

# Gerüchte, Szene

## Quake 2

Am 18.12.1997 hat die BPJS **Quake 2** im Wege der vorläufigen Anordnung indiziert, um seine Verbreitung an Jugendliche im Weihnachtsgeschäft zu verhindern. Die endgültige Listenaufnahme am 8.2.1998 in mündlicher Verhandlung vor dem 12er-Gremium der BPJS ist nur noch eine Formsache. Eine bundesweite Beschlagnahmung des Spiels ist entgegen Gerüchten nicht erfolgt.

## Quake(n) verboten

Zappelnde Gegner, die nach einem weiteren Schuß zerplatzen. Summende Fliegenschwärme lassen sich auf Leichnamen nieder. Das ist absolut widerwärtig, und rechtfertigt allein schon die Indizierung von Quake 2.

Ich finde es aber bedenklich, wie sehr die Berichterstattung über indizierte Computerspiele, eingeschränkt wird. Aus dem hehren Gedanken des Jugendschutzes droht so Zensur zu werden: Ein indiziertes Spiel hat man totzuschweigen, um ja keine Jugendliche darauf heiß zu machen. Lieber Gesetzgeber: Schon mal was vom Internet gehört? Von Mundpropaganda?

Vom Reiz des Verbotenen? Von öffentlicher Diskussion kontroverser Themen? Ganz anders ist die Situation im Fernsehen: Da werden in Reportagen grausamste Szenen gezeigt, und im Spätprogramm über hundert indizierte Filme pro Jahr – frei konsumierbar für jeden Jugendlichen. Sind Computerspiele etwa gefährlicher als das »passive« Fernsehen? Keinesfalls: Die TV-Branche verfügt einfach über die wesentlich mächtigere Lobby ...

Jörg Langer  
Chefredakteur

## Entlassungen bei Origin?

Kult-Firma Origin hat Mitte Januar angeblich dreißig hochbezahlte Mitarbeiter entlassen und durch »billigere« Arbeitskräfte ersetzt. Unter den Gekündigten soll mit Dave Downing auch der Produzent von **Wing Commander Prophecy** sein. Momentan werde angeblich darüber nachgedacht, das bereits in der Entwicklung befindliche **Privateer 3** wieder zu kippen. Das Multiplayer-Add-on zu **Prophecy** ist angeblich schon gestoppt.

## Lord British am Südpol

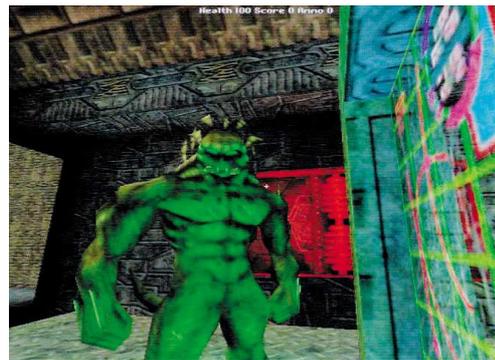


**Richard Garriott:** Der Rollenspiel-König machte Urlaub in der Antarktis.

Origin-Gründer Richard Garriott hat seinen letzten Urlaub am Südpol verbracht. Bei Temperaturen um minus 15 Grad im Zelt schlafen und aus der kalten Dose essen – das schlägt Ballermann 6 um Längen! Zusammen mit Bruder Robert und Vater Owen (Ex-Astronaut) verbrachte Lord British 15 Tage in der Antarktis und hat dabei per Internet und Satellit Fragen amerikanischer Schüler und Studenten beantwortet. Ein komplettes Reisetagebuch – zusammen mit dem spannenden Bericht, wie Garriott aus Eisblöcken eine funktionierende Sonnenuhr baute – lesen Sie auf der Website [www.landsend.com](http://www.landsend.com).

