

Gerüchte, Szene

Das Sommerloch schrumpft

Während mich das Bonner Sommerloch seit Jahren regelmäßig anghärt und ominöse Politikerforderungen hervorbringt (»Maut auf deutschen Autobahnen«), sieht es in der Computerspiele-Branche mittlerweile besser aus. Immer mehr Firmen veröffentlichen auch in der heißen Jahreszeit Toptitel, wie die hinter uns liegenden GameStar-Ausgaben zeigen: Unreal, Final Fantasy 7, Mech Commander oder Commandos hätte ich noch vor zwei Jahren erst unter dem Weihnachtsbaum auspacken dürfen.



Mir kann diese Entwicklung gar nicht schnell genug gehen. Ich bin es nämlich leid, im Sommer nur Gurken zu spielen, die gewitzte Hersteller klammheimlich in die leeren Händlerregale stellen, um die Konkurrenz im Winter zu meiden. Gute Titel finden ihre wohlverdiente Beachtung und dementsprechend Käufer, weil sie nicht mehr in der herbstlichen Veröffentlichungsflut untergehen. Außerdem wird im August nicht nur Beachvolleyball oder Federball gespielt, sondern auch am Computer.

Martin Deppe
Redakteur

Indiana Jones

Hat George Lucas richtig große Pläne mit dem Action-Adventure **Indiana Jones and the Infernal Machine**? Angeblich soll in dem Spiel nicht nur der peitschenschwingende Geschichtsprofessor auftauchen, sondern auch diverse andere Figuren aus den älteren Kinofilmen – darunter auch sein Vater, im dritten Indy-Film von Sean Connery gespielt. Im Gegenzug soll ein möglicherweise kommender Hollywoodstreifen wiederum Teile des Spiels aufgreifen, insbesondere einige der neuen Charaktere. Momentan ist gar nicht endgültig geklärt, ob **Indy 4** überhaupt entsteht. Immerhin hat Steven Spielberg (übrigens kurz vor Ankündigung der **Infernal Machine**) aber verlauten lassen, ein Filmscript sei fertig, die eigentlichen Dreharbeiten könnten im Jahr 2000 starten.



Indiana Jones: Vom Spiel auf die Leinwand?

Ultima 9: Ascension

Da war es nur noch einer... Bereits in den vergangenen Monaten haben führende Entwickler von **Ultima 9** Origin verlassen. Nun trennte sich die texanische Spieleschmiede auch noch von Projektleiter Ed Castillo. Als Grund für den Fortgang Castillos, der erst vor einem Jahr von Westwood zu Origin gewech-



Ed Castillo: Mit dem Ex-Westwoodler verläßt ein weiterer Designer das Ascension-Schiff.

selt war, nennt man in Austin »spielphilosophische Meinungsverschiedenheiten«. Auf Castillos Konto gehen umstrittene Design-Entscheidungen wie der Wegfall der Party. Die weitere Entwicklung des mit Spannung erwarteten Rollenspiels liegt nun vollständig in den Händen von Richard Garriott. Grundlegende Änderungen im Spieldesign sind laut Origin bis zur angepeilten Veröffentlichung im Dezember '98 aber nicht mehr zu erwarten.



Ultima 9: Lord British zeichnet künftig alleine für das Rollenspiel-Epos verantwortlich.

FIFA 99

Angeblich will EA Sports in der 99er Version von **FIFA** den Schwerpunkt wieder ganz auf Vereinstruppen legen. So sollen alle internationalen Ligen mit sämtlichen Mannschaften und praktisch jedem bedeutenden Pokal im Angebot sein. Gerüchten zufolge ist die sportliche Abteilung von Electronic Arts momentan dabei, mit den nationalen Fußball-Dachverbänden langfristige Exklusiv-Verträge abzuschließen. Eine entsprechende Vereinbarung mit der englischen Premier League sei bereits unter Dach und Fach, die restlichen Europäer stünden kurz vor Abschlüssen.

GameStar auf der CeBit Home

Vom 26.08. bis 30.08.1998 findet in Hannover zum zweitenmal die CeBit Home statt. Rund 600 Aussteller zeigen auf 50.000 qm das Neueste vom Neuen aus den Bereichen Computerspiele und Multimedia. Die Tageskarte kostet 20 Mark, Schüler und Studenten zahlen fünf Mark weniger.

Auch GameStar ist mit einem eigenen Stand vertreten. Neben vielen Aktionen und Überraschungen haben Sie jeden Tag die Möglichkeit, mit leibhaftigen Redakteuren zu plauschen. Sie finden uns in Halle 3, Stand B 38/42.

Info: Deutsche Messe AG, ☎ (0511) 8933 122



Sin: Ein Zeichentrickfilm ist in der Mache.

