

# Gerüchte, Szene

**Brett Sperry:**

»Bei EA können wir weiterhin großartige Spiele entwickeln.«



## EA schluckt Westwood

Electronic Arts, weltgrößter Produzent von Computerspielen, übernimmt Westwood. Bislang gehörten die **Command&Conquer**-Macher zu Virgin Interactive. Der Kaufpreis beträgt rund 220 Millionen Mark. Mit Westwood schluckt EA auch einige Virgin-Entwicklungsstudios. Die Westwood-Gründer Brett Sperry (Präsident) und Louis Castle (Vizepräsident) bleiben in ihren derzeitigen Positionen bei dem in Las Vegas

ansässigen Hersteller; beide unterzeichneten 5-Jahres-Verträge. Sperry zu dem Deal: »Wir hatten Angebote von vielen Firmen. Schließlich haben wir uns für Electronic Arts entschieden, weil uns EA die beste Infrastruktur bietet, um weiterhin großartige Spiele zu entwickeln.« Bei Westwood sind derzeit drei Programme in der Mache: Neben dem 3D-Actiontitel **Commando** (Termin unklar) vor allem **Command & Conquer 3** sowie das Rollenspiel **Lands of Lore 3**. Alle drei sollen wie geplant erscheinen.

## Commandos

Zum Überraschungs-Hit **Commandos** soll es einen Nachfolger geben. Mitte nächsten Jahres wird der zweite Teil des Echtzeit-Taktikspiels angeblich fertig sein. Um die Wartezeit zu versüßen: Gegen Jahresende '98 erscheint eine Missions-CD mit neuen Aufträgen für die sechs Elitekämpfer.

## LucasArts

Die Gerüchte um die nächsten **Star Wars**-Spiele verdichten sich. Wie bereits gemeldet, soll LucasArts bereits an Programmen zu den kommenden Prequel-Filmen (Start im Sommer '99) arbeiten. Das erste soll den Titel **Rebel Agent** tragen, Details dazu gibt's aber noch nicht. Immerhin hält sich hartnäckig das Gerücht, LucasArts wolle das Programm als Einstieg ins **Star Wars**-Jahr direkt nach Neujahr '99 veröffentlichen – wir sind gespannt. Außerdem sei ein 3D-Actionspiel in der Art von **Jedi Knight** in



Die offizielle **Star Wars**-Webseite bietet einen Vorgeschmack auf die kommenden Filme.

der Mache; die passende Grafikengine werde derzeit bei LucasArts entwickelt.

→ [www.starwars.com](http://www.starwars.com)

## Hasbro übernimmt Microprose

Hasbro, einer der größten Spielzeugkonzerne (**Monopoly**), übernimmt für rund 125 Millionen Mark Microprose. Langfristig soll die Traditionsfirma mit Hasbro Interactive zusammengelegt werden. Erst kürzlich hatte letztere sich für 9 Millionen Mark sämtliche Rechte an alten Atari-Klassikern gesichert. Wie die Firmen künftig auftreten werden und ob der etablierte Name Microprose erhalten bleibt, ist noch unklar.

## Lionhead Satellites

Peter Molyneux, derzeit mit **Black & White** (siehe Previewteil) beschäftigt, kümmert sich um den Nachwuchs. Seine neu gegründeten Lionhead Satellites sollen als Agentur jungen Entwicklerteams helfen, möglichst gute Konditionen bei Publishern zu bekommen. Das

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

★★★ **Microsoft:** Der Software-Konzern nimmt Chris Taylor und dessen neue Firma Gas Powered Games unter Vertrag. Taylor, bekannt durch **Total Annihilation**, will ein Rollenspiel entwickeln. ★★★ **Infogrames:** Angeblich will der französische Spielekonzern sich an Activision beteiligen oder die US-Firma sogar übernehmen. ★★★ **Flüchtlinge:** Die zehn ehemaligen Designer, die kürzlich Blizzard verließen, haben sich unter dem Namen Fugitive zusammengeschlossen. GT Interactive beteiligt sich an der neuen Firma. ★★★ **Sierra:** CUC, Konzernmutter hinter dem Hersteller, möchte sich von allen Spielbeteiligungen inklusive Blizzard trennen – vermutlich breit gestreut über die Börse. ★★★ **Duke Nukem:** Für den angekündigten Film um den blonden Actionhelden existiert mittlerweile ein fertiges Drehbuch. ★★★ **Activision:** Der Spielehersteller hat sich die Rechte an **Space Invaders** gesichert. ★★★ **DVD-Spiele:** Die beiden Render-Adventures **Riven** und **Journeyman Project 3** sind optisch deutlich verbessert auf den Mega-Speicherscheiben erhältlich. Demnächst soll **Wing Commander Prophecy** folgen. Deutschsprachige Versionen sind nicht geplant.



