

Gerüchte, Szene

Hollywood spielt nicht!

Endlich hat er es geschafft: Chris Roberts nimmt demnächst im Regiestuhl Platz und verfilmt *Wing Commander*. Zum ersten Mal gelingt einem PC-Spiel der Sprung auf die große Leinwand, nachdem bereits zwei Konsolentitel umgesetzt wurden. Dazu die Gerüchte um den geplanten *Tomb Raider*-Streifen – Hollywood im Rausch der Spiele-Bits & Bytes?



Ich persönlich würde mich ja sehr über »Civilization: The Movie« freuen. An der Kinokasse zücke ich ein Bündel Hundertmarkscheine – wegen Überlänge – und verbringe die nächsten 60 Popcorn-versüßten Stunden damit, einem Rudel Icons auf seinem Weg von der Steinzeit in die Raumfahrt zuzugucken. Besonders spannend wäre bestimmt auch ein Film zu »Myst«. 90 Minuten Landschaftsaufnahmen, eher kärgliche Dialoge, aber jeder Kinobesucher bekommt ein dickes Buch mit Gedichten in die Hand gedrückt. Irgendwann entdecken dann deutsche Filmemacher den Trend. Wie wäre es mit Til Schweiger in »Die Siedler«? Als das Männchen zwischen Mühle und Bergwerk hat er eine tragende Rolle, und reden muß er auch nicht viel.

Worauf ich eigentlich hinaus will: Alles, was von verfilmten Computerspielen übrigbleiben kann, sind ein paar Figuren und das Szenario. Was die Faszination des immer noch jungen Mediums aber wirklich ausmacht, ist das Spielprinzip – und das kann logischerweise nicht auf Zelluloid gebannt werden. Oder haben Sie *Wing Commander* etwa doch nur wegen der tollen Zwischensequenzen durchgezockt?

Peter Steinlechner,
Redakteur

Wing Commander – Der Film



Chris Roberts neue Firma Digital Anvil hat sich die weltweiten Filmrechte an *Wing Commander* gesichert. Bereits Ende 1998 soll ein Streifen unter gleichem Titel in die US-Kinos kommen. Das Budget soll verhältnismäßig niedrige 30 Millionen Dollar betragen, die vollständig Computer-generierten Spezialeffekte will Digital Anvil gemeinsam mit Boss Films (*Air Force One*) verwirklichen.

Die genaue Story behandeln alle Beteiligten noch als Verschlussache. Angeb-



Wing Commander: Malcolm McDowell heißt Sie als Admiral im Kino willkommen.

lich spielt der Streifen etwa zur Zeit des ersten *Wing Commander*. Colonel Blair und Maniac sollen als jungen Kadetten zu sehen sein, weder Mark Hamill noch Tom Wilson sind also mit von der Partie. Wahrscheinlich treten junge, unbekannte Schauspieler an. Einziger Vertreter der alten Spiele-Garde ist Malcolm McDowell als Admiral Tolwyn. Chris Roberts hat das Drehbuch als Co-Autor mitverfaßt und führt Regie.

Angeblich wird nicht in Hollywood, sondern in Luxemburg gedreht. Einige hochkarätige Mitarbeiter hinter den Kulissen sollen ihre Mitarbeit bereits fest zugesagt haben. Thierry Arbogast, der bereits Kultstreifen wie *Nikita* oder *Das fünfte Element* auf Zelluloid bannte, wird als Kameramann gehandelt. Das Design der gesamten Ausstattung soll Peter Lamont übernehmen, dessen Arbeit in Filmen wie *Aliens*, *Golden Eye*, *True Lies* oder *Titanic* zu bewundern war.

Monkey Island 4?

Das Ende von *Monkey Island 3* deutet es zart an, jetzt steht es angeblich fest: Die Fortsetzung zu Guybrush Threepwoods Abenteuern kommt. Wie üblicherweise gut informierte Quellen GameStar mitteilten, haben die Entwickler bei Lucas-

Arts noch derart viele Ideen, daß der vierte Teil als praktisch sicher gilt. Wann es soweit ist, stehe freilich noch in den Sternen – vor frühestens Ende '98 heißt Guybrush kaum seine Piratenflagge.

