

# Gerüchte, Szene

## Ab in den Boxring!

Ganz schön absurd, wie sich Microprose und Activision um den Civilization-Namen streiten. Da werden wertlose Firmen aufgekauft und Heerscharen von teuren Rechtsanwältinnen bezahlt.

Derzeit warte ich nur noch auf die Meldung, daß die Firmenchefs sich im Boxring verabreden und den Zwist per Faust austragen. Seltsamerweise fällt keinem der Beteiligten auf, daß das Spiel offiziell eigentlich »Sid Meier's Civilization« heißt. Sid Meier aber hat längst Firaxis gegründet und mit seinem bis dato berühmtesten Werk inzwischen rein gar nichts mehr am Hut. Auch der Co-Produzent von

Civi, ein gewisser Bruce Shelley, zieht längst mit Age of Empires und der geplanten Fortsetzung sein eigenes Ding durch. Wie will der künftige Gewinner des Streits denn ohne Meier und Shelley ein »echtes« Civi abliefern? Letztlich prägen die beteiligten Persönlichkeiten das Spiel – nicht irgendein berühmter Markenname.

*Peter Steinlechner  
Redakteur*

## Zwist um Civilization

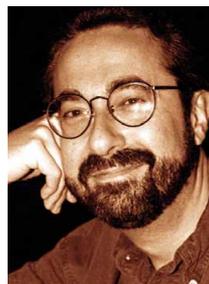
Der Streit zwischen Activision und Microprose um die Rechte an dem Titel **Civilization** verschärft sich. Activision erwarb zunächst die Namensrechte vom Brettspielhersteller Avalon Hill und verbot Microprose jede weitere Nutzung. Microprose glaubt jedoch zu wissen, daß das Originalbrettspiel 1980 von der Mini-Firma Heartland Trefoil entwickelt wurde. Also kaufte man das nur noch auf dem Papier existierende Unternehmen und behauptet nun seinerseits, im Besitz der Namensrechte zu sein.

## Dungeon Keeper 2

Mittlerweile existiert zur geplanten Fortsetzung des Kerkerspiels **Dungeon Keeper 2** ein umfangreiches Konzeptpapier. Bullfrog gab allerdings bislang nur bekannt, daß die künftigen Keller-Bewohner dreidimensional aufgebaut sein sollen, und nicht mehr wie im Erstling aus flachen Bitmaps bestehen. Außerdem soll es demnächst den lang erwarteten Direct-3D-Patch für den ersten Teil geben, mit dem Sie Ihren Dungeon auch 3D-beschleunigt aufbauen können.

## Spectors neues Spiel

Warren Spector (Produzent von Klassikern wie den **Ultima Underworlds** oder **System Shock** und jetzt bei Ion Storm unter Vertrag) hat für sein nächstes Spiel die **Unreal**-3D-Engine von Epic lizenziert. Trotz des martialischen Arbeitstitels **Shooter** soll es sich bei dem Projekt um einen Mix aus relativ wenig Action und viel Rollenspiel handeln, angesiedelt in einem Spionagethriller-Szenario. Bislang ging man in der Branche davon aus, daß Technik von id Software zum Zuge kommen würde. Doch be-



**Warren Spector:** Hat sich für Unreal entschieden.

sonders der **Unreal**-Leveleditor habe es Spector angetan: Angeblich hat einer seiner Designer innerhalb kürzester Zeit ein virtuelles Modell des gesamten Weißen Hauses mit dem mächtigen Werkzeug erstellt. Derzeit wird gemunkelt, daß weitere geplante Ion-Storm-Titel ebenfalls auf der **Unreal**-Engine basieren werden. Nach derzeitigem Stand soll **Shooter** Anfang '99 erscheinen.

## Discworld Noir

Angeblich arbeitet Psygnosis gemeinsam mit Terry Pratchett an einem dritten Adventure in der **Discworld**-Saga. In **Discworld Noir** sollen sie nicht als trotteliger Magier Rincewind über die bunte Scheibenwelt marschieren, sondern als Privat-Detektiv Lewton deren düsteren Untergrund erkunden. Das Programm

basiert nicht wie bislang auf einem Pratchett-Buch, sondern bekommt wahrscheinlich vom Meister höchstpersönlich eine völlig neue Story verpaßt. Vor Anfang '99 dürfte allerdings nicht mit einem Ausflug in die Scheibenwelt zu rechnen sein.

## Trinity

id Software hat eine Test-Figur aus der kommenden **Trinity**-Grafikengine vorgestellt. Obwohl die Dame aussieht wie vorgerendert, soll sie sich in der geplanten 3D-Engine in Echtzeit bewegen. Sie besteht aus exakt 5.000 Polygonen (zum Vergleich: Lara Croft muß mit etwa 2.500 Vielecken auskommen) und trägt ein Texturen-Kleid aus 512 mal 256 Pixeln, das erstmals auch am Körper farbige Lichteffekte produzieren können soll. Das gezeigte Modell hört übrigens intern auf den Namen Trina und dient lediglich Versuchszwecken – sie soll nicht im fertigen Spiel auftauchen.