**Peter Molyneux:** »Talentierte Entwickler müssen sich auf ihre Projekte konzentrieren.«

Ganze ist nicht als Konkurrenz zum amerikanischen Verbund unabhängiger Entwickler Gathering of Developers gedacht, verfolgt aber ein ähnliches Ziel: »Talentierte Entwickler müssen sich auf ihre Projekte konzentrieren«, so Molyneux. Die geschäftlichen Seiten der Spieleproduktion würden deshalb die Lionhead Satellites übernehmen.

### Panzer General 3

Zum nächsten **Panzer General** gibt's erste Gerüchte. Angeblich soll die kommende Version des Strategie-Epos auf einer echten 3D-Engine basieren. Den Meldungen zufolge läßt sich sowohl in der gewohnten isometrischen Perspektive kämpfen, wahlweise stehen Sie direkt auf dem Schlachtfeld. Einige Punkte sind noch ungeklärt – etwa, ob Sie selbst in Panzer klettern können, oder was mit den klassischen Hexfeldern passiert. Angeblich will SSI die Grafikengine auch in der geplanten U-Bootsimulation **Harpoon 4** einsetzen. Beide Programme sollen Mitte bis Ende '99 erscheinen.

### Tomb Raider Film

In Sachen **Tomb Raider**-Film brodelt die Gerüchteküche besonders heftig. Angeblich liegt im Rennen um die heiß begehrte Hauptrolle der Lara Croft derzeit wieder Demi Moore vorne. Einige Branchenauguren wollen sogar wissen, daß die Ex-Frau von Bruce Willis einen Vorvertrag bereits unterschrieben habe und bis zur endgültigen Entscheidung nur noch auf das fertige Drehbuch warte.

### Knockout Kings

Die Box-Legende George Forman steigt nicht mit EA Sports in den Ring. Der schwergewichtige Altstar wollte für einen Auftritt in dem Boxspiel **Knockout Kings** schlicht zu viel Geld. Muhammad Ali oder Evander Holyfield waren da weniger begehrt. Ein anderer Haudrauf darf nicht mitmachen: Mike »Ohr« Tyson ist den EA-Oberen zu unseriös.



**Knockout Kings:** Forman wollte zuviel.

### StarCraft-Championship

Demnächst steigt die »Offizielle Münchner StarCraft Championship 1998«. Veranstaltet wird das Strategie-Ereignis von der deutschen Blizzard-Vertretung und RivalNet; GameStar sponsert das Turnier. Die ersten Runden werden online in RivalNet ausgetragen. Die Endausscheidung findet bei PC Fun in München statt. Der Sieger gewinnt einen Sierra/Blizzard-Einkaufsgutschein über 1.000 Mark, für die nächstplatzierten gibt's Spiele-Pakete und GameStar-Jahresabos. Turnierbeginn ist im Oktober.

→ [www.rivalnet.com](http://www.rivalnet.com)

→ [www.blizzard.de](http://www.blizzard.de)

## Frage des Monats

In Ausgabe 9/98 fragten wir: »Haben Sie storylastige, komplexe Epen lieber als flotte Zwischendurch-Spiele«

Ergebnis: Story ist gefragt. Acht von zehn Spielern wollen (auch) epische Geschichten mit viel Drumherum, nur zwei bevorzugen Zwischendurch-Kost.

Epische Stories  25%

Beides gern  52%

Zwischendurch-Spiele  23%

Quelle: 1000 GameStar-Mitmachkarten 9/98.

## Konzerne übernehmen sich

Nicht nur im »Big Business« nehmen Firmenübernahmen drastisch zu, auch unsere vergleichsweise kleine Branche bleibt nicht verschont. Hasbro, im Hauptgeschäft Spielzeughersteller, holt sich mit Microprose knallhartes Spiele-Knowhow ins Haus. Electronic Arts schluckt eine weitere Kreativschmiede: Nach Origin, Bullfrog und Maxis sind jetzt die Westwood Studios an der Reihe.

Die Vermutung liegt nahe, daß mit den Übernahmen in den kleinen Firmen eiserne Business-Sitten einziehen, wo bislang schon mal kreatives Chaos herrschte und Experimente gewagt wurden. Immerhin haben Branchen-Vordenker wie Chris Roberts und Peter Molyneux die Spielefabriken verlassen, um eigene Firmen aufzuziehen. Origin und Bullfrog produzieren seit der Übernahme fast nur Spiele mit einer Zahl im Titel, also Fortsetzungen. Die sind zwar alle ziemlich gut, allerdings sieht es meiner Ansicht nach zur Zeit nicht so aus, als kämen aus diesen Software-Schmieden weiterhin die mutigen Spiele, für die sie früher bekannt waren. Alle übernommenen Firmen haben echte Pionierarbeit für unser Hobby geleistet – wären innovative Perlen wie Populous ohne die Energie einer unabhängigen Firma überhaupt entstanden? Was Westwood in den nächsten Jahren produzieren wird, kann ich mir denken: immer weitere C&C-Folgen!