Sin

Das muß erstmal jemand nachmachen! Das 3D-Actionspiel **Sin** um die böse Elexis Sinclair steht noch nicht im Laden, aber trotzdem hat Hersteller Ritual bereits jetzt Verträge über einen Zeichentrickfilm unterschrieben. Der Streifen wird in Japan produziert, wann und wo er im Fernsehen gezeigt wird, ist derzeit unklar. Wann genau das sündige Treiben auf Computerspiel-Basis Premiere feiert, ist ebenfalls noch nicht endgültig geklärt – derzeit strebt der Hersteller die Veröffentlichung im September an.

Sin: Die schön gefährliche Ober-Böse Elexis Sinclair spielt demnächst in einem Zeichentrickfilm mit.

Dark Reign 2

Nachdem sowohl das **Battlezone**-Team als auch die Macher von **Dark Reign** Activision verlassen haben, arbeiten beide Gruppen jetzt unter dem Namen Pandemic Studios für ihren alten Arbeitgeber an Fortsetzungen der beiden Spiele.

Obwohl sich die Designer über Neuerungen noch weitgehend ausschweigen, gibt es mittlerweile erste Details. So soll **Dark Reign 2** in einer zoom- und drehbaren 3D-Umgebung mit Polygon-Einheiten spielen. Angeblich wird es möglich sein, sogar in der Ich-Perspektive zu kämpfen. Noch deutlich vorsichtiger sind die Entwickler mit Einzelheiten über das 3D-Strategiespiel **Battlezone 2**. Die Pandemics wollen sowohl Strategie als auch Actionpart so stark ausbauen, daß beide auch allein als vollwertiges Spiel bestehen könnten.

Die Siedler 3 – Betatest

In Zusammenarbeit mit GameStar sucht Blue Byte für das kultige Aufbau- und Strategiespiel **Die Siedler 3** nach Betatestern. Wer sein putziges Pixelvolk schon vor allen anderen durch grüne Täler und über saftige Wiesen scheuchen will, hilft dem Hersteller gleichzeitig, ein möglichst fehlerfreies Programm zu veröffentlichen. Blue Byte bietet 100 GameStar-Lesern die Möglichkeit, beim **Siedler 3**-Betatest mitzumachen.

Sie bewerben sich online auf der GameStar-Webseite und erhalten innerhalb weniger Tage eine E-Mail, ob Sie mitmachen. Blue Byte schickt Ihnen dann eine CD mit der benötigten Software und einer persönlichen Identifikationsnum-

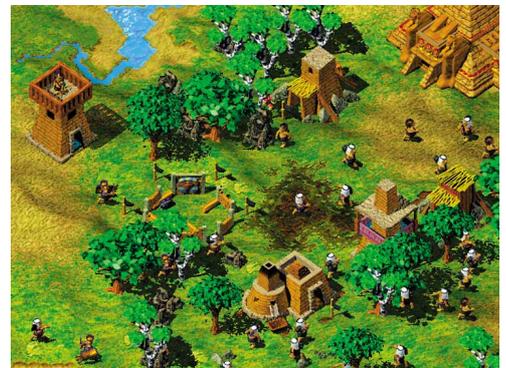
Frage des Monats

In Ausgabe 8/98 fragten wir:
»Spielen Sie im Sommer mehr oder weniger als im Winter?«

Ergebnis: Knapp die Hälfte unserer Leser nutzt das Badewetter und spielt in den Sommermonaten seltener am Computer als in der kühlen Jahreszeit.

Spiele mehr	<div style="width: 4%;"></div>	4%
Spiele weniger	<div style="width: 48%;"></div>	48%
Spiele gleich viel	<div style="width: 48%;"></div>	48%

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 8/98.



Die Siedler 3: Machen Sie mit beim Betatest!

mer, mit der Sie sich auf dem **Siedler 3**-Server einloggen können. In dem Beta-Test geht es vor allem darum, die Multiplayer-Features des Aufbauspiels auf Herz und Nieren zu prüfen. Ein Anschluß ans Internet ist deshalb Voraussetzung, die **Siedler 3**-Beta läßt sich nur online spielen. Alle Online-Kosten müssen Sie freilich selbst tragen. Die benötigten Infos und ein Anmeldeformular finden Sie auf der GameStar-Homepage unter www.gamestar.de.

News-Ticker

BRODERBUND: Die Myst-Macher wurden für 420 Millionen US-Dollar von TLC (The Learning Company) übernommen. Erst kürzlich kaufte das Lernsoftware-Unternehmen die Strategieexperten von Mindscape/SSI. **★★★ CRACK DOT COM:** Das kleine Spielehaus um Dave Tayler steht kurz vor der Pleite. Ob das 3D-Strategiespiel Golgotha noch fertiggestellt wird, ist allerdings offen – Crack versucht derzeit, durch den Verkauf von CDs mit Texturen etwas Geld einzunehmen.