## Meretsky spielt Warcraft-Adventures

Blizzard hat als prominenten Beta-Tester und Berater Steve Meretsky, Mastermind hinter Textadventure-Klassikern wie **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy**, **Planetfall** oder **Zork Zero**, angeheuert. Der Meister des schrägen Humors durfte sich eine Woche lang mit **Warcraft Adventure: Lord of the Clans** in ein stilles Kämmerlein zurückziehen. Dabei ging er jede einzelne Spielszene durch und notierte Verbesserungen. Blizzard ist von der offenbar fruchtbaren Zusammenarbeit so angetan, daß man an weitere Kooperationen denkt. Und auch Meretsky ist zufrieden – **Warcraft Adventures** habe den Test bestanden.



**Warcraft Adventures:** Meretsky ging jede Szene im stillen Kämmerlein durch.

## Holland im El Dorado

Larry Holland, Produzent von LucasArts-Simulationen wie **X-Wing vs. TIE Fighter** oder **Their Finest Hour** macht einen Abstecher zur Echtzeit-Strategie. **El Dorado** wird von Hollands eigener Firma Totally Games entwickelt und befaßt sich mit der Entdeckung der Neuen Welt. **El Dorado** soll allerdings wie **Battlezone** oder **Uprising** voll in der Ich-Perspektive ablaufen. Erstaunlicherweise zeigt LucasArts, die bisher alle Holland-Titel veröffentlichte, kein Interesse an dem Programm – damit wäre **El Dorado** das erste Spiel unter Hollands Label Totally Games.



**Larry Holland:** Der kluge Kopf hinter allen StarWars-Simulationen macht derzeit **El Dorado**.

## Wing Commander – die Besatzung steht

Der Film zu **Wing Commander** nimmt allmählich Gestalt an. Inzwischen steht fest, welche Schauspieler mit von der Partie sind. Neben Malcolm McDowell, der wieder als Admiral Tolwyn antritt, bekommt auch Jürgen Prochnow – nicht nur an **Das Boot**, sondern auch schon am zweiten **Privateer** beteiligt – eine angeblich tragende Rolle als Commander Gerald. Außerdem dabei: Fred die Prinze Jr. (**I Know What You Did Last**

**Summer**) als As Christopher Blair, Matthew Lillard (**Scream**) als Maniac und Saffron Burrows (**Circle of Friends**) als Deveraux. Regie führt Chris Roberts, das Gesamt-Budget beträgt



**Chris Roberts:** Dreht gemeinsam mit Jürgen Prochnow.

etwa 50 Millionen Mark. Die Story soll sich angeblich grob an den ersten vier **Wing-Commander**-Spielen orientieren. Blair kommt frisch von der Piloten-Schule und empfängt versehentlich verschlüsselte Funksprüche einer gewaltigen Kilrathi-Invasionsflotte – für aufwendige Schlachten im Weltall ist also gesorgt.

## Blue Byte in Amerika

Blue Byte baut in Austin/Texas eine eigene Entwicklungs-Abteilung auf. Das Studio unter dem Namen Murder of Crows soll vor allem Online-Spiele produzieren. Blue Byte-Chef Thomas Hertzler dazu: »Der zukunftssträchtige Online-Markt spielt eine wesentliche Rolle. In den USA hat sich eine regelrechte Internet-Kultur entwickelt, die in Europa noch auf sich warten läßt.«

Die Mülheimer haben für die ehrgeizigen Ziele in Amerika zwei waschechte Profis angeheuert: Chris Todd verfügt über 15jährige Erfahrung im Spiele-Bereich, unter anderem war er bei Origin wesentlich an der Entwicklung von **Wing Commander 3** und **4** beteiligt.

Wade Walker hat zuletzt bei AMD am K7-Prozessor mitgewirkt. Alle Spiele von Murder of Crows nutzen Blue Bytes 3D-Engine Extreme Vision (**Extreme Assault, Incubation**). Bereits Ende '98 soll das neue Studio mit dem Online-Titel **Shadowpact** erste Früchte abwerfen.

## Age of Fantasy?

Bruce Shelley, **Age of Empires**-Entwickler, bastelt neben **Empires 2** an einem Fantasy-Spiel. Das Projekt hat noch keinen offiziellen Namen, und selbst das genaue Genre steht noch nicht fest – Shelley möchte etwas zwischen Echtzeit-Strategie und Wirtschaftsspiel machen. Allerdings, so Shelley, sei das neue Projekt auf jeden Fall in einem ähnlichen Szenario wie **WarCraft 2** angesiedelt.