Gunnar Lott  
Trainee

# Spiele News

## Schöne neue Welten!

Wieviele Außerirdische haben Sie im Verlauf Ihrer PC-Spielerkarriere schon über den Jordan geschickt? Wievielen Orks sind Sie begegnet, und wieviele Cyborg-Roboter haben Sie schon gejagt? Wenn

Sie auch nur halbwegs regelmäßig zu Joystick oder Maus greifen, gehen die Zahlen vermutlich ins Astronomische. Heerscharen von Entwicklern scheint außer ausgelutschten Science-fiction- oder Fantasy-Welten nichts Neues mehr einzufallen. Letztlich basiert ein Großteil der aktuellen Spiele-Szenarios entweder auf Star Wars, dem Herrn der Ringe oder Blade Runner.

Obwohl ich jedes der drei großen Vorbilder mag: Gelegentlich geht mir das Einerlei gewaltig auf die Nerven.

Das Seltsame daran: Die Hersteller scheinen nicht mal zu merken, daß sich frische Umgebungen auszahlen würden. Ein paar der größten Verkaufserfolge der letzten Jahre – beispielsweise Tomb Raider oder Age of Empires – leben nicht zuletzt davon, daß man in frische Sphären abtauchen kann. Und es gäbe noch so viele unverbrauchte Szenarios – historische wie erfundene. Also, liebe Designer, erschafft endlich wieder neue Welten!

Peter Steinlechner  
Redakteur



NHL 99: Anders als beim Vorgänger reflektiert das Eis nun wieder.



Rise of Rome: Das kulturelle Strategie-Epos von Microsoft bietet zahlreiche neue Einheiten.

## Age of Empires Addon

Das Echtzeit-Strategiespiel Age of Empires erhält demnächst eine offizielle Erweiterung. Rise of Rome konfrontiert Sie in drei Kampagnen mit vier neuen Völkern. Fünf frische Einheiten mischen im Kampf der antiken Mächte mit, darunter Kamelreiter und Schleuderer. Außerdem dürfen Sie neue Technologien erforschen: Nach verbesserter Logistik sollen beispielsweise alle in der Kaserne produzierten Truppen nur als halbe Einheit zählen, so daß sich das Bevölkerungslimit deutlich verringert. Angepeilter Erscheinungstermin für Rise of Rome ist der November '98.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

## NHL 99

Beim alljährlichen NHL-Update konzentrieren sich die Entwickler von EA Sports auf Verbesserungen im Detail. Künftig soll ein farbiger Balken bei gehaltener Schlagtaste die Stärke des Schusses anzeigen, wobei längeres Drücken mehr Power bedeutet. In NHL 99 sollen die

Torhüter schlauer werden, und der Puck künftig auch von Spielern realistisch abprallen. Neben aktualisierten Vereins- und Spielerdaten wird EA Sports neuestes Stockgefecht auch die Kontrolle über 18 Nationalteams ermöglichen. Gerhard Leinauer gibt den Co-Kommentator, Marc Hindelang spricht den Hauptkommentar (beide DSF).

Info: Electronic Arts, [www.ea.com](http://www.ea.com)



Anachronox: Aus der Isometrie-Perspektive kommandieren Sie bis zu vier Helden.

## Anachronox

Zum Jahresanfang '99 soll Anachronox im Laden stehen. Entwickelt vom id-Regaten Tom Hall, wird sich das Programm inhaltlich an japanischen Rollenspielen orientieren, aber ein westliches Endzeit-Szenario à la Blade Runner bieten. Sie steuern bis zu vier Helden aus der isometrischen Perspektive durch gewaltige 3D-Hallen. Neben den Hauptfiguren sollen sich noch rund 400 NPCs in der düsteren Endzeit-Welt tummeln. Das Programm basiert auf der Quake 2-Engine.

Info: Eidos, ☎ (01805) 22 31 24



## Tomb Raider 3

Die Lara-Croft-Fangemeinde fragt sich gespannt, wie die adrette Abenteurerin wohl in **Tomb Raider 3** aussehen wird. Nach



Tomb Raider 3: In der Antarktis entdeckt Lara ein gewaltiges Schiff; auf dem frühen Bild fehlt die passende Kleidung noch, die polartauglichen Klamotten werden erst später eingefügt.

dem fröhlich wippenden Zopf aus Teil 2 erhält Fräulein Croft diesmal – Ohren. Die bislang aufgeklebten Texturenlauscher sollen dreidimensional aufgebauten Polygon-Hörorganen weichen. Weitere Neuerungen sind modischer Natur. Durch die Area 51 schleicht Lara im blauen Tarndress, packt sich für die Antarktis in warme Wintersachen und schlüpft im sonnigen Pazifik in den Bikini. Ab Ende November '98 sehen wir das alles selbst.

Info: Eidos, ☎ (01805) 22 31 24

## Sim City 3000

Nachwuchs-Bürgermeister lecken sich die Finger nach **Sim City 3000**. Die Fort-



Sim City 3000: Ein Tornado im verschlafenen Vorort fordert den ganzen Bürgermeister.

setzung des Aufbau-Klassikers soll das Städte-Management noch realistischer machen. Neben Wohn-, Industrie- und Geschäftsgebieten dürfen Sie beispielsweise Gebiete künftig auch zum historischen Distrikt erklären. Prompt schießen nostalgische Bauten aus dem

Boden und kurbeln den Tourismus an. Damit der Städtebau nicht zur Fleißarbeit ausartet, soll Ihnen auf Wunsch ein umfangreicher Beraterstab unter die bürgermeisterlichen Arme greifen. Voraussichtlich im November '98 treten Sie die Städtebauer-Karriere an.