## Schleichfahrt 2

Anscheinend ist der Nachfolger zu Blue Bytes beliebtem Unterwasser-Spektakel **Schleichfahrt** bereits in der Entwicklung. Das Entwicklerteam Massive soll seit etwa sechs Monaten an einer nagelneuen Hightech-Engine werkeln, demnächst will man mit dem eigentlichen Spieldesign beginnen. **Schleichfahrt 2** wird auf jeden Fall die neuesten 3D-Karten unterstützen. Die Unterwasser-Welt soll gegenüber dem Vorgänger nochmals umfangreicher und detaillierter werden, sowie per Multiplayer im Deathmatch sowie Cooperative-Modus spielbar sein. Vor Januar '99 wird die Tauchfahrt alderdings wohl nicht beginnen.



**Unreal:** Der garstige Alien kommt Ende Juni auf Ihren Bildschirm – oder Epic muß kräftig bleichen.

## Unreal

Ultimatum für das 3D-Actionspektakel **Unreal**. Nach unzähligen Terminverschiebungen hat Distributor GTI angeblich die Faxen dicke und Hersteller Epic in die Pflicht genommen. **Unreal** müsse den Gerüchten zufolge spätestens Ende des 2. Quartals '98 fertig sein, oder eine sehr deftige Vertragsstrafe werde fällig.

## »DSA« kalifornisch

Guido Henkel, ehemaliger Chef von Attic Software und Entwickler der PC-Fassungen von **»Das Schwarze Auge«**, ist seit mehreren Monaten bei Interplay in Irvine/Kalifornien beschäftigt. Gerüchteweise arbeitet er dort an einem Rollenspiel im AD&D-Universum.

## Einbruch bei Shiny



**Dave Perry:** MDK 2 und Wild 9 angeblich in der Entwicklung.

Shiny-Chef **Dave Perry** betreibt Marktforschung der eigenen Art. Als kürzlich Diebe in sein Haus einstiegen, nahmen sie zwar die Sony Playstation und das N64 des Spieleentwicklers mit, ließen sein

Sega Saturn aber schnöde liegen – kein Wunder, daß für dieses System demnächst kein Shiny-Spiel mehr umgesetzt wird. Als relativ sicher gilt dagegen, daß die eigentlich nur für die Playstation gedachte Weltraumballerei **The Wild 9** auch auf dem PC erscheinen soll. Außerdem mehren sich Hinweise, daß eine Fortsetzung von **MDK** geplant ist.

# Spiele News

## Ultima 9: Ascension

Richard Garriott und sein Team arbeiten – nachdem lange Zeit **Ultima Online** im Mittelpunkt stand – wieder an **Ultima 9**:



**Ultima 9:** Prototyp des neuen Avatar.

**Ascension.** Wie jetzt bekannt wurde, soll sich die Steuerung der Hauptperson Avatar künftig an **Tomb Raider** orientieren. Grundsätzlich sehen Sie den Helden von schräg hinten, allerdings können Sie die Kamera frei bewegen, auf den Avatar zoomen, in den Himmel blicken oder auch annähernd auf die gewohnte isometrische Perspektive umschalten. Von Hindernissen verdeckte Objekte gehören damit der Vergangenheit an. Die Entwickler legen Wert darauf, daß **Ultima 9** trotz gelegentlicher Action-Einlagen und einer einfachen Benutzerführung ein »echtes« Hardcore-Rollenspiel werden soll. Nach momentanem Stand erscheint **Ascension** Ende '98. **Ultima 9** verlangt starke Hardware: Als Mindestanforderung gibt Origin derzeit einen Pentium 233 mit leistungsstarker 3D-Karte an!

Info: Origin, [www.origin.EA.com](http://www.origin.EA.com)

## Hexen 2 Add-on

Die Mannen bei Raven Software werkeln an einer Missions-CD für **Hexen 2**. Der Schwerpunkt soll sich weg von Rätseln



**Hexen 2:** Neue Levels mit noch mehr Action.

hin zu mehr Action verlagern. Besonders Highlight werden einige neue Monster sein, die ähnlich wie Spinnen über Wände krabbeln, aber als Schwarm zusammenarbeiten. Die Grafik-Engine wird ebenfalls aufgemöbelt. Sie zeigt künftig auch Lichteffekte und kann Schnee, Regen oder Staub darstellen. Geplanter Veröffentlichungstermin: April '98.