## Lara Croft als Comic

Die Abenteuer zweier knallharter, weiblicher Action-Stars – PC-Heroine Lara Croft und Comic-Amazone Witchblade – hat der amerikanische Verlag Top-Cow-Productions als Comic veröffentlicht. Die Idee stammt von Marc Silvestri, dem Gründer von Top Cow. Diese Firma ist unter anderem für die grafischen Illustrationen des Eidos-Prügelspiels **Fighting Force** verantwortlich. Ein deutscher Verleger wird noch gesucht, das (vorläufig) nur einmalig erscheinende Sonderheft gibt's momentan leider nur in den USA.



# News-Ticker

**GRAND THEFT AUTO:** Die brasilianische Regierung hat den Verkauf des Actionspiels verboten. Händler, die den wegen makabrer Details umstrittenen Titel anbieten, müssen mit einer Strafe von umgerechnet bis zu 15.000 Mark rechnen.

**ELECTRONIC ARTS:** Nach zähen Verhandlungen hat der Spiele-Konzern den Golf-Superstar Tiger Woods für die PGA-Golfreihe unter Vertrag genommen. Obwohl der Top-Schlägerschwinger nicht billig ist, kletterten nach Bekanntgabe des Deals die EA-Aktien an der Wall Street um knapp zehn Prozent.

**INTERNET GAMING ZONE:** »Wir müssen leider draußen bleiben« heißt es derzeit auf Microsofts Spiele-Zentrale für Surfer mit Netscape-Browser. Das soll sich schon bald ändern – dann haben nicht nur Explorer-Spieler freien Eintritt.

**FLYING NIGHTMARES 2:** Bryan Walker und Francine Hunter – bislang bei Eidos mit der Flugsimulation beschäftigt – haben die Firma verlassen und bei Origin angeheuert. Flying Nightmares 2 wird voraussichtlich nicht mehr erscheinen.

**QUAKE 2:** Die British Telekom wirbt ausgerechnet mit dem hierzulande indizierten 3D-Actionprogramm von id Software für seinen Online-Spieledienst Wireplay.

**SPITFIRE:** Microsoft entwickelt eine Flugsimulation im Szenario des 2. Weltkriegs. Spitfire wird auf der gleichen Grafik-Engine wie Flight Simulator 98 basieren.

**CAPITALISM:** Von der Hardcore-Wirtschaftssimulation kommt demnächst eine speziell angepasste Variante speziell für amerikanische Studenten der Betriebswirtschaftslehre heraus.

**DEMONWORLD:** Für das Strategie-Spiel gibt's eine Bonus-CD mit 14 neuen Levels sowie Hicolor-Unterstützung. Registrierte Kunden kriegen den Silberling kostenlos zugeschickt.

# Spiele News

## SimCity 3000

Maxis hat **SimCity 3000** gründlich überarbeitet. Ursprünglich sollte der Nachfolger des kultigen Aufbauspiels eine frei dreh- und zoombare 3D-Metropole bieten, aber nun werden Sie Ihre Wolkenkratzer doch wieder in 2D hochziehen. Begründung von Maxis: »Aktuelle Rechner können noch nicht die grafischen Details darstellen, die unsere Kunden erwarten.« Gegenüber der 2000er-Version wird sich am Spielprinzip nichts Wesentliches ändern, allerdings sollen künftige Städte bis zu viermal größer werden als im Vorgänger. Es wird mehr



**SimCity 3000:** Häuslebauern nicht in 3D, sondern in liebevoller Isometrie-Grafik.

unterschiedliche Gebäude, Katastrophen sowie Animationen geben. Außerdem sollen Sie von einer speziellen Web-Seite zusätzliche Häuser und Fabrikanlagen laden können.

Info: Maxis, [www.maxis.com](http://www.maxis.com)

## Dune 2000

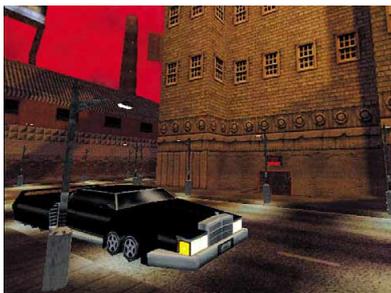
Wie Westwood mitteilt, wird das Strategiespiel **Dune 2000** insgesamt 54 Missionen für wüstenerprobte Echtzeit-Generäle enthalten. Momentan tüfteln die Entwickler an den Einsätzen. Viele Mis-



**Dune 2000:** Vor jeder Kampagne gibt's zur Einstimmung aufwendige Render-Intros.

sionen – deren Grundstrukturen aus dem Klassiker **Dune 2** stammen – werden neu ausbalanciert. Außerdem soll es in einigen Einsätzen zusätzliche Untermissionen geben: Beispielsweise müssen Sie als Atreides-Klan die befreundeten Fremens beschützen. **Dune 2000** soll bereits im Mai '98 fertig sein.