Info: Electronic Arts, [www.ea.com](http://www.ea.com)

## Might & Magic 7

Der sechste Teil der Rollenspiel-Reihe **Might & Magic** ist erst seit kurzem auf dem Markt, doch schon jetzt bastelt New World Computing fleißig am Nachfolger. Den Heldentrupp verschlägt es auf der Suche nach Erholung in das Inselreich Erathia. Dort tobt Krieg, und prompt werden die tapferen Recken hineingezogen. Projektleiter Keith Francart verspricht vor allem Dutzende von frischen Rassen und Charakterklassen sowie erweiterte Skills und Zauber. Einige Ungereimtheiten im Spielsystem will man bereinigen. Die Grafikengine von **Might & Magic 7** wird die gleiche bleiben, aber immerhin 3D-Karten unterstützen.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33

## Driver

Action wie in den besten Kino-Verfolgungsjagden soll **Driver** bieten. Im nächsten Spiel der **Destruction Derby**-Entwickler Reflections liefern Sie sich in dicht befahrenen US-Städten heiße Rennen mit der Polizei. Während Sie durch Straßenschluchten oder Parkanlagen heizen, soll um Sie herum normaler Alltagsverkehr zuckeln. Die anderen Autofahrer stoppen vorschriftsmäßig an roten Ampeln und halten sich an Geschwindigkeitsbeschränkungen – Sie natürlich nicht. Ab Ende '98 können Sie voraussichtlich Gas geben.



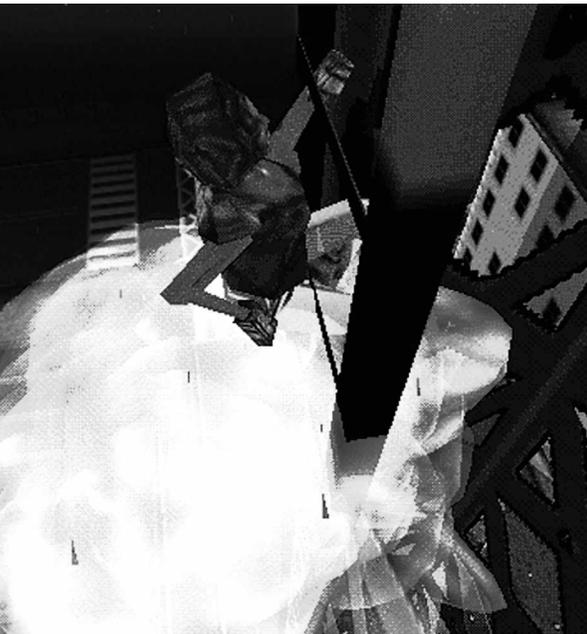
Driver: In detaillierten Städten liefern Sie sich heiße Verfolgungsjagden mit den Cops.

## Leser-Charts

Platz	Spiel
1	[3] Unreal
2	[1] Anno 1602
3	[2] StarCraft
4	[4] Commandos
5	[6] C&C2: Alarmstufe Rot
6	[5] Age of Empires
7	[7] Frankreich '98
8	[9] Diablo
9	[10] Tomb Raider 2
10	[8] Grand Theft Auto
11	[11] Die Siedler 2
12	[12] Jedi Knight
13	[18] Civilization 2
14	[20] Anstoss 2
15	[13] Wing Commander Prophecy
16	[14] Forsaken
17	[15] NHL 98
18	[19] Total Annihilation
19	[-] Final Fantasy 7
20	[-] Mech Commander

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

# Spiele News



Urban Chaos: Bereits im sehr frühen Stadium wirken die gewaltigen Polygon-Explosionen beeindruckend.

## Urban Chaos

Unter dem Namen Mucky Foot (»juckende Füße«) werkelt ein Trupp ehemaliger Bullfrog-Designer an Urban Chaos. In dem Genremix prügeln Actionfans sich mit Gegnern, Adventure-Spezialisten kombinieren Gegenstände und auch Strategen kommen zum Zug – »alle Möglichkeiten sollen offen sein«. Urban Chaos spielt in einer Endzeit-Stadt, die in Sachen Realismus alle bisherigen PC-Metropolen in den Schatten stellen will. Sie können hunderte von Objekten – von der Telefonzelle über die Parkuhr bis zum Gullydeckel – benutzen, jedes Gebäude betreten, U-Bahn fahren oder Autos kapern. Urban Chaos soll realistische Tageszeiten und Wettereffekte von Schnee über Regen bis zu Nebel bieten, beim Marsch durch Parks wirbeln sogar Blätter auf – allerdings nicht vor Mitte '99.