Info: Activision, ☎ (01805) 22 51 55

## Die Siedler 3

Fans von **Die Siedler 3** müssen sich zwar noch mindestens bis Weihnachten '98 gedulden, aber es gibt wieder neue Infos zum Kult-Spiel. So sollen definitiv nicht nur neue Grafiken und Animationen, sondern auch weitere Berufe eingebaut werden. Außerdem wird das bisherige Grundsystem – auf jedem Straßenabschnitt ein Träger – zugunsten von mehr Flexibilität leicht aufgeweicht. Bereits fest eingeplant ist ein Mehrspieler-Modus, in dem Sie online mit anderen Pixel-Völkern um die Wette siedeln.

Info: Blue Byte, ☎ (0208) 450 88 88

## Leser-Charts

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

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.



**Die Siedler 3:** Fröhlich marschiert ein grafisch general-überholter Trupp Bauarbeiter an die Arbeit.

## News-Ticker

★★★ Doppeldecker-Piloten mit 3D-Karte müssen noch bis April warten: Erst dann soll der 3Dfx-Patch für die Flugsimulation **RED BARON 2** fertig sein. ★★★ Origin will demnächst eine Compilation mit allen **ULTIMA**-Rollenspielen sowie Richard Garriotts erstem Programm **AKALABETH**

veröffentlichen. ★★★ Während **GRAND THEFT AUTO** hierzulande schon in den Charts steht, müssen sich amerikanische Hobby-Gangster offiziell noch gedulden. Mittlerweile ist die Nachfrage in US-Shops derart hoch, daß viele Läden das Spiel aus Europa importieren. ★★★

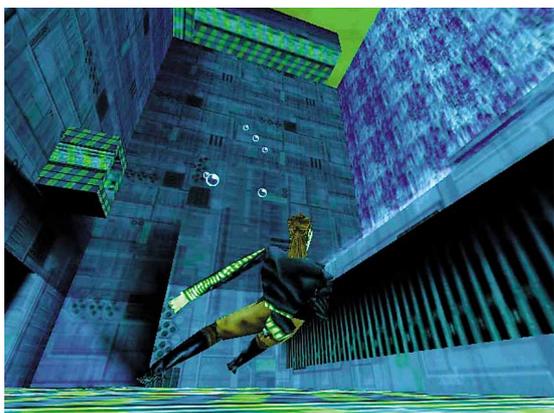
Sierra hat sämtliche Arbeiten an **SPACE QUEST 7** ohne weitere Erklärung gestoppt und das Projekt vorerst auf Eis gelegt. Die Programmierer widmen sich anderen Aufgaben, etwa dem angekündigten **BABYLON 5**-Weltraumspiel. ★★★ Das deutsche Entwicklerteam Blackstar Multimedia programmiert derzeit eine Wirtschafts-Simulation im Tennis-Szenario. Geplanter Erschei-

nungstermin: März '98. ★★★ **SHANGHAI DYNASTY:** Freunde von Steinchen-Abbau-Spielen bekommen gleich vier Varianten und das klassische **MAH-JONGG** präsentiert. Neben Mehrspieler-Partien ist auch ein Spielstein-Editor enthalten. ★★★ Zum Film **DAS FÜNFTHE ELEMENT** gibt's demnächst ein PC-Spiel. Den Mix aus Action und Adventure programmiert Kalisto.

# Spiele News

## Jedi Knight: Mysteries

Veröffentlichung verschoben: LucasArts baut in **Mysteries of the Sith**, die kommende Missions-CD zum 3D-Actionspiel **Jedi Knight**, auch noch farbige Lichtquellen ein – von denen Sie allerdings nur mit 3D-Karte etwas haben. Im Add-on werden Sie als Kyle Katarn oder junge Jedi-Fechterin Mara Jade die Macht in 14 neu-

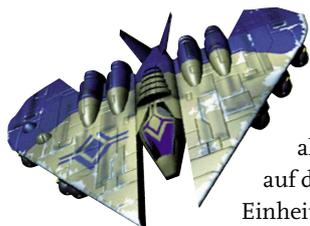


**Mysteries of the Sith:** Farbenprächtigere Texturen als im Hauptprogramm Jedi Knight.

en Levels spielen lassen, darunter auch eine heruntergekommene Piraten-Raumstation sowie ein verlassener Schiffsfriedhof. Voraussichtlich wird der Laser-Säbel Ende März abermals summen.