Tomb Raider als Film?

Auf dem Internet läuft momentan die Gerüchteküche heiß, wer die Hauptrolle im angeblich geplanten *Tomb Raider*-Film spielen soll. Als potentielle Lara Crofts werden Schauspielerinnen von Demi Moore bis Liz Hurley gehandelt. Auf Nachfrage bei Eidos bekamen wir allerdings nur ein »alles Quatsch« zu hören – kein Wunder, das Projekt wird momentan erst angedacht, entschieden ist noch lange nichts. Völlig unsinnig seien übrigens Gerüchte, Eidos wolle eine zweite *Tomb Raider*-Reihe mit einem männlichen Helden ins Rennen schicken.

Recht wahrscheinlich ist hingegen, daß es zu *Tomb Raider 2* mindestens eine Missions-CD geben wird. Der geplante Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

Sid Meier im Weltall

Da *Gettysburg* bereits im Laden steht, arbeitet Sid »Civi« Meier schon am nächsten Werk für Firaxis. Angeblich wird es sich dabei um ein Weltraum-Strategiespiel mit dem Titel *Alpha Centauri* handeln. Auf Alien-Planeten sollen Sie Kolonien als eigenständige Zivilisationen weiterentwickeln und andere Völker mit selbst konstruierten Einheiten angreifen – was die meisten europäischen Spieler sicher mehr interessieren dürfte als der amerikanische Bürgerkrieg.

Blizzard-Netz in Deutschland

Baut Blizzard demnächst auch hierzulande Internet-Server für den Spieledienst Battle.Net auf? Angeblich soll bereits im Frühjahr die entsprechende Infrastruktur geschaffen werden. Dann könnten auch deutsche Fans von *Diablo* oder *Starcraft* ohne atlantische Reibungsverluste an Multiplayer-Partien teilnehmen. Das amerikanische Battle.Net ist momentan der Online-Spieledienst mit den meisten eingetragenen Teilnehmern. Und das schönste: Er kostet (zumindest bislang) nichts.

Spiele News

Dungeon Keeper 2

Es ist sicher: Bullfrog arbeitet an **Dungeon Keeper 2**. Statt Peter Molyneux leitet Alt-Ochsenfrosch Sean Cooper nach einem kurzen Zwischenstopp bei Virgin das Projekt. Die Kellermeistereien sollen in der zweiten Auflage über einen ausgebauten Mehrspieler-Modus verfügen und nochmals deutlich knuddeligere Grafiken bieten. **Dungeon Keeper 2** wird nicht vor Ende '98 fertig.

Info: Bullfrog, <http://www.bullfrog.co.uk>

Command & Conquer Sole Survivor

Westwood will in den USA noch vor Jahresende eine spezielle Online-Version von **Command & Conquer** veröffentlichen. In **Sole Survivor**, wie das Werk im Untertitel heißt, übernimmt jeder Spieler eines von 15 verschiedenen Kampf-Vehikeln und düst per Mammuth-Panzer oder Aufklärungs-Motorrad den Mit-



Sole Survivor: Erst im Frühjahr in Deutschland?

spielen entgegen. Wann der jüngste C&C-Sproß nach Deutschland kommt, ist hingegen noch offen. Möglicherweise können Sie bereits ab Frühjahr '98 über neue C&C-Maps brettern.

Info: Virgin, ☎ (040) 39 11 13

Quake 2

Quake 2 nähert sich allmählich der Vollendung. id Software hat das Design der Levels abgeschlossen, momentan merzen die Mannen um Programmierer John Carmack noch letzte Bugs aus.



Quake 2: Farbenpracht im Alien-Raumschiff.

Mittlerweile gibt's auch erste Details zum Endgegner, den Chef-Animateur Paul Steed gerade fertigstellt. Für die Bewegungen des Ober-Aliens hat er sich angeblich von Kung-Fu-Filmen inspirieren lassen – insbesondere was die Sequenz betrifft, in der ein Raketentreffer den garstigen Außerirdischen mit Schmackes auf den Allerwertesten wirft.