Info: Eidos, ☎ (01805) 22 31 24

## Kurt

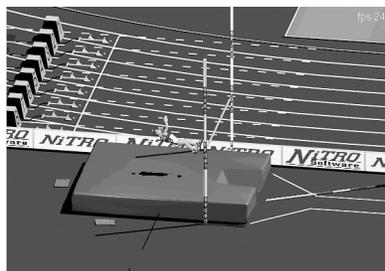
Kurt – auf diesen prägnanten Namen hört kur(t)ioserweise der nächste Fußballmanager von gestandenen Bundesliga Manager-Entwicklern. Das Programm soll ganz auf Spieltiefe setzen und wird in der Lage sein, ständig 430.000 Eigenschaften von über 8.000 Spielern in 400 Vereinen zu verwalten. Bei der Match-Präsentation geht das Team zurück zu den Wurzeln. Die in Echtzeit berechneten Torszenen werden nicht in 3D, sondern in schick gezeichnetem Bitmap-2D gezeigt. Kurt heißt übrigens das Maskottchen, das gleichzeitig durch das Programm führt und eine Art Online-Hilfe darstellt.

Info: Heart-Line, [www.heart-line.de](http://www.heart-line.de)

## Frank Busemanns Zehnkampf

Gemeinsam mit dem olympischen Silbermedaillen-Gewinner Frank Busemann bastelt Greenwood an einem Zehnkampf-Spiel. In Disziplinen wie Speerwurf, Stabhochsprung oder Hürdenlauf treten Sie gegen Computeropponenten oder menschliche Mitsstreiter an. Die Steuerung der Sportler soll mit nur zwei Tasten einfach gehalten werden, vor allem wird perfektes Timing gefragt sein. Der Startschuß für PC-Athleten fällt wohl noch vor Weihnachten '98.

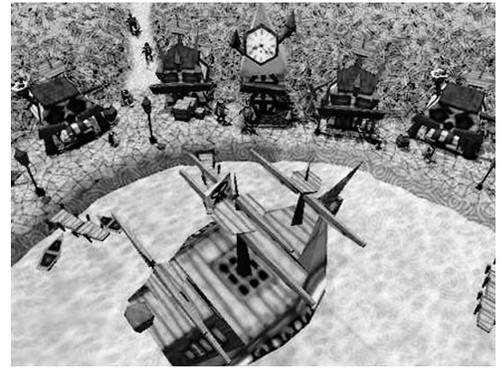
Info: Greenwood, ☎ (0234) 93 20 500



Frank Busemanns Zehnkampf: Stabhochsprung für sportliche PC-Athleten.

## Good & Evil

Ron Gilbert, Mastermind hinter den ersten Monkey Island-Abenteuern, werkelt derzeit an Good & Evil. Der Genremix will Adventure-Elemente mit Echtzeit-Strategie und Rollenspiel verbinden. Unter anderem landen Sie in einem Fantasy-Mittelalter, verlassenem Wild-West-



Good & Evil: Wie der Freibeuter-Hafen werden alle Welten im Cartoon-Stil aus 3D-Objekten aufgebaut.

Städten, einem Piratennest oder auf fremden Planeten. In jedem Szenario heuern Sie zunächst Helfer aus der örtlichen Bevölkerung an. Dann ziehen Sie mit den Freibeutern, Indianern oder Cyborgs in Strategiespiel-Manier durch den Level. Allerdings wird weniger gekämpft, sondern vor allem fleißig geknobbelt. Good & Evil soll von schrägen Ideen und Gags leben – von Gilbert sind wir nichts anderes gewohnt. Das Programm erscheint voraussichtlich Ende '99.

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

## Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	[1] Commandos
2	[3] Anno 1602
3	[-] DSF Fußball Manager 98
4	<b>NEU</b> Mech Commander
5	[2] Frankreich '98
6	[-] StarCraft
7	[5] Autobahn Raser
8	[6] Final Fantasy 7
9	[12] Age of Empires
10	[11] Emergency
11	[13] Heart of Darkness
12	[10] Tomb Raider 2
13	[20] Flight Simulator 98
14	<b>NEU</b> Conflict: Freespace
15	[-] C&C: Das Combinat
16	[-] Pro Pilot
17	[-] Might & Magic 6
18	[15] Anstoss 2
19	[-] Grand Theft Auto
20	[19] F1 Racing Simulation

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von Karstadt.

# Spiele News

## Kings Quest 8

Das lange erwartete **Kings Quest 8: The Mask of Eternity** nähert sich laut Sierra mit Riesenschritten der Fertigstellung. In dem 3D-Adventure steuern Sie die Geschicke des langjährigen Serien-Protagonisten Graham. Mittlerweile sollen die meisten der sieben Levels fertig sein, jeder ist immerhin von rund 100 Kreaturen bevölkert. Darunter sollen nicht nur böse Monstrositäten, sondern jeweils auch um die zehn hilfreiche Charaktere sein, die vor allem im Knobelteil des actionlastigen Abenteuers weiterhelfen – die Entwickler sprechen von 20 bis 30 Puzzles pro Abschnitt. Nach derzeitiger Planung steht **Kings Quest 8** im November '98 im Laden.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40



Kings Quest 8: Prinz Graham in seinem neuen 3D-Outfit.