Info: Virgin, ☎ (040) 39 11 13



**Blood 2:** Makabre Abenteuer in der Großstadt.

## Blood 2

Monolith arbeitet am 3D-Actionspiel **Blood 2**. Mit dem indizierten Vorgänger soll der zweite Teil fast nichts mehr gemein haben. Statt auf Splatter-Horror wollen die Entwickler auf etwas dezente Schockeffekte setzen und schicken Sie künftig durch eine düstere Großstadt im Jahre 2030 – erste Bilder erinnern leicht an Filme wie **Blade Runner**. **Blood 2** basiert auf der DirectEngine, die Monolith gemeinsam mit Microsoft entwickelt hat. Das Pixelblut fließt spätestens im Herbst '98.

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

## Incubation Add-on

Die Missions-CD zum hochgelobten 3D-Taktikspiel **Incubation** wird über 30 spannende Einsätze bieten. Sie kämpfen in drei völlig neuen Umgebungen mit Dschungel-, Ruinen- und Trümmer-

## Leser-Charts

Platz	Spiel
1	[1] Tomb Raider 2
2	[2] Age of Empires
3	[4] Wing Commander Prophecy
4	[6] Curse of Monkey Island
5	[3] C&C2: Alarmstufe Rot
6	[14] Grand Theft Auto
7	[5] FIFA '98
8	[7] Diablo: Hellfire
9	[10] Jedi Knight
10	[11] F1 Racing Simulation
11	[13] Civilization 2
12	[15] Blade Runner
13	[9] Die Siedler 2
14	[16] Anstoss 2
15	[19] Total Annihilation
16	[17] Dungeon Keeper
17	<b>NEU</b> Worms 2
18	[8] NHL '98
19	[18] Turok: Dinosaur Hunter
20	[1] Grand Prix 2

Zusammengestellt nach Auswertung von über 500 Leser-Mitmachkarten.

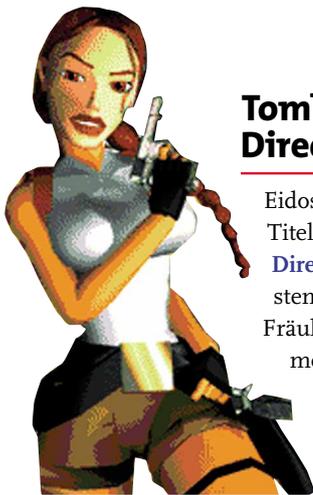
landschaften. Dabei bekriegen Sie sowohl unförmige Außerirdische wie eklige Riesen-Käfer, die Ihrem Söldner-Trupp an die roten Uniformen wollen. Mit neuen Waffen wie der Plasma-Kanone oder einer Kettensäge heizen Sie den fiesen Aliens ordent-



**Incubation Add-on:** Rundenbasiert kämpfen Sie im Dschungel gegen Insekten.

lich ein. Blue Byte will den erweiterten Taktik-Spaß etwa Mitte April '98 veröffentlichen. Über ein Bundle mit dem Hauptprogramm wird nachgedacht.

Info: Blue Byte, ☎ (0208) 450 8888



## Tomb Raider Director's Cut

Eidos will unter dem Titel **Tomb Raider – Director's Cut** die ersten Abenteuer von Fräulein Croft zusammen mit einem echten Schmankerl für Lara-Fans neu veröffentlichen. Neben dem

eigentlichen Action-Adventure bekommen Sie auch die vier sagenumwobenen, besonders schwierigen Levels, die ursprünglich als Add-on **Unfinished Business** erscheinen sollten. Zwei Einsätze spielen in Atlantis, die anderen in Ägypten. Außerdem gibt's auf demselben Silberling ein Desktop-Thema samt Bildschirmschoner, daneben liegt der Packung ein Lara-Mousepad bei – alles zusammen für rund 50 Mark.

Info: Eidos, ☎ (01805) 223 124

## Fallout 2

Bei Interplay arbeitet man emsig an **Fallout 2**. Die Fortsetzung des Endzeit-Rollenspiels steigt fünfzig Jahre nach dem ersten Teil ein – entsprechend steuern Sie einen Nachfahren des Helden. Der junge Recke erkundet im Spielverlauf unter anderem die Ruinen von San Francisco. Er schießt mit zahlreichen neuen Waffen, trifft unterwegs mehr Personen und darf sogar in einem Oldtimer durch die düstere Welt gondeln. Das umstrittene Zeitlimit des ersten Teils soll vollständig entfallen. **Fallout**-Chefentwickler Tim Cain ist allerdings nicht mit von der Partie, er hat sich inzwischen von Interplay getrennt. **Fallout 2** soll bereits im Oktober '98 erscheinen.