Info: www.idsoftware.com

Kings Quest 8

Der achte Teil der **Kings Quest**-Reihe mit dem Untertitel **Mask of Eternity** macht allmählich Fortschritte, so jedenfalls Spieldesignerin Roberta Williams. Mittlerweile stehe die Grafik-Engine für das erstmals dreidimensionale Adventure. Williams wies übrigens darauf hin, das PC-Märchen werde längst nicht so ac-



Kings Quest 8: Die Action ist fertig.

tionlastig, wie bislang oft behauptet. Man habe erst die Action-Elemente programmiert, die Puzzles und die Geschichte kämen jetzt aber dazu. Etwa im 1. Quartal 1998 soll **Kings Quest 8** fertig sein.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

Leser-Charts

Platz	Spiel
1	[1] C&C2 – Alarmstufe Rot
2	NEU Jedi Knight
3	[2] Dungeon Keeper
4	NEU Age of Empires
5	[4] Tomb Raider 1
6	[3] Diablo
7	[5] Die Siedler 2
8	[6] Warcraft 2
9	[9] Civilization 2
10	NEU NHL 98
11	[7] F1 Grand Prix 2
12	NEU Dark Reign
13	NEU Incubation
14	[18] Anstoss 2
15	NEU Total Annihilation
16	NEU Lands of Lore 2
17	[12] Wing Commander 4
18	NEU Constructor
19	[-] Resident Evil
20	[-] Der Industriegigant

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

News-Ticker

★★★ Chiphersteller AMD steigt mit einer kleinen Beteiligung bei Chris Roberts' Digital Anvil ein. Alle DA-Titel sollen spezielle Funktionen künftiger AMD-Prozessoren wie DVD- oder 3D-Un-

terstützung nutzen. ★★★ Tender Loving Care heißt ein Spielfilm mit John Hurt, der gleichzeitig von Trilobyte auch als interaktiver Film auf CD-ROM und DVD erscheinen soll. ★★★ In Amerika

ist das Rennspiel CART Precision Racing bereits auf dem Markt. Hierzulande soll das Programm erst Ende Januar ausgeliefert werden: Hersteller Microsoft will vor allem die Fahrerintelligenz noch völlig umarbeiten. ★★★ Der ehemalige Spielehersteller 7th Level, in letzter Zeit vor al-

lem wegen finanzieller Probleme in den Schlagzeilen, kauft das Softwarehaus Pulse. Beide firmieren künftig als P7. ★★★ Vielflieger: Microsoft hat nach eigenen Angaben in den ersten vier Wochen nach Auslieferung bereits eine Million Exemplare des Flight Simulator 98 verkauft.

Spiele News

Die Macht der Nachfolger

Langsam bekomme ich Angst: Es gibt immer weniger neue Spiele, die keine Fortsetzungen sind. Quake 2, Descent 3, Monkey Island 4, Wing Commander 5, Might & Magic 6, Final Fantasy 7, King's

Quest 8, Ultima 9. Dazu kommen Spin-offs wie Bleifuss Fun Edition, Descent Free Space oder Streets of Sim City, die meist nicht mehr als den Namen mit der Serie gemein haben.

Woher kommt dieser Fortsetzungswahn, der sogar den im Kino (bestes Beispiel: Alien 4) übertrifft? Ganz klar: Die Hersteller scheuen das Risiko, mit einem neuen Titel baden zu

gehen. Denn die Entwicklung eines »A«-Computerspiels dauert ein bis zwei Jahre, verschlingt ungeheure Ressourcen und danach Marketingknete, um den Titel im Konkurrenzfeld nicht untergehen zu lassen. Gibt es schon einen erfolgreichen Vorgänger, ist das Ganze natürlich wesentlich einfacher: Wer C & C 2 mochte, wird sich mit einiger Wahrscheinlichkeit auch den Teil 3 kaufen.