## Israeli Air Combat

Für den Herbst haben die Simulationsprofis von Jane's etwas ganz spezielles in petto. **Israeli Air Combat** wird Ihnen sämtliche Flugzeugtypen der israelischen Luftwaffe zur Verfügung stellen. Neben F-4, F-15, F-16 und Mirage sind auch Exoten wie der Kfir oder der legendäre Lavi-Jäger im Angebot; insgesamt gibt's sieben Jets. In der Luft können Sie jederzeit auf eine Übersichtskarte wech-



Israeli Air Combat: Der flotte Lavi ATF ist der Star der israelischen Luftwaffe.

sel und den Flug in Echtzeit verfolgen. Drei historische und genauso viele hypothetische Kampagnen runden das Paket ab. Laut Jane's waren bei der Entwicklung der Missionen israelische Piloten beteiligt. Der Jungferflug soll im November '98 steigen.

Info: Electronic Arts, [www.ea.com](http://www.ea.com)

## Redguard

Von Bethesda, den Machern der Elder Scrolls-Reihe, kommt ein neues Rollenspiel. **Redguard** spielt wieder in der Fantasy-Welt Tamriel, ist aber kein offiziell-

ler Teil der Serie. Der actionlastige Titel will vor allem Einsteiger ansprechen und verzichtet auf die umfangreiche Charaktergenerierung, die für Bethesda-Spiele bislang typisch war. Dafür lösen Sie allerlei Rätsel und messen sich in heißen Schwertkämpfen mit Monstern. Die begehrtbare Spielumgebung soll wesentlich kleiner, aber viel detaillierter ausfallen als beim zufallsgenerierten Quasi-Vorgänger **Daggerfall**. Nach derzeitiger Planung erscheint **Redguard** im Oktober '98.

Info: Virgin, ☎ (040) 39 11 13



Redguard: Spannende Säbelduelle sorgen für Piratenflair.

## GameStar-Charts SEPTEMBER OKTOBER

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Colin McRae Rally	Rennspiel	Codemasters	87%
2	Dynasty General	Strategie	SSI	86%
3	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	Westwood	84%
4	Knights & Merchants	Aufbauspiel	Topware	80%
5	Urban Assault	Echtzeit-Strategie	Microsoft	77%
6	Missing in Action	Actionspiel	GT Interactive	77%
7	Max 2	Strategie	Interplay	77%
8	Mayday	Echtzeit-Strategie	Boris Games	75%
9	Bundesliga Manager 98	Manager	Software 2000	75%
10	Motocross Madness	Rennspiel	Microsoft	74%
11	Klingon Honor Guard	3D-Action	Microprose	73%
12	MS Baseball 3D	Baseball-Simulation	Microsoft	73%
13	iF/A-18E Carrier Strike Fighter	Flugsimulation	Interactive Magic	71%
14	Johnny Herbert's Grand Prix	Rennspiel	Midas Interactive	70%
15	Darklords Rising	Strategie	SSG	69%
16	Reah	Adventure	Avalon Multimedia	64%
17	Rage of Mages	Rollenspiel	CDV	59%
18	Wargames	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	57%
19	Jetfighter Full Burn	Flugsimulation	Mission Studios	57%
20	Small Soldiers	Actionspiel	Dreamworks	56%

Die 20 besten PC-Spiele im September und Oktober. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 9/98 und 10/98.

# Technik News

Von der Formel 1 abgeschaut: Der eckige Lenkradkranz des Saitek R4 FF Wheel.



## Krafträder

Noch im September sollen die beiden Force-Feedback-Lenkräder von Microsoft und Saitek auf den Markt kommen. Saitek darf als einzige Firma in Lizenz die FF-Technik von Microsoft benutzen, während alle sonstigen Wheels auf der i-Force-Technik von Immersion beruhen. Sowohl das Microsoft **FF Wheel** als auch das Saitek **R4 FF Wheel** konnten wir in Form eines Vorserienmodells ausprobieren. Der Ersteindruck war bei beiden sehr gut. Allerdings mit der Einschränkung, daß sich die Lenkräder um so besser eignen, je mehr auf dem Bildschirm los ist. Mit **F1 Racing Sim** auf

glatten Asphaltbändern seine Runden drehen – dafür braucht man kein derart teures Eingabegerät. Bei **Need for Speed 3** und **Nitro Raiders** dagegen erhöhte sich der Spielspaß jeweils beträchtlich, wobei beiden Lenkrädern unabhängig von der FF-Technik ähnliche Vorzüge zugeschrieben werden können: Sie sehen edel aus, sind gut verarbeitet und einfach zu befestigen. Leider ebenfalls gemeinsam ist beiden der happige Preis von fast 400 Mark.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