Info: Funsoft, ☎ (0213) 96 51 11

## Total Annihilation 2



Für das 3D-Strategie-spiel **Total Annihilation** soll im Mai eine Missions-CD auf den Markt kommen. Neben allen zusätzlichen, bereits auf dem Internet erhältlichen Einheiten gibt's viele neue Einsätze sowie eventuell einen Karten-Editor – letzte Details stehen noch nicht fest. Schon im Herbst soll das offizielle **Total Annihilation 2** folgen.

Info: GT Interactive, ☎ (040) 27 85 53 06

## Redline Racer

Criterion Studios, Entwickler des Unterwasser-Spiels **Sub Culture**, arbeiten derzeit an **Redline Racer**. In der Motorrad-



**Redline Racer:** Auf realistischen Kursen brettern Sie über die Alpen.

Simulation flitzen Sie auf flotten Rennboliden durch Canyons, die Alpen oder die Wüste. Wenn es dunkel ist, sorgt ein dynamisches Lichtsystem für ausreichende Sicht. Fahrerisch orientiert sich **Redline Racer** grob an **Sega Rally**: Die Rennmaschinen sind einfach zu steuern, die Strecken anspruchsvoll designt. Bereits im 3. Quartal '98 dürfen Sie den Helm aufziehen und durchstarten.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33

## Dark Reign Add-on

Mit angeblich 400.000 weltweit verkauften Einheiten gehört der Echtzeit-Knaller **Dark Reign** zu den Gewinnern des Weihnachtsgeschäfts. Kein Wunder, daß voraussichtlich im März '98 ein erstes Add-on erscheint. **Rise of the Shadowhand** versorgt Sie mit 18 neuen Einzelspieler-Missionen und über einem Dutzend neu-designten Einheiten. Ein verbessertes Konstruktions-Kit soll das Erstellen von Mehrspieler-Einsätzen erleichtern. Die besten von Fans geschaffenen Karten befinden sich ebenfalls auf der CD.

Info: Activision, ☎ (08105) 22 51 55



**Dark Reign:** Missions-CD mit 18 neuen Einzelspieler-Missionen.

## GameStar-Charts FEBRUAR MÄRZ

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Wing Commander 5	Weltraumspiel	Origin	86
2	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	LucasArts	85
3	Pandemonium 2	Jump-and-run	Crystal Dynamics	80
4	Addiction Pinball	Flipper	Team 17	79
5	Battlespire	Rollenspiel	Bethesda	79
6	Final Liberation	Taktik	SSI	79
7	Rising Lands	Echtzeit-Strategie	Microids	78
8	Red Baron 2	Flugsimulation	Sierra	78
9	Balls of Steel	Flipper	GT Interactive	78
10	Last Bronx	Prügelspiel	Sega	77
11	Ultimate Race Pro	Rennspiel	Kalisto	77
12	Powerboat Racing	Rennspiel	Interplay	76
13	JetMoto	Rennspiel	Sony	75
14	Flight Unlimited 2	Flugsimulator	Looking Glass	75
15	Journeyman Project 3	Adventure	Red Orb	75
16	Nightmare Creatures	Actionspiel	Kalisto	74
17	War Wind 2	Echtzeit-Strategie	SSI	74
18	Croc	Actionspiel	Electronic Arts	73
19	Test Drive 4	Rennspiel	Accolade	73
20	Frogger	Actionspiel	Hasbro Interactive	72

Die 20 besten PC-Spiele im Februar und März. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 02/98 und 03/98.