★★★ MICKY MAUS: Activision hat sich von Disney Interactive die Rechte für sechs Spiele gesichert. Das erste wird auf

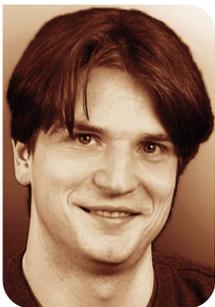
dem Film Toy Story 2 basieren. **★★★ GRAND THEFT AUTO:** Für das umstrittene Actionspiel gibt's voraussichtlich Ende '99 einen Nachfolger mit dem Untertitel Repeat Offender. Weihnachten '98 soll für Teil 1 eine Missions-CD mit einem Stadtkurs von London erscheinen.

★★★ BLIZZARD: Zehn Entwickler um den StarCraft-Produzenten James Phinney haben das erfolgreiche Spielelabel verlassen und gründen ein eigenes Entwicklerstudio. Böses Blut gab es allerdings nicht – Blizzard wünschte den Renegaten sogar offiziell viel Glück. **★★★ SPEC OPS:** Das Soldaten-Actionspiel geht in die Fortsetzung. In Teil 2 sollen sogar die Vorzeige-Polizisten der deutschen GSG 9 mitkämpfen.

Spiele News

Rasenmäher und Zombies

Wenn ich einen Bericht zur Lage des Rasenmähermarktes schreiben sollte, würde ich folgendes tun: die besten Modelle anschauen und ein Stück Wiese probemähen. Die Kollegen von der Publikumspresse scheinen derlei Vorbereitungen nicht immer zu treffen, wenn sie über PC-Spiele berichten. Nicht nur, daß sie nach dem alten Reporter motto »Schlechte Nachrichten sind gute Nachrichten« fast nur brutale Titel erwähnen, oft sind die Artikel schlecht recherchiert. Im Spiegel 26/1998 läßt der Autor eines



Features über Gewalt in Videospiele einen Jungen über Resident Evil kundtun: »Der Zombie kam so schnell um die Ecke gelaufen, daß er mich erwischt hat.« Bereits ordinäres Filmwissen sagt uns, daß Zombies dumpfe Gesellen sind, die ziellos durch die Gegend schwanken und zuweilen Körperteile verlieren. Die aus Resident Evil bilden da keine Ausnahme – hastige Bewegungen liegen ihnen fern. Auch der Stern 27/1998 schmückt seinen Artikel »Metzelei auf dem Monitor« aus: Der Autor glaubt unter anderem, bei GTA »Blut auf die Windschutzscheibe« spritzen gesehen zu haben.

Bei beiden Spielen hätte kurzes Anspielen genügt, um herauszufinden, daß die beschriebenen Details so nicht vorkommen. Beide Artikel wählten die Formulierungen aber bewußt, um die platte Aussage »PC-Spiele verderben die Jugend« zu stützen. Ungefähr so zutreffend, als würde ich in meinem fiktiven Rasenmäherartikel behaupten, daß der Mäher zehn Räder hat und morgens kräht.

Gunnar Lott
Trainee



Half-Life: Im Oktober soll das lang erwartete Actionspektakel fertig sein.

Half-Life

Das 3D-Actionspiel **Half-Life** macht kräftige Fortschritte. Vor allem an der KI wird derzeit gewerkelt – die soll schließlich besser werden als in **Unreal**. Die Programmierer sind damit beschäftigt, das Verhalten der unzähligen Lebensformen möglichst glaubwürdig zu gestalten. Weil einige der Aliens im Rudel agieren und zu eigenen Artgenossen freundlich sein, auf andere Lebewesen aber aggressiv reagieren sollen, muß Valve noch viel Detailarbeit leisten. Unter der Hand sprechen die Entwickler davon, die CD mit dem fertigen Spiel Ende September '98 an Sierra zu schicken; wenig später sollte **Half-Life** dann im Laden stehen.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

Final Fantasy 8

Erst kürzlich erschien mit **Final Fantasy 7** das bekannteste Nippon-Rollenspiel für den PC. Derzeit arbeitet Hersteller Squareoft unter Hochdruck am Nachfolger **Final Fantasy 8**. Vor allem bei den Figuren wird sich viel ändern, künftig abenteuer die Helden vollständig texturiert. Außerdem sollen Sie immer alle Mitglieder des Teams sehen, bislang repräsentierte eine Hauptfigur sämtliche Gefährten. Beschworene Monster, die im Kampf gegen das Böse beistehen, sollen eine größere Rolle spielen. Angeblich können Sie die mächtigen Helfer wie Chocobos züchten und langfristig auf-



Final Fantasy 8: Mit der neuen Hauptfigur zielt Squareoft stärker auf den US-Markt.

päppeln. **Final Fantasy 8** soll im Frühjahr '99 auf der Playstation in Japan erscheinen. Wann hierzulande eine PC-Fassung im Laden steht, ist derzeit noch offen. Laut Gerüchten wird das Programm aber früher und mit mehr Aufwand umgesetzt als die aktuelle Version.