Saitek, Tel. (089) 54 61 27 10

## Rock'n'Ride-Stuhl

Auf der E3 und der CeBit Home sorgte er schon für Aufsehen, jetzt ist der **Rock'n'Ride**-Stuhl für jedermann käuflich zu erwerben. Für knapp 1.000 Mark verspricht die von der Berliner Cyberspace GmbH vertriebene Luxus-Sitzgelegenheit ein Force-Feedback-Erlebnis der ganz besonderen Art. Der über Luft-



Mit dem **Rock'n'Ride-System** kommt mehr Bewegung in Ihre Spiele.

schläuche von einem Kompressor angetriebene Sessel schwenkt und kippt nämlich um bis zu 60 Grad in die vom Joystick oder Lenkrad vorgegebene Richtung. Prädestiniert ist der Schaukelstuhl für Flugsimulationen und Ballereien im **Descent**-Stil, aber auch Rennspiele machen damit enorm Laune.

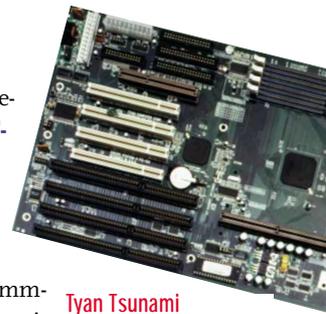
Info: Cyberspace, ☎ (030) 43 03 30 00

## AT-Mainboard mit BX-Chipsatz

Als einer der ganz wenigen Hersteller hat Tyan ein BX-Mainboard im klassischen AT-Format im Programm. Damit sparen Aufrüstwillige mit einem alten PC zumindest den Austausch des

Gehäuses. Daneben bietet das Tsunami **AT-1830S** mit einem AGP-, vier ISA- und vier PCI-Slots die klassenübliche Ausstattung. Die vier Dimm-Sockel lassen sich mit bis zu 1.024 MByte RAM bestücken. Kostenpunkt für die Hauptplatine: etwa 350 Mark.

Info: Tyan, ☎ (0761) 20 28 60



Tyan Tsunami **AT-1830S**: Eines der wenigen BX-Mainboards im AT-Format.

## Banshee-Benchmarks

In letzter Sekunde bekamen wir von 3Dfx ein fast fertiges **Banshee**-Board zum Benchmarken geschickt. Leider etwas zu spät für den Schwerpunkt im Hardwareteil, doch die ersten Ergebnisse wollen wir Ihnen trotzdem nicht vorenthalten. Der Testaufbau war derselbe, mit Ausnahme von DirectX: Die mitgelieferten Banshee-Treiber pochten noch auf die alte Version 5.0, während wir alle anderen Tests bereits mit Nummer 6.0 durchgeführt haben. Dennoch wollte unser Vorserien-Sample partout nicht mit Direct3D-Spielen zusammenarbeiten; nach wenigen Sekunden erfolgte unweigerlich ein Absturz. Die Ergebnisse unter Glide beziehungsweise OpenGL zeigen aber bereits die Tendenz auf, die unter Direct3D nicht anders sein dürfte: Bei Spielen, die keinen Gebrauch von einer zweiten Textureinheit (TMU) machen, etwa **Turok**, war der Banshee circa zehn Prozent schneller als eine durchschnittliche Voodoo-2-Karte. Wird die zweite TMU dagegen unterstützt, sieht es eher schlecht um den Banshee aus. In **Quake 2** kam er nur bis auf etwa 60 bis 70 Prozent an die Leistung eines V2-Boards heran.

### Turok (640x480, Glide)

**Banshee:** 110,1 fps  
**Voodoo 2:** 93,9 fps

### Quake II (640x480, OpenGL)

**Banshee:** 46,6 fps  
**Voodoo 2:** 67,3 fps  
**Riva TNT:** 53,6 fps

### Quake II (800x600, OpenGL)

**Banshee:** 28,9 fps  
**Voodoo 2:** 45,0 fps  
**Riva TNT:** 51,6 fps

Die komfortabel zu handhabende Konfigurationssoftware des Microsoft-Steuerrads.



## Game Commander

Viele leidenschaftliche Spieler haben mehr als nur einen Joystick zu Hause. Das gute Gefühl, für jedes Spiel den passenden Knüppel parat zu haben, wird von Windows 95/98 empfindlich gestört. Microsofts Betriebssystem gestaltet den Umgang mit mehreren Geräten nämlich äußerst umständlich. Hier setzt die **Game Commander**-Software von Fanatec an: Mit dem einfach zu bedienenden Programm legen Sie für jedes Spiel ein eigenes Profil an, weisen ihm den richtigen Stick zu und belegen diesen nach Ihren individuellen Wünschen. Nach dieser Mühe belohnt Sie der Game Commander mit unschlagbarem Komfort. Nach Doppelklick auf das entsprechende Spiel erkennt die Fanatec-Soft-



Der **Game Commander** erleichtert den Einsatz mehrerer Joysticks.

ware automatisch den dazugehörigen Joystick und erledigt für Sie sogar das nervige An- und Abmelden in der Spielgeräte-Steuerung. Eine auf drei Spieleprofile beschränkte Version liegt den Fanatec-eigenen Sticks bei, die Vollversion kostet 30 Mark.