# Spiele News

## C&C2: Das Kombinat

Genau am 30. März soll die Compilation **Command & Conquer 2: Das Kombinat** im Laden stehen. Echtzeit-Generäle finden in einer Packung das Hauptprogramm **Alarmstufe Rot** sowie die beiden Missions-CDs **Gegenangriff** und **Vergeltungsschlag**. Die kombinierte Alarmstufe wird rund 100 Mark kosten.

Info: Virgin, ☎ (040) 39 11 13

## Sex verkauft sich

Huch, ist das lustig: Wet Attack von CDV knöpft sich Star Wars vor, um daraus ein schlüpfriges Spiel unterhalb der Gürtellinie zu fabrizieren. Klar, Krieg der Sterne verkauft sich, und Sex sowie so. Der Dämlichkeits-Faktor wird, so ist zu befürchten, bei Wortspielen wie »Großer Pimperator« oder »The Empire cums back« wahrlich in galaktische Höhen schnellen. Kriegen wir etwa endlich Antworten auf brennende Fragen wie »Fusseln Wookies beim Sex« oder »Was trägt Darth Vader unterm Schutzanzug«? Was mit Leia Organas Nachnamen passieren wird, kann ich mir schon jetzt denken.

Aber haben die Designer eigentlich daran gedacht, daß es Luke, Han Solo und all die anderen Helden vielleicht wirklich gibt? Und daß die gar nicht witzig finden, wie auf unserem Planeten mit ihnen umgesprungen wird? Mich würde es jedenfalls nicht wundern, wenn der Wet-Attack-Chefprogrammierer bei der Fahrt ins Büro plötzlich einen X-Wing im Rückspiegel entdeckt, der gerade in Angriffsposition geht. Damit hätte der Ungläubige sogar Glück – schließlich behandelt das Imperium seine Widersacher noch viel erbarmungsloser. Denn man spielt nicht mit der Macht!

Martin Deppe  
Redakteur

## Tonic Trouble

Er heißt Ed, kommt aus dem All, hat die Erde verseucht und feiert demnächst PC-Premiere. Im Action-Adventure **Tonic Trouble** sollen Sie dem lila Alien



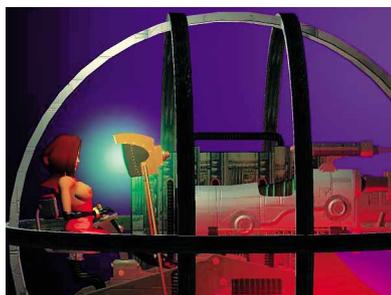
**Tonic Trouble**: Wenn Ed sauer ist, verzieht er sein aufwendiges 3D-Gesicht.

helfen, die Welt zu retten. Ubi Soft will bislang rund 7 Millionen Mark in die nagelneue Grafik-Engine gesteckt haben. Für das Geld sollen alle rund 100 Figuren je nach Gemütslage den Gesichtsausdruck ändern und auch entsprechend reagieren: zuschlagen, springen, Ed verfolgen oder nett sein. **Tonic Trouble** ist bereits jetzt der Erfolg sicher: Intel liefert es im Frühjahr mit neuen Pentium-II-Prozessoren aus, im Sommer steht Ed im Laden.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33

## Wet Attack

Daß »Sex sells« auch für Computerspiele gilt, hat CDV mit **Wet – The Sexy Empire** bereits hinreichend bewiesen. Der nächste Streich der Karlsruher heißt **Wet Attack** und trägt den Untertitel **The**



**Wet Attack**: Nacktes Fleisch und Kanonen.

**Empire cums back**. Auch sonst setzt man neben der gewohnt freizügigen Comic-Grafik auf schlüpfriges in der Sprache. Der Bösewicht heißt Pimperator, ein von CDV-Star Lulu verwalteter Planet Pleasure 6. Das neue Spiel soll eine Mischung aus Action, Adventure und Wirtschafts-Simulation werden.

Info: CDV, ☎ (0721) 97 22 40

## Verkaufs-Charts

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

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von Saturn.