Alpha Centauri

Strategiepapst Sid Meier präsentierte uns stolz die aktuelle Version von **Alpha Centauri**, das als inoffizieller Nachfolger



Alpha Centauri: Derzeit stimmt Meier seine galaktischen Weltraum-Vehikel ab.

von **Civilization 2** gilt. Mittlerweile ist die Feintuningphase angelaufen. Beispielsweise wird momentan das Entwerfen eigener Vehikel abgestimmt, was im fertigen Spiel besonders wichtig sein wird. **Alpha Centauri** soll kurz vor Weihnachten erscheinen und umfangreiche Mehrspieleroptionen bieten.

Info: Electronic Arts, www.ea.com

Baldur's Gate

Die heiß erwartete Rollenspiel-Hoffnung **Baldur's Gate** nähert sich mit großen Schritten der Fertigstellung. Während die Programmierer bereits die letzten Fehler in der Engine ausmerzen, laufen bei Interplay alle Vorbereitungen für etwaige europäische Versionen auf Hochtouren. Neben den Übersetzungen



Baldur's Gate: Im September startet das große Abenteuer.

arbeitet man an einer entschärften Fassung für den deutschen Markt, in der die Kämpfe auf weniger blutige Weise vonstattengehen sollen. Wie umfangreich das Spiel wird, zeigt die Tatsache, daß statt der ursprünglich geplanten fünf CDs nun deren sechs in der Packung liegen werden. Rollenspielfans sollten sich für September nichts vornehmen...

Info: Interplay, ☎ (0211) 523 22 22

Scars

Im knallbunten Action-Rennspiel **Scars** benehmen sich Tiere wie Autos. Acht Spezies von der Grille bis zum Mammut verwandeln sich plötzlich in Rennwagen und treten auf neun Strecken gegeneinander an. Die wilden Verfolgungsjagden werden durch Canyons, aztekische Höhlen und andere malerische Orte führen. Können Sie einen Gegner nicht einholen oder ausbremsen, schießen Sie ihn einfach ab. Neben Strecken und Wa-



Scars: Das Nashorn mutiert zum Flitzer.

gen sollen Sie auch Wetterbedingungen und Tageszeiten selbst bestimmen können. Das animalische Rennen wird voraussichtlich im September '98 eröffnet.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33

Das fünfte Element

Alle fünftausend Jahre braucht das Universum einen Helden. Ab September '98 können Sie das sein, wenn das Action-Adventure **Das fünfte Element** mit gehörigem Abstand zum gleichnamigen Film erscheint. Um das Universum zu retten, steuern Sie abwechselnd den waffenvernarnten Korben oder die körperbetonte Leeloo durch Abenteuer in New York, Ägypten und im Weltraum. Insgesamt soll es 15 Levels geben, die eine Mischung aus Prügel- und Actionspiel, garniert mit Adventure-Elementen, versprechen. Für den stilechten Look des 23. Jahrhunderts wurde Hélène Giraud verpflichtet, die auch an der Ausstattung des Films mitarbeitete.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33



Das fünfte Element: Leeloo unter Beschuß.

Asgahn

Im Action-Adventure **Asgahn** durchstreift ein gleichnamiger Krieger eine Fantasy-Welt, um seinen Vater zu rächen und die Drachen zu töten, die einst über seine Heimat herfielen. Mit acht Zauber-

sprüchen und zehn Combat-Moves soll er auf diese Aufgabe trefflich vorbereitet sein. In den 14 3D-Landschaften und ebenso vielen Gebäuden gilt es über 60 Feinde wie Skelette, Echsenmenschen und Drachen zu erledigen. Den Nahkampf beherrscht **Asgahn** auf dem Land wie unter Wasser, aus der Ferne erlegt er Monster mit der Armbrust. Gesteuert wird aus der **Tomb Raider**-Perspektive, gelegentlich sind kleine Rätsel zu lösen. Und zwar ab dem vierten Quartal '98.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33



Asgahn: Vor dem finalen Drachenkampf wollen Skelette und sonstige Fantasy-Ungeheuer erledigt werden.

Leser-Charts

Platz	Spiel
1	[1] Anno 1602
2	[2] StarCraft
3	[10] Unreal
4	[12] Commandos
5	[3] Age of Empires
6	[5] C&C2: Alarmstufe Rot
7	[4] Frankreich '98
8	[7] Grand Theft Auto
9	[9] Diablo
10	[6] Tomb Raider 2
11	[16] Die Siedler 2
12	[8] Jedi Knight
13	[13] Wing Commander Prophecy
14	[11] Forsaken
15	[17] NHL 98
16	[15] Curse of Monkey Island
17	[14] F1 Racing Simulation
18	[-] Civilization 2
19	[-] Total Annihilation
20	[-] Anstoss 2

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News



Heavy Gear 2: Heiße Kämpfe in zerstörbaren Städten.