Info: Fanatec, ☎ (06021) 84 06 53

## DVD noch schneller

Mit dem **DDU220E** kündigt Sony die dritte Generation der DVD-Laufwerke an. Das Atapi-Modell liest DVDs mit bis zu 5facher Geschwindigkeit aus und kommt dadurch auf eine maximale Übertragungsrate von knapp 7 MByte/s. Im CD-Modus entspricht es mit 3,6 MByte/s und einer Zugriffszeit von 100 ms einem typischen 24fach-Laufwerk. Das DDU220E wird im Paket zusammen mit der MPEG-2-Dekoderkarte Real Magic Hollywood ausgeliefert und kostet etwa 700 Mark.

Info: Sony, ☎ (089) 94 58 20



Studiotechnik für den PC: Mit dem **Vitalizer Jack** können Sie Ihre Soundeffekte gehörig aufpeppen.

## Sound-Zauber

Der renommierte Hersteller SPL produziert eigentlich Equalizer und Effektgeräte für den Profibereich. Klangbewusste PC-Besitzer können das jüngste Modell **Stereo Vitalizer Jack** aber auch an ihren Computer anschließen. Das perfekt verarbeitete Gerät im 19-Zoll-Format läßt sich problemlos zwischen Soundkarte und Lautsprecher stöpseln. Mit den Drehreglern verändern Sie dann von der Klangfarbe bis zur Stereobreite jede Facette des Soundsignals – das klappt sowohl bei der Wiedergabe (Line Out) als auch Aufnahme (Line In). Der Spaß ist nicht ganz billig: Das Profi-Gerät ist ab 400 Mark zu haben.

Info: SPL, ☎ (02163) 983 40

## Live-Sound von Creative Labs

Mit der **Soundblaster Live** rundet Creative Labs sein umfangreiches Soundkarten-Programm nach oben hin ab. Auf dem PCI-Board werkelt ein neu entwickelter DSP (Digitaler Sound-Prozessor) vom Typ EMU10K1, der alle wichtigen Standards bis hin zum Positional 3D-Audio beherrscht. Daneben führt Creative einen neuen Standard ein: Mit EAX (Environmental Audio Extensions) wird es Spiele-Entwicklern möglich sein, Soundeffekte mit einer »Umgebungs-Information« zu verknüpfen. Die Soundblaster Live unterlegt dann in Echtzeit zum Beispiel Schüsse in großen Räumen mit einem Nachhall. Gut zu hören ist dies anhand einer mitgelieferten Light-Version von Unreal, deren Soundeffekte nach dem EAX-Prinzip codiert sind. Ab Herbst soll eine ganze Reihe hochkarätiger Spiele den Standard unterstützen. Abgerundet wird das Live-Paket von einem 64-stimmigen Wave-table und einem umfangreichen Software-Bundle. In die neuen Klangwelten können Sie ab September abtauchen, anzulegen sind dafür rund 300 Mark.

Info: Creative Labs, ☎ (089) 957 90 81, [www.sblive.com](http://www.sblive.com)

## 3Dfx Rampage

Seit einigen Wochen schwirren erste Gerüchte über den Nachfolger des Banshee-Chipsatzes umher. So soll der Neue auf den Namen **Rampage** hören und den Schwerpunkt auf zwei bestimmte Aspekte legen. Zum einen will 3Dfx damit Fullscene Antialiasing ohne Performance-Verlust erreichen und zum zweiten komplett neue Lichteffekte ermöglichen. Diese sollen nicht mehr durch Lightmaps generiert werden, sondern auf einer Pixelbasis entstehen und dadurch deutlich schöner sein. Erwartet wird der Rampage für Mitte 1999.

## Prozessor-Upgrade

Sie würden gerne Ihren Prozessor aufrüsten, verfügen aber nicht über technische Vorkenntnisse?

Dann könnte die **Turbobooster**-Serie der Firma Topgrade das richtige für Sie sein. Das Upgrade-Modul wird einfach anstelle Ihres alten Prozessors auf das Mainboard gesteckt. Die integrierten Bestandteile des Turboboo-sters sorgen dann automatisch für eine Anpassung der Spannung und der internen Taktfrequenz. Das Aufrüsten funktioniert mit allen Sockel 5- bzw. Sockel 7-Mainboards. Der neueste Sproß der Serie, der Turboboo-ster 3D, verfügt über einen AMD K6-2-Prozessor. Dieser beherrscht neben Intels MMX-Technologie auch den AMD-eigenen 3DNow-Befehlssatz, der kommende Spielgenerationen noch einmal ordentlich beschleunigen soll. Die 266-MHz-Variante des Boosters kostet etwa 400 Mark, das 300-MHz-Modell ist für ungefähr 500 Mark zu haben.

Info: Topgrade, ☎ (06403) 69 02 12



Das **Turbobooster-3D-Upgrade** erspart Ihnen den Kauf eines neuen Mainboards.