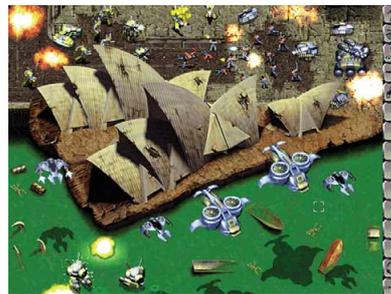
Info: Interplay, ☎ (0211) 52 32 222



**Fallout 2**: Gut gerüstet erkunden Sie neue Endzeit-Welten und seltsame Gebiete.

## KKND 2

Beam Software werkelt derzeit am Echtzeit-Strategiespiel **KKND 2**. Der zweite Teil wird mit den Landwirtschafts-Robotern Series 9 eine dritte Rasse bieten. Das schräge Endzeit-Spektakel soll alles auffahren, was derzeit hip ist im Genre, vom ausgeklügelten Wegpunkte-System über nichtlineare Einsätze bis zum fortgeschrittenen Missions-Editor. Die Grafik wird schöner und unterstützt Auflösungen bis 800 mal 600 Pixel. **KKND 2** soll noch im April '98 fertig werden.



**KKND 2**: Das Echtzeit-Strategiespiel präsentiert sich künftig noch schöner animiert.

Info: Bomico, ☎ (06103) 334 444

## 3D-Playmobil



**Hype – The Time Quest**: Als Kunststoff-Recke erforschen Sie mehrere Zeitzonen.

Kein Kinderkram, sondern laut Hersteller Ubi Soft ein ausgewachsenes Actionspiel auch für Hardcore-Zocker soll **Hype – The Time Quest** werden. Ähnlich wie in Mario 64 erkunden Sie eine riesige, grafisch aufwendige 3D-Welt – allerdings sind Sie als Playmobil-Männchen unterwegs. Der wackere Plastikheld namens Hype verfolgt einen bösen Ritter durch verschiedene Zeitzonen. Die Playmobile feiern im Herbst '98 ihre Bildschirm-Premiere.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 0033

## GameStar-Charts

MÄRZ  
APRIL

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Mysteries of the Sith	3D-Action	LucasArts	90%
2	Battlezone	3D-Strategie	Activision	89%
3	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	86%
4	Anstoss 2: Verlängerung	Fußball-Manager	Ascaron	84%
5	Pandemonium 2	Jump-and-run	Crystal Dynamics	80%
6	Formel 1 '97	Rennspiel	Psygnosis	79%
7	Battlespire	Rollenspiel	Bethesda	79%
8	Addiction Pinball	Flipper	Team 17	79%
9	Rising Lands	Echtzeit-Strategie	Microids	78%
10	Tex Murphy: Overseer	Adventure	Access Software	78%
11	Last Bronx	Prügelspiel	Sega	77%
12	Powerboat Racing	Rennspiel	Interplay	76%
13	JetMoto	Action-Rennspiel	Sony	75%
14	Bust-a-Move 2	Geschicklichkeit	Taito	74%
15	Croc	Actionspiel	Electronic Arts	73%
16	Liberation Day	Taktikspiel	Interactive Magic	72%
17	Jazz Jackrabbit 2	Jump-and-run	Epic	72%
18	Jack Nicklaus 5	Golf-Simulation	Accolade	72%
19	Twisted Metal	Actionspiel	Sony	72%
20	Search and Rescue	Flugsimulation	Intense Entert.	72%

Die 20 besten PC-Spiele im März und April. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 03/98 und 04/98.

# Spiele News

## Baldur's Gate verspätet sich

Die Entwickler des grafisch prächtigen Isometrie-Rollenspiels **Baldur's Gate** beschäftigen sich derzeit mit der riesigen, programminternen Datenbank. In die-



**Baldur's Gate:** Die Grafiken sind fast fertig, jetzt entstehen die Programm-Internen.

ser sind Werte für jedes der unzähligen Details wie Stärken und Schwächen der Monster gespeichert. Auch die Story-Texte werden momentan noch überarbeitet – immerhin rund 170.000 Wörter. Nicht zuletzt deshalb verschiebt sich der Veröffentlichungstermin des mit viel Spannung erwarteten Titels: Vor August '98 werden Sie die isometrischen AD&D-Welten nicht erkunden können.