Heavy Gear 2

Activision hat erste Bilder mit den neuen Stadtlandschaften von **Heavy Gear 2** veröffentlicht. Die Mech-Simulation soll in der nächsten Version dank einer neuen Grafik-Engine deutlich schönere Metropolen mit gewaltigen Häusern, Bunkern und Kraftwerken bieten. Im zweiten Teil des Kampfkrieger-Epos soll jedes Gebäude vollkommen zerstörbar sein – auch vom Gegner. Größere Gebiete können Sie deshalb nur noch im gut organisierten Verbund mit anderen Blechkameraden verteidigen. **Heavy Gear 2** soll im Dezember '98 in die Gänge kommen.

Info: Activision, ☎ (089) 96 11 88 50

Global Domination

In **Sag niemals nie** spielten Sean Conery und Klaus-Maria Brandauer ein fiktives Computerspiel um die Weltherr-

Global Domination: Der blaue Planet wird aus dem All heiß umkämpft.



schaft. Diese Szene lieferte gemeinsam mit dem Arcade-Klassiker **Missile Command** und einer gehörigen Portion **Risiko** die Vorlage für das Strategiespiel **Global Domination**. Im Jahr 2015 sehen Sie als Rekrut der Stabstruppe ULTRA in Krisenherden der ganzen Welt nach dem Rechten. Per Satellit haben Sie ständig die gesamte Weltkugel im Auge.

Info: Psygnosis, ☎ (069) 66 54 34 00

Tellurian Defence

In der 3D-Action-Fliegerei **Tellurian Defence** spielen Sie einen jungen Wingman und zeigen den Aliens, was eine Harke ist. Dabei müssen Sie Ihren waffenstarrten Flieger ebenso durch Dschungel- und Schneelandschaften wie durch Stadtgebiete und sogar Unterwasserszenarios navigieren. Strategie und Story sollen ebenfalls nicht zu kurz kommen. Für letztere zeichnet **Star Trek**-Autor Morgan Gendel verantwortlich. Ab dem ersten Quartal '99 können Sie voraussichtlich abheben.

Info: Psygnosis, ☎ (069) 66 54 34 00



Tellurian Defence: In Raumjägern gegen die Aliens.

WarCraft 2 Platinum

Gegen Jahresende will Blizzard eine leicht überholte Version des Echtzeit-Klassikers **WarCraft 2** veröffentlichen. Neben der Missions-CD **Beyond the Dark Portal** soll Platinum zwei neue Veteranen-Kampagnen enthalten, außerdem läuft das Spiel künftig direkt unter Windows 95. Besonderes Highlight: Ihre orkischen Truppen oder menschlichen Heere können Sie künftig im Online-Dienst Battlenet kommandieren.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

GameStar-Charts

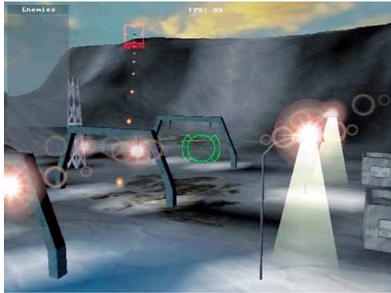
AUGUST
SEPTEMBER

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Unreal	3D-Action	Epic MegaGames	91%
2	Civilization 2 Gold	Strategie	Microprose	90%
3	Final Fantasy 7	Rollenspiel	Eidos	87%
4	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	Microprose	86%
5	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	Parallax	85%
6	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	Westwood	84%
7	Pro Pilot	Flugsimulation	Sierra	78%
8	Max 2	Strategie	Interplay	77%
9	Castrol Honda Superbike	Rennspiel	Interactive Ent.	76%
10	Sanitarium	Adventure	Dreamforge	73%
11	Might & Magic 6	Rollenspiel	New World Comp.	73%
12	MS Baseball 3D	Baseball-Simulation	Microsoft	73%
13	Team Apache	Flugsimulation	Mindscape	72%
14	Johnny Herbert's GP	Rennspiel	Midas Interactive	70%
15	X-Files: The Game	Adventure	Fox Interactive	69%
16	Darklords Rising	Strategie	SSG	69%
17	Robo Rumble	Strategie	Topware	68%
18	Droiyon	Taktikspiel	CDV	65%
19	Golden Goal	Fußballspiel	Take 2	61%
20	Heart of Darkness	Actionspiel	Infogrames	60%

Die 20 besten PC-Spiele im August und September. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 8/98 und 9/98.

Survival

Der neue deutsche Hersteller Enjoy werbelt derzeit am Actionspiel **Survival**. Das Programm ist in einer futuristischen Welt angesiedelt. Als Elitesoldat flitzen Sie in kleinen Raumgleitern über fremde Planeten und verteidigen menschliche Kolonien vor gefährlichen Außerirdischen.