## G.o.D.

Die Gathering of Developers (G.o.D.) hat erste Hersteller bekanntgegeben, um deren Vertrieb sie sich künftig kümmert.

Das neue Unternehmen von Mike Wilson (vormals id Software und IonStorm) hat bislang 3D-Realms (**Duke Nukem**), Ritual (**Sin**), Epic (**Unreal**), Pop-Top Software (**Heroes of Might & Magic**) und Terminal Reality (**CART Precision Racing**) unter Vertrag genommen. Projekte, mit denen die Firmen derzeit bei anderen Distributoren Abmachungen haben, werden dort wie vereinbart zu Ende gebracht.

Wer den Vertrieb hierzulande übernehmen wird, ist derzeit noch offen.

Info: G.o.D., [www.godgames.com](http://www.godgames.com)



## Report: Raupkopien

Auf Seite 200 dieser Ausgabe zitieren wir den Geschäftsführer von Electronic Arts Deutschland. Dabei ist von »3 Millionen Produkteinheiten« die Rede. Kurz vor Heftschluß wies uns EA darauf hin, daß es tatsächlich nur 0,5 Millionen Produkteinheiten sind.

# Technik News

## Force-Winder-3D-Game-Man

Lustige Ideen haben sie ja schon, die Hersteller von Joysticks und Mäusen. Wann mag wohl der Cyber-3D-Space-Helm kommen, mit dem ich nicht nur spielen, sondern auch Kaffee kochen und radfahren kann (ohne mich in aller Öffentlichkeit lächerlich zu machen)? Wann gibt's die lang erwartete Virtual-Combat-Maus, die mit zwei Dutzend Achsen und dem integrierten Original-Düsenjäger-Steuerknüppel aus den fünfziger Jahren zwar ganz klasse funktioniert, aber wegen der zusätzlichen Kabel und Stecker leider an drei Rechner gleichzeitig angeschlossen werden muß?

Dazu kommt noch die übliche »komfortable« Software, mit der ich das Gerät meinen persönlichen Bedürfnissen anpasse. Keine drei Wochen später weiß ich, wie das Programm funktioniert, nach weiteren zwei Monaten, was welcher Knopf macht, und kaum ein Jahrchen später bewege ich mich dann präzise wie ein besoffener Leichtmatrose durch 3D-Welten.

Das Problem der allermeisten »innovativen« Eingabegeräte ist ja gar nicht, daß sie wirklich schlecht sind. Sie sind einfach nur überflüssig. Jeder einigermaßen vernünftige Spieleentwickler stellt die Steuerung auf vorhandene Eingabegeräte wie Maus, Tastatur oder herkömmliche Flightsticks ab – schließlich will er sein Werk auch verkaufen. Kleiner Tip an die Joystick-Firmen: Wie wäre es denn mal mit einem wirklich erstklassigen Knüppel für deutlich unter 100 Mark?

Peter Steinlechner,  
Redakteur



**Command & Conquer Mission Controller:** Eine zusätzliche Taste ermöglicht schnellere Befehle.

## Trackball für Command & Conquer

Unter dem Namen **Command & Conquer Mission Controller** bietet Fanatec einen speziell auf die Bedürfnisse von C&C-Generälen abgestimmten Trackball an. Wichtige Funktionen wie das Gruppieren von Einheiten liegen auf einer zusätzlichen, dritten Taste und sind damit leichter auszuführen. Das offiziell von Westwood lizenzierte Eingabegerät mit der leuchtend roten Kugel kostet etwa 100 Mark und soll auch mit sonstigen Windows-Programmen funktionieren.

Info: Fanatec, [www.fanatec.com](http://www.fanatec.com)

## Ferrari der Joysticks

Kuriosum oder sinnvolles Eingabegerät? Der italienische Automobil-Designer Pininfarina hat persönlich zum Zeichentisch gegriffen und eine Mischung aus Joystick, Kopfhörer, Mikrophon und Maus entwickelt. Den **Union Reality** sollen hippe Computerspieler in einer einzigen modischen Kunststoffkappe auf dem Haupttragen und über Kopfbewegungen ihre Programme bedienen. Die eierlegende Wollmilchsau erscheint noch in diesem



**Union Reality:** Pininfarina zeichnet für das Multifunktions-Gerät verantwortlich.

Frühjahr für unter 200 Mark, der Hersteller aus Italien hat allerdings noch keinen deutschen Vertrieb gefunden.