Info: Interplay, ☎ (0211) 52 32 222

## Monster Truck Madness 2

Die schweren Boliden aus Microsofts erstem Rennspiel **Monster Truck Madness** gehen in die zweite Runde. Mit den zehn Trucks des Vorgängers plus fünf neuen Modellen (darunter Bigfoot oder Grave Digger) geht es über Rally-Kurse, in Crash-Arenen oder bei Auto-Duellen gegen andere Trucks. Trotz Wettereffekten, Echtzeit-Spiegelungen und zahlreichen Terrains soll das Ganze diesmal ausreichend schnell laufen.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

## Comanche Gold

Novalogic vergoldet den Bestseller **Comanche 3**. Die Voxelspace-2-Engine wird komplett überarbeitet und soll MMX-Systeme besser ausnutzen als bisher. Die computergesteuerten Wingmen nehmen derzeit Nachhilfestunden und verfeinern ihre fliegerischen Fähigkeiten. Die Be-



**Comanche Gold:** Mit verbesserter Grafik starten Sie in 40 neue Einzel-Missionen.

waffung des Helikopters dürfen Sie sich künftig selbst aussuchen und über das Internet ausprobieren. Solisten freuen sich über 40 neue Einzeleinsätze. Im Juni '98 soll **Comanche Gold** abheben.

Info: Funsoft, ☎ (0231) 965 111

## Might & Magic 6

Im sechsten Teil der Rollenspiel-Serie **Might & Magic** (bei New World Computing in der Entwicklung) führen Sie eine Gruppe von vier Abenteurern durch eine mittelalterliche Welt und suchen den verschwundenen König Roland. Sie sollen mehr als 1.000 Quadratkilometer virtuelles Terrain, Dutzende Verliese, Höhlen und Schlösser erkunden und mit 99 Zaubersprüchen Orks plätten können. Für die etwas altbackene Darstellung von Ober- und Unterwelt kommt jeweils eine andere Grafik-Engine zum Einsatz. Geplanter Erscheinungstermin: 2. Quartal '98.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 0033



**Might & Magic 6:** Mit 99 Zaubern geht's Monstern und Skeletten an den Kragen.

## V2000

David Braben, in seligen Elite-Tagen einer der bekanntesten Spiele-Entwickler, bastelt derzeit an einem Remake seines früheren Erfolgs **Virus**. In **V2000** werden Sie Aliens mit einem kleinen Raumlifter davon abhalten, die Erde mit Killer-Viren zu infizieren. Besonderheit von **V2000** soll die mit vielen echt wirkenden Dörfern, Menschen und sonstigen Objekten angereicherte Welt werden. Wenn sich der außerirdische Krankheitserreger einem Ort nähert, nimmt etwa die Bevölkerung eiligst Reißaus. Insgesamt wird Brabens neues Werk über 30 Levels in sechs Umgebungen bieten und soll bereits im Sommer '98 im Laden stehen.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 0033



**V2000:** Action über lebensechten Dörfern.

## Verkaufs-Charts

Platz	Spiele
1	[1] Tomb Raider 2
2	[2] Wing Commander Prophecy
3	[7] FIFA 98
4	<b>NEU</b> [1] Lords of Magic
5	[3] Age of Empires
6	[4] Blade Runner
7	[5] Riven: The Sequel to Myst
8	[8] Curse of Monkey Island
9	[10] F1 Racing Simulation
10	[13] Die Siedler 2 Gold Edition
11	[6] Grand Theft Auto
12	[18] C&C2 – Alarmstufe Rot
13	[1] Lands of Lore: Götterd.
14	[19] TOCA – Touring Car Champ.
15	[-] Titanic
16	[-] Anstoss 2
17	[14] Turok: Dinosaur Hunter
18	<b>NEU</b> [1] Eastern Front
19	[-] NHL '98
20	[9] Worms 2

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von **SATURN**

# Technik News

## Die Megahertz-Falle schnappt zu

Kennen Sie den berühmten Intel-Aufkleber, der uns in schillernden Farben auf High-Tech im PC hinweist? Im Laufe der Jahre hat dieser Sticker kontinuierlich einige Quadratzentimeter zugelegt. Zur Ur-Parole »Intel inside« kam 1993 unten ein »Pentium« hinzu, Anfang '97 noch durch ein buntes »MMX« links oben ergänzt. Dann wuchs der Kleber in die Breite, weil ja unbedingt das »II« der neuesten Pentium-Generation mit drauf mußte. Böse Zungen behaupten, daß demnächst der komplette Gehäusedeckel lackiert werden soll: »Intel inside Pentium II Slot 2 mit MMX 450 MHz, 100 MHz Bustakt dank BX-Chipsatz und superschnelle AGP-Grafik«.



Ganz bewußt scheint mir Intel bei der Entwicklung neuer Prozessoren über die Stränge zu schlagen. Nur mit gigantischen Megahertz-Zahlen scheint der Chip-Riese noch anständige Umsatzrenditen einfahren zu können; ob der User das überhaupt braucht, ist dabei anscheinend völlig egal.

Und in der Tat: Mit einem im Esso-Shop um die Ecke gekauften 200er-Komplettsystem bin ich dank 3D-Karte auch für Spiele-Hits wie Incoming oder Forsaken gut gerüstet – und das zum Preis einer einzelnen 333-MHz-CPU. Es spricht also wenig dagegen, seinen PC weiter im Supermarkt und die Schokolade dafür beim PC-Discounter zu kaufen. Nur bei Origin dürften angesichts der Hardware-Anforderungen von Ultima 9 demnächst wieder Intel-Werbeposter mit in der Packung liegen...