Survival: Per Kampfflüger fliegen Sie über riesige fremde Planeten.

In den geplanten 30 Missionen beschützen Sie Gebäude oder eskortieren humanoide Transporte. Erste Bilder und eine frühe Beta-Version erinnern insbesondere in Sachen Bombast-Explosionen an **Incoming**. **Survival** soll im September '98 fertig sein.

Info: Enjoy, ☎ (0221) 222 07 69

Starsiege: Tribes

Neben der Robo-Simulation **Starsiege: Earthsiege 3** werbelt Dynamix noch an einem 3D-Shooter. Weil **Tribes** auf der gleichen Grafikengine basiert wie der große Bruder, sollen Sie auch dort ohne Unterbrechung zwischen Gebäuden, Außenwelt und Fahrzeugen wechseln können. Bis zu 32 Spieler liefern sich im Netzwerk oder übers Internet Team-Duelle. Ein Kommandeur kann jede Gruppe wie in einem Echtzeit-Strategiespiel



Starsiege Tribes: Gruppendynamische 3D-Action in Sierras Blechkrieger-Universum.

Dani Bunten

Danielle Bunten Berry ist gestorben. Die am 19. Februar '49 als Daniel geborene Bunten galt als Pionierin der Computerspiele-Geschichte und hat deren Entwicklung entscheidend mitgeprägt. Zu ihren bekanntesten Titeln gehörten **M.U.L.E.** ('83), **Seven Cities of Gold** ('84), **Heart of Africa** ('85), **Command H.Q.** ('90) und **Global Conquest** ('92). Bei Electronic Arts veröffentlichte sie '88 mit **Modem Wars** das erste Modem-Spiel unter dem Dach eines großen Publishers. In letzter Zeit arbeitete Bunten vor allem als Beraterin für verschiedene Softwarefirmen. Nur wenige Wochen vor ihrem Tod wurde sie auf der Computer Game Developers Conference mit dem Lifetime Achievement Award ausgezeichnet. Dani Bunten starb am 3. Juli 1998 an Lungenkrebs.



aus der Vogelperspektive befehlen. Im Gefecht sollen sich die mit Jetpacks und zehn Waffensystemen ausgerüsteten Sternenkrieger über editierbare Sprachsamples abstimmen. Der Genre-Mix soll im Oktober '98 erscheinen.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40



Spearhead: Kettenrasseln in Tunesien.

Spearhead

Und ewig rasseln die Ketten: Die Simulationsexperten von Interactive Magic planen für den Herbst das Erscheinen der Panzersimulation **Spearhead**. Sie rat-

tern im legendären M1A2 durchs sonnige Tunesien und erwehren sich zwischen Dünen und Sandstürmen feindlicher Tanks. Teile von Spearhead hat eine amerikanische Rüstungsfirma entwickelt. Das fertige Spiel soll mit Trainingsmissionen für Einsteiger, Multiplayer-Unterstützung und einem Missionseditor keine Wünsche offenlassen.

Info: Interactive Magic, ☎ (01805) 22 11 26

Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	NEU Commandos
2	[1] Frankreich 98
3	[2] Anno 1602
4	[4] Unreal
5	[5] Autobahn Raser
6	NEU Final Fantasy 7
7	[19] Der Industriegigant SE
8	NEU Castrol Honda Superbike
9	[8] Tomb Raider Director's Cut
10	[9] Tomb Raider 2
11	[7] Emergency
12	[14] Age of Empires
13	NEU Heart of Darkness
14	NEU KKND 2
15	[17] Anstoss 2
16	[-] Rebellion
17	[6] Forsaken
18	[-] Die Siedler 2
19	[-] F1 Racing Simulation
20	[12] Flight Simulator 98

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von **SATURN**

Technik News

Fremdsprache 3D

Der kommende Herbst mit seiner Flut neuer Grafikkarten wird wohl nicht nur 3D-Freunde begeistern, sondern auch die Sprachwissenschaftler in seinen Bann ziehen. Denn um die Leistungsfähigkeit der tollen Chips zu betonen, werden in den Pressemitteilungen immer häufiger Features aufgeführt, deren Aussprache sogar gewandten Rhetorikern schwerfällt. Von »trilinearem Mip-Mapping«, »prozeduralen Texturen« und »anisotropischem Filtering« ist da ausführlich die Rede. Klingt wahrlich beeindruckend, wenn auch die wenigsten der damit bombardierten Journalisten



auf Anhub wissen dürften, was das ganze Kauderwelsch bedeutet. Ich bin mir ziemlich sicher, daß selbst die Verfasser solcher Presstexte oft keine genaue Vorstellung davon haben.