Info: Union, [www.uol.it](http://www.uol.it)

## Maus mit Rad

Neu von Logitech ist der **MouseMan+**. Der peppig designte Edel-Nager hat neben einem dritten, seitlichen Knopf auch ein winziges Drehrädchen, mit dem Sie stufenlos durch alle Windows-95-Fenster scrollen. Für Computerspieler ist dieses Rädchen ebenfalls nützlich: In manchen 3D-Actionspielen läßt sich damit das Kampfgerät auswählen – einigen Konfigurationsaufwand allerdings vorausgesetzt. Der Spaß kostet im Handel um die 80 Mark.

Info: Logitech GmbH,  
☎ (089) 89 56 70



**MouseMan+:** Mit dem Rädchen lassen sich in manchen 3D-Spielen die Waffen wechseln.

## Neuer Modemstandard

Die 25 wichtigsten Modem-Hersteller haben sich auf eine Vereinheitlichung des 56K-Übertragungsstandards geeinigt. Die neue Norm heißt **V.PCM** und ist eng an die X2-Technik von 3Com angelehnt. Die Mischung aus digitaler und analoger Datenübertragung soll Online-Diensten künftig ermöglichen, ihre Bits & Bytes vollständig digital ins Ortsnetz des Kunden zu übertragen. Lediglich auf den letzten hundert Metern werden die Daten dann analog übermittelt. Die meisten wichtigen Internetanbieter wie Metronet, CompuServe, AOL und T-Online wollen allesamt auf das Verfahren umschwenken und noch in diesem Jahr flächendeckend **V.PCM**-Zugänge anbieten.

Die Modem-Hersteller brauchen noch einige Zeit zur Integration des neuen Standards, mit ersten Geräten ist angeblich erst im Oktober zu rechnen. Lediglich für Modems von U.S. Robotics mit X2-Technologie soll es schon früher kostenlose Flash-ROM-Updates auf die neue Norm geben.

Info: 3 Com, ☎ (01805) 67 15 30

# Technik News

## Navigator kostenlos

Der Browser-Krieg geht in die nächste Runde. Nachdem der **Explorer** von Microsoft den Erzrivalen **Navigator** und **Communicator** seit längerem immer mehr Marktanteile abjagt, bietet jetzt auch Netscape seine Internet-Zugangsprogramme völlig kostenlos an. Laut Netscape soll das auch für alle künftigen Updates gelten. Von der nächsten Version wolle man sogar den Quell-Code veröffentlichen, um Privat-Programmierern die Entwicklung neuer Tools und Zusätze zu erleichtern.

Info: Netscape, [www.netscape.com](http://www.netscape.com)

## 17-Zöller von ViewSonic

ViewSonic stellt zur CeBIT '98 einen neuen 17-Zoll-Monitor vor. Der **GS771** zeichnet sich durch eine besonders kurze Bildröhre aus – die Tiefe des Geräts ist mit 38,5 cm im Schnitt 5 cm geringer als bei anderen 17-Zöllern. Damit braucht der Bildschirm nur wenig mehr Standfläche als ein 15-Zoll-Gerät. Der **GS771** hat eine 0,27mm-Lochmaske und eine maximale Vertikalfrequenz von 180 Hz.



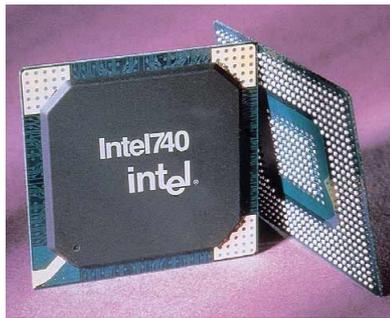
**GS771:** Der neue 17-Zöller von ViewSonic ist nur 38,5 cm tief.