Michael Galuschka,  
Redakteur

## Microsoft Tilt

Was auf den ersten Blick aussieht wie ein normales Gamepad, soll laut Microsoft die Spielwelt revolutionieren. Das Besondere: Das **Tilt** getaufte Gerät enthält Sensoren, die die räumliche Lage des Pads erfassen. Durch seitliches Neigen und Kippen nach vorne und zurück kann der Spieler ein Raumschiff steuern, während er gleichzeitig mit dem eingebauten Steuerkreuz die Laserkanonen ausrichtet. Neben der Programmierung der Buttons erlaubt die Software, auch die Sensibilität der Meßfühler einzustellen. Damit sollte jeder Spieler den richtigen Kompromiß aus Empfindlichkeit und Spielruhe finden. Zusammen mit den äußerst genauen Sensoren und dem Gasrädchen sollen sich neben Arcade-Ballereien und Rennspielen sogar alle gängigen 3D-Actionspiele exakt steuern lassen. Falls **Tilt** von einem Programm nicht direkt unterstützt wird, hilft die **SideWinder**-Software aus, die voreingestellte Konfigurationen für über 100 Titel bieten und den **Tilt** zu einem normalen Gamepad machen soll. Voraussichtlich ab Herbst dürfen Sie für unter 200 Mark loslegen.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

## Cyrix: Eigener Pentium II

Die Chip-Hersteller Intel und Cyrix haben alle Lizenzstreitigkeiten – zumindest vorläufig – beendet. Ab sofort darf Cyrix eine eigene Version des **Pentium II** entwickeln. Für die Lizenz mußte die Firma nach eigenen Angaben keine Gelder an Intel überweisen. Cyrix gehört sein kurzem dem amerikanischen Halbleiter-Giganten National Semiconductor, den bereits seit längerem ausgehende Technologieaustausch-Abkommen mit Intel verbinden. Allerdings muß Cyrix den neuen Prozessor vollständig selbst entwickeln. Intel-Ingenieure hoffen deshalb, daß die Konkurrenz den Designprozeß nicht vom fertigen Produkt aus zurückverfolgen kann. Cyrix selbst betrachtet das kostensparende »reverse engineering« dagegen als relativ problemlos machbar.

Info: Cyrix, [www.cyrix.com](http://www.cyrix.com)



Microsoft Tilt: Sensoren erfassen die räumliche Lage des Gamepads.

## VideoLogic im Aufwind

Viel los ist zur Zeit bei VideoLogic: Die kleine englische Grafikkartenmanufaktur steigt nun auch in den Markt der Soundkarten ein. Den Anfang macht die **SonicStorm**, ein kleines PCI-Kärtchen, das auf den Maestro-1-Chip von ESS vertraut. Sie unterstützt alle wichtigen Standards wie DirectSound, DirectSound3D und Positional Audio. Das 64-stimmige Wavetable speichert seine Files im Hauptspeicher, weshalb die **SonicStorm** für eine Soundkarte ungewöhnlich klein ist. Inklusive Software liegt der Preis bei deutlich unter 200 Mark.

Zusammen mit NEC entwickelt VideoLogic außerdem zur Zeit den neuesten **PowerVR**-Chip namens **PCX3**, der auf der CeBit das erste Mal zu sehen sein wird. Über die Leistungsfähigkeit ist zur Zeit noch wenig bekannt, sie soll sich aber im Bereich des **Voodoo 2** einpendeln. Der **PCX3** könnte nicht zuletzt deswegen ein größerer Erfolg als sein Vorgänger werden, da Microsoft die **PowerVR**-Technologie in DirectX 6.0 explizit unterstützt.

Info: VideoLogic, ☎ (06103) 93470



Die **SonicStorm** bietet moderne PCI-Technik zum moderaten Preis.

## Voodoo-2-Gerüchte

STB hüllte sich bislang zum Thema 3Dfx in Schweigen. Kenner gehen aber davon aus, daß auf der CeBit ein **Voodoo-2**-Modell der Öffentlichkeit vorgestellt wird. Andersherum sieht es bei Orchid aus: Eine **Righteous 2** wurde auf der Homepage bereits angekündigt, seit ein paar Wochen ist die Ver-

schien steht bei den meisten Herstellern genau fest, welche Varianten es geben wird. Jazz und Guillemot setzen auf die Minimallösung mit 6 MByte RAM, wobei es von Jazz im Laufe des Jahres zusätzlich die große 12-MByte-Lösung geben wird. Von Miro kann man dagegen zuerst nur ein 12-MByte-Board kaufen; hier steht später vielleicht ein günstigeres Modell mit 8 MByte an. Creative Labs entschied sich entgegen ersten Vermutungen nicht für die 6-MByte-Bestückung, sondern überrascht mit einer Doppellösung: Es soll von Anfang an sowohl eine 8-MByte- als auch eine 12-MByte-Version geben.