Es ist aber auch eine Krux mit den ganzen 3D-Effekten. Noch vor zwei Jahren war selbst Technik-Analphabeten die Wirkung des »Filtering« nach ein paar Metern mit der 3Dfx-Lara sofort klar. Doch heutzutage gilt der Grundsatz: Je länger der Name für ein 3D-Feature, um so weniger ist davon zu sehen. Und selbst, wenn Sie irgendwann einmal wissen sollten, was »anisotropisches Filtering« eigentlich heißt, wird Ihnen das nicht viel helfen. Sie werden im Spiel kaum etwas davon bemerken.

Michael Galuschka
Redakteur



Dreamcast: Clou der neuen Sega-Konsole ist das Speicher-Modul mit Display (rechts unten), das außerdem als PDA, Mini-Zweitmonitor und Handheld verwendet werden kann.

Sega Dreamcast

Vor kurzem wurde Segas neue **Dreamcast**-Konsole erstmals der Öffentlichkeit präsentiert. Mit dem 128-Bit-Gerät wollen die Japaner, deren **Saturn** kaum noch eine Rolle auf dem Konsolenmarkt spielt, wieder den Anschluß an die übermächtige Konkurrenz von Sony und Nintendo schaffen. Für PC-Spieler besonders interessant ist die Technik der Dreamcast: Neben einem Hitachi-Prozessor mit 200 MHz kümmert sich ein **PowerVR2**-Grafikchip von NEC/VideoLogic um schnelle Grafik, der ja in ähnlicher Form ab Herbst auch auf PCs für Furore sorgen soll. Das Betriebssystem steuert Microsoft mit einer Version von **Windows CE** bei, die auch DirectX-Komponenten enthält. Damit dürften Konvertierungen recht einfach werden; ab 1999 können Sie mit Dreamcast-Umsetzungen rechnen. Starttermin für die Konsole ist in Japan Mitte November, in Deutschland ist die Wartezeit leider noch extrem lang: Hier soll der Startschuß erst Weihnachten 1999 erfolgen. Wer weiß, wie sich die PC-Technik bis dahin entwickelt...

Info: Sega, ☎ (040) 22 93 80

Pentium-II-Chipsatz von VIA

Der taiwanische Mainboard-Hersteller FIC hat eine Reihe von Pentium-II-Platinen entwickelt, auf denen erstmals kein Intel-Chipsatz eingesetzt wird. Statt dessen verwendet FIC den Apollo-Pro-Chipsatz von Via, der deutlich günstiger

als der Intel BX sein soll. Angeboten werden drei Varianten: Das **KA-6010** im ATX-Format, das Micro-ATX-Board **KA-6130** speziell für Celeron-Prozessoren und das Baby-AT-Modell **KA-6010**.

Infos: FIC, www.fic.com.tw

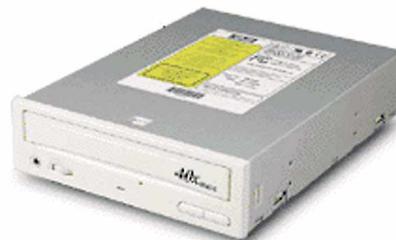
FIC bietet als einer der ersten Hersteller Pentium-II-Platinen ohne Intel-Chipsatz an.



Drehwurm

Inzwischen erreichen CD-ROM-Drives gigantische 40fache Umdrehungsgeschwindigkeit. Die ersten Modelle der neuen Laufwerksgeneration sind das Asus **CD-S400** und das NEC **CDR-3000**. Die technischen Daten lesen sich fast identisch: Eine maximale Übertragungsrate von 6.000 KByte/s sowie eine mittlere Zugriffszeit von 75 ms. Damit der PC nicht abhebt, bekamen beide Geräte umfangreiche Maßnahmen zur Vibrationsdämpfung spendiert. Die Preise liegen jeweils bei etwa 180 Mark.

Info: NEC, ☎ (0180) 524 25 21,
Asus, ☎ (02102) 44 50 11



Das **Asus CD-S400** ist eines der ersten 40fach-Laufwerke.

3D total

Mit der **Wicked 3D Voodoo 2** bereichert ein Modell das V2-Angebot, das mit einigen interessanten Details aufwartet. Daß Hersteller Metabyte eigentlich in der Softwareindustrie zuhause ist, merkt man sofort: Während die Karte selbst dem Referenzdesign von 3Dfx entspricht, wurden die Treiber komplett umgeschrieben. Unter Direct3D ist die Wicked 3D angeblich bis zu 40 Prozent schneller als die Konkurrenz. Besonders interessant ist die Kompatibilität zu den **H3D-Stereobrillen**. Dank der Treiber kann praktisch jedes polygonbasierte Spiel mit einer H3D-Brille in Stereo-3D genossen werden, ohne daß das Programm umgeschrieben werden müßte. Das 12-MByte-Modell soll demnächst in Deutschland für knapp 500 Mark erhältlich sein, eine Bundleversion samt Brille kostet 200 Mark mehr.