Auf den Monitor gibt ViewSonic inklusive kostenlosem Vor-Ort-Austauschservice 3 Jahre Garantie. Der voraussichtliche Verkaufspreis liegt bei 1.350 Mark.

Info: ViewSonic, ☎ (0130) 17 17 43

## Grafikchip von Intel

Intels neuer **i740**-Grafikbaustein soll bei günstigem Preis die Leistung von be-



**i740:** Intels neuen 3D-Grafikchip unterstützen etliche Hauptplatinen-Hersteller.

währten Beschleunigern wie dem Riva 128 deutlich übertreffen. Der als 2D/3D-Kombichip ausgelegte Prozessor ist für den AGP-Port geplant und wird standardmäßig mit 2 MByte SG-RAM ausgestattet. Der restliche, für Texturen benötigte Speicher steht in Form des Hauptspeichers bereit und erlaubt zusammen mit einem Slot-2-Prozessor eine Datenrate von 528 MByte/s. Zusätzliche Features sind ein TV-Ausgang sowie ein optionaler MPEG-Chip für DVD. Zur schnelleren Markteinführung arbeitet Intel eng mit Grafikkarten- und Mainboard-Herstellern wie Asus, STB, Diamond und Number Nine zusammen. Bei letzteren liegen nach eigenen Angaben bereits fertige Karten im Schrank – allerdings steht noch nicht fest, ob sie tatsächlich den Weg zum Kunden finden. Asus will ebenfalls noch warten, bis letzte Spezifikationen von Intel feststehen. Andere Hersteller liefern ab Ende Februar Karten für das OEM-Geschäft zu einem Preis von etwa 150 Mark aus. Wann die angekündigte Retail-Version erscheinen wird, ist noch nicht bekannt.

Info: Intel, ☎ (089) 99 14 30

## Internet-Pager

Besitzer von **TelMI**-Pagern können sich jetzt auch über das Internet Nachrichten zukommen lassen. Der Benutzer erhält eine eigene eMail-Adresse im Stil »tel-

minummer@telmi.de«, von der aus alle Nachrichten automatisch an das transportable Gerät weitergeleitet werden. Die Textlänge ist auf 114 Zeichen beschränkt, der Service selbst kostenlos.

Info: DFR, ☎ (06134) 71 60

## Zusätzliche Befehle für den Pentium II

Anfang 1999 wird Intel seinen Pentium-II-Prozessoren neben den bekannten 57 MMX-Befehlen weitere 70 Instruktionen spendieren. Die werden jedoch nicht in der Fließkomma-Einheit, sondern direkt in der Integer-Abteilung untergebracht. Der neue Prozessor trägt den Codenamen **Katmai** und soll vor allem die Programmierung von Multimedia-Software und Spielen weiter erleichtern. Um das neue Produkt auf breiter Front durchzusetzen, stellt Intel über 130 Spezialisten zur Verfügung, die Softwarefirmen bei der Entwicklung entsprechender **Katmai**-Programme helfen sollen. Der neue Chip bleibt trotz der zusätzlichen Befehle weiterhin zum alten x86-Code kompatibel.

Info: Intel, ☎ (089) 99 14 30



**Sportster Message Pro:** Vier Geräte in einem Gehäuse.

## Neues 56K-Modem

Im U.S.Robotics **Sportster Message Pro** stecken neben einem 56K-Modem auch gleich Fax, Anrufbeantworter und Telefon. Das Gerät soll Rechner-unabhängig arbeiten und bis zu 70 Fax-Seiten sowie 20 eingehende Telefonanrufe bei ausgeschaltetem PC speichern. Zudem erhalten alle Kunden im Herbst ein kostenloses Update auf den V.PCM-Standard. Das Modem soll im März '97 in den Handel kommen und etwa 500 Mark kosten. Der Hersteller gibt satte 5 Jahre Garantie.

Info: 3Com, ☎ (01805) 67 15 30