Info: Creative Labs,  
☎ (089) 9579081

## Norton Utilities 3.0

Symantec hat die mittlerweile dritte Version der **Norton Utilities** für Windows 95 veröffentlicht. Das Programmpaket bietet eine Sammlung von Tools, mit denen sich das Betriebssystem pflegen und auf Geschwindigkeit hin optimieren läßt. Unter anderem gibt's aktuelle Varianten der Klassiker **Speed Disk** und **Disk Doctor**. Neu sind Werkzeuge, die sich um die Windows-Registrierdatenbank kümmern und eigenständig Fehler beheben. Besonders interessant für Spieler ist der **Optimierungsassistent**, der entsprechend dem verfügbaren Festplattenplatz eine ziemlich große Auslage-



**Norton Utilities 3.0:** Der neue Integrator vereint übersichtlich sämtliche Tools.

rungsdatei anlegt – besonders speicherintensive 3D-Programme laden so schneller. Außerdem entfällt das lästige Warten auf die verzweifelt rotierende Festplatte. Die **Norton Utilities** kosten um die 200 Mark, das Update gibt's bereits für die Hälfte.

Info: Symantec, ☎ (069) 664 103 00

## Verbal-Attacke

Was bislang nur einzelne Programme als Spezial-Feature boten, soll mit dem **Verbal Commander** nun für alle Spiele möglich werden: Die Steuerung per Spracheingabe. Per Mikrofon können Sie bis zu 20 Tastatur-Kommandos auf diese Weise ausführen und sparen sich so die umständliche Sucherei auf dem Keyboard. Das Set aus Kopfhörer-Mikrofon und ISA-Karte des Herstellers K2 Interactive wird von Topgrade vertrieben und kostet inklusive der Vollversion von **Extreme Assault** 189 Mark. Eine Online-Bestellmöglichkeit finden Sie unter [www.cpuupgrade.com](http://www.cpuupgrade.com).

Info: Topgrade, ☎ (06403) 62523

## Gamestick 14

Gleich drei Geräte in einem Gehäuse will der **Gamestick 14** von CH Products in sich vereinen. Der Steuerknüppel soll sich nicht nur für flotte Actionspiele, sondern auch für präzise Simulationen sowie als Gamepad eignen. Auf der Unterseite finden sich zwei Knöpfe, zwei Richtungs-Pads und ein Schubregler. Am Griff stehen weitere vier Tasten und ein Coolie-Hat bereit. Der **Gamestick 14** eignet sich sowohl für Links- wie Rechtshänder und kostet rund 150 Mark.

Info: CH Products, [www.chproducts.com](http://www.chproducts.com)



**Gamestick 14:** Soll Joystick und Gamepad in sich vereinen.

lautbarung aber wieder verschwunden. Ob es die **Righteous 2** tatsächlich geben wird, ist beim momentanen Stand der Dinge sehr unwahrscheinlich. Selbst bei Matrox bleibt die Gerüchteküche nicht kalt. Immer noch wird gemunkelt, daß sich der kanadische Edelhersteller nach dem mäßigen Erfolg der m3D bei 3Dfx um Chips bemüht. Unter anderen Vorzeichen steht der **Voodoo-2**-Verzicht von Hercules: Hier gab es ja nach dem Rush-Dilemma mit der **Stingray 128** einige Verstimmungen zwischen beiden Firmen. Deshalb gehen einige Insider davon aus, daß Hercules nun keine **Voodoo-2**-Chips von 3Dfx bekommt.

Info: 3Dfx, [www.3Dfx.com](http://www.3Dfx.com)

## Voodoo-2-Fakten

Viele **Voodoo-2**-Interessierte wollen ihre Kaufentscheidung davon abhängig machen, mit wieviel Speicher das jeweilige Modell bestückt ist: Mehr RAM ermöglicht höhere Auflösungen und mehr Texturen, treibt allerdings auch den Preis nicht unbedeutend in die Höhe. Inzwi-

## Internet Explorer 5.0

Microsoft will dem nächsten **Internet Explorer** ausgebaute 3D-Fähigkeiten spendieren. Außerdem soll die 5er-Variante Vektorgrafiken unterstützen, die weniger Speicher als Bitmap-Bilder benötigen.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 25

## Berichtigung

Im DVD-Schwerpunkt unserer letzten Ausgabe schrieben wir im Test über den CD-Brenner Mitsumi CR2600TE, daß die beigefügte Brenn-Software WinOnCD ToGo keine Audio-CDs brennen könne. Das ist falsch. Es können mit dieser Software problemlos auch Audio-CDs gebrannt werden.