-Synthesizer ist ebenfalls enthalten. Die Karte soll etwa 130 Mark kosten.

Info: Terratec, ☎ (02157) 817 90
Info: Videologic, www.videologic.com

FX Racing Wheel

Interacts Mini-Lenkrad Ultra Racer gibt es jetzt unter dem Namen **FX Racing Wheel** auch mit Force Feedback. Das extravagante Steuergerät eignet sich be-

sonders für Rennspiele und lag bei einem Probespielchen gut in der Hand. Allerdings ist der Vibrations-Effekt nicht sehr stark. Der Verkaufspreis beträgt knapp 100 Mark.

Info: Interact, ☎ (04287) 12 51 13



Matrox Marvel G200: Semiprofessionelle Komplettlösung für die heimliche Videobearbeitung.

Matrox Marvel G200

Die G200-Familie des kanadischen Grafikkarten-Spezialisten Matrox bekommt Nachwuchs: Die **Marvel G200** vereint die 2D- und 3D-Qualitäten der Mystique G200 mit der Fähigkeit zur MPEG-Videodigitalisierung. Zum Lieferumfang gehört alles, was für eine halbprofessionelle Videobearbeitung benötigt wird, darunter die **Avid Cinema** Software. Der Preis soll bei 649 Mark liegen.

Info: Matrox, ☎ (089) 614 47 40

Digital-Stick von Trust

Der holländische Zubehör-Hersteller Trust bringt im November seinen ersten digital-optischen Joystick auf den Markt. Der **Predator Digital 3D** soll der Side-winder-Reihe von Microsoft Konkurrenz machen und bietet für knapp 70 Mark acht Feuertasten, einen Coolie-Hat, eine Schubkontrolle und einen drehbaren Griff.

Info: Trust, www.trust.com

Der zur Zeit preiswerteste digitale Joystick: **Predator Digital 3D**.