Info: Metabyte, www.metabyte.com

Riva ZX

Kurz bevor der **Riva TNT** auf den Markt kommt, nehmen noch zwei Hersteller Boards mit dem ebenfalls neuen **Riva 128/ZX** in ihr Angebot auf. Dabei handelt es sich um eine modifizierte Version des weitverbreiteten Riva-128-Chips von nVidia. Der ZX unterstützt nun aber bis zu 8 MByte Bildspeicher, was in Verbindung mit einem 250-MHz-RAMDAC Highcolor-Auflösungen

von bis zu 1900 mal 1200 Punkten ermöglicht. Zu den Anbietern gehören STB (**Velocity 128**) und Asus (**AGP-V3000ZX**), die Preise liegen vorerst bei etwa 250 Mark.

Info: STB, Tel. (0033-1403) 667 17

Intel-News

Emsiges Treiben bei Intel: Der ursprünglich erst für nächstes Jahr geplante **Celeron**-Prozessor mit 128 KByte Second-Level-Cache, Codename **Mendocino**, wird noch im Herbst dieses Jahres kommen. Zur Unterscheidung vom Cache-losen Celeron (siehe Schwerpunkt ab S. 176) trägt die neue CPU die Bezeichnung **Celeron/300A**. Eine deut-

Wicked 3D Voodoo 2: Dank umgeschriebener Treiber bietet die Karte umfassenden Support für die H3D-Stereobrille.



lich schnellere Version mit 366 MHz soll Anfang nächsten Jahres folgen.

Dann ist auch der **Whitney** fertig, ein Chipsatz auf EX-Basis. Allerdings unterstützt Whitney den 100-MHz-Bus und hat den i740-Grafikchip aus eigenem Hause integriert. Der Chipsatz ist in Verbindung mit dem Celeron ab 1999 Intels Basis für preiswerte PCs.

Info: Intel, ☎ (089) 99 14 30

Hardware-Virus

Derzeit machen Warnungen die Runde, daß erstmals ein Virus im Umlauf sei, der ausschließlich durch das Öffnen des Rechners und Auswechseln einer physikalischen Komponente in den Griff zu kriegen sei. Das CIH-Virus zerstört demnach nicht nur Daten auf der Festplatte, sondern greift auch das Flash-ROM des Bios an. Ein befahrener Rechner läßt sich angeblich erst wieder booten, nachdem der Bios-Chip ausgetauscht worden ist.

Infos: Sophos, www.sophos.com

Es werde Licht

Mit diesem Problem mußte sich wohl jeder schon mal rumärgern: Aufgrund falscher Gammawerte ist das Direct3D-Spiel viel zu dunkel, ständiges Justieren am Monitor extrem nervig. Hier schafft die 3Deep-Software von Sonnetech Abhilfe. Das auf DirectX 6.0 basierende Programm mißt alle relevanten Merkmale des Bildschirms und korrigiert sie auf die passenden Werte. Anschließend werden die Einstellungen an DirectX übergeben, das wiederum automatisch jedem Spiel beim Start die Gammawerte übermittelt. Erhältlich sein soll 3Deep ab August, einige Grafikkarten-Hersteller (Matrox, Creative) wollen die Software mit ihren Produkten bundeln.

Info: Sonnetech, www.colorific.com

Action-Controller

Thrustmaster beschreitet neue Wege. Mit dem **Frag Master** präsentieren die Amerikaner ihren ersten Beitrag zum zunehmend populärer werdenden Markt der 3D-Controller. Das Gerät erinnert ein wenig an das Steuerhorn eines Flugzeuges. Sie umfassen mit beiden Händen den Kranz des Frag Masters und haben jederzeit Kontrolle über alle Bewegungsrichtungen. Der Preis soll um die 100 Mark liegen, auf den Markt kommt der Controller voraussichtlich bereits Anfang Oktober.

Info: Thrustmaster, ☎ (02732) 79 8145



Dr. Hardware vereint Funktionsvielfalt und einfache Bedienung zum empfehlenswerten Systemanalyse-Tool.

Hardware-Doktor

Dr. Hardware für Windows (ab Version 95) ist eine Art Schweizer Taschenmesser der Systemanalyse. Das in der Version 2.0 schlappe 35 Mark teure Allzweckwerkzeug durchleuchtet Ihren PC und erstellt darüber detaillierte Reports. Allerlei Zusatztools wie Speicherüberwachung und Benchmark-Tests runden das pralle Angebot ab. Die Kombination aus einfacher Bedienung und Detailfülle macht Dr. Hardware sowohl für Einsteiger als auch PC-Profis zu einem empfehlenswerten Programm.

Info: CDV, Tel. (0721) 97 22 40

Asus AGP-V3000ZX: Der ZX-Chip unterscheidet sich nur wenig vom Riva 128.