Aber weshalb gibt es dann Fortsetzungen zu Totgeburten wie Outpost 2? Warum werden Sportserien wie Kick Off fortgesetzt, die seit Jahren dem Mitbewerberfeld hinterherhinken? Ganz zu schweigen von den immer beliebter werdenden (kostenpflichtigen) Updates und Deluxe-Versionen, Marke »Zweimal verdienen mit demselben Programm«. Wenn in Zukunft nur noch der x-te Teil zu Spiel Y produziert wird, bleibt fast zwangsläufig die Kreativität auf der Strecke. Da lobe ich mir neue Konzepte wie Galapagos oder Uprising, die einfach mal etwas anderes ausprobieren. Und bei finanziellem Erfolg mit Sicherheit fortgesetzt werden...

Jörg Langer
Chefredakteur

Descent im All

Statt nur einer Fortsetzung des 3D-Actionspiels **Descent** wird es derer gleich zwei geben. Während Sie in **Descent 3** wie gehabt in einem Fluggleiter durch



Descent: FreeSpace - The Great War: Action im Weltraum mit ungewohnter Optik.

Höhlensysteme und Tunnel flitzen, sollen Sie in **Descent: FreeSpace - The Great War** durch das Weltall düsen. Das Programm soll sich stark an **Wing Commander** orientieren. Für keinen der beiden Titel gibt's einen Erscheinungstermin, **Descent 3** wird aber nicht vor Ende '98 das Licht der Welt erblicken.

Info: Interplay, ☎ (0211) 52 32 222

Prey Soundtrack

3D-Realms hat für die musikalische Untermalung des 3D-Actionspiels **Prey** einen Newcomer aus der Musikbranche verpflichtet: Die amerikanische Indie-Kombo KMFDM, gegründet von zwei ausgewanderten Deutschen, soll den Soundtrack komponieren. In **Prey** sollen Sie in der Rolle des Indianers Talon Brave auf düsteren Raumstationen und -schiffen gegen allerlei Monster kämpfen. Das Programm nutzt eine vollständig neu entwickelte 3D-Grafikengine. Ende '98 wissen wir voraussichtlich, wie sich das Ganze spielt.

Info: <http://www.3drealms.com>



Prey: Spiegeleffekte auf dem Boden.

GameStar-Charts **DEZEMBER JANUAR**

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	92
2	Longbow 2	Flugsimulation	Origin	91
3	Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	90
4	Tomb Raider 2	Action-Adventure	Eidos	89
5	F1 Racing Simulation	Rennspiel	Ubi Soft	89
6	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	Microsoft	89
7	FIFA 98	Sportspiel	EA Sports	88
8	Floyd	Adventure	Adventure Soft	86
9	Lords of Magic	Strategie	Sierra	85
10	Fallout	Rollenspiel	Interplay	85
11	F-22 ADF	Flugsimulation	DID	84
12	F-22 Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	84
13	Armored Fist 2	Panzersimulation	NovaLogic	84
14	I-War	Weltraumspiel	Ocean	83
15	Heavy Gear	Mechspiel	Activision	83
16	Uprising	Actionspiel	Ubi Soft	83
17	G-Police	Actionspiel	Psygnosis	83
18	Blade Runner	Adventure	Westwood	82
19	Nuclear Strike	Actionspiel	Electronic Arts	82
20	Sub Culture	U-Boot-Sim.	Ubi Soft	82

Die 20 besten PC-Spiele im Dezember und Januar. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 12/97 und 01/98.

Spiele News

Monopoly Star Wars Edition

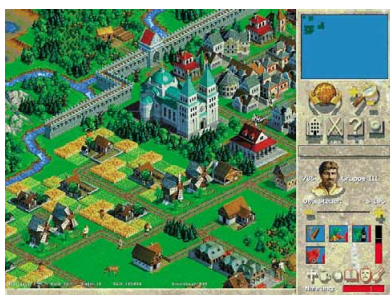
Nach unserem Test zu Star Wars Monopoly haben wir in der Verkaufsversion noch einige Verbesserungen gefunden. Die betreffen überwiegend Einstellungen fürs Regelwerk. So dürfen Sie nun auf »Los« die doppelte Summe einstreichen, die Haftdauer im Knast verändern oder bereits mit mehreren Immobilien ins Spiel einsteigen. Insgesamt können Sie sich mit über 20 Optionen eigene Regeln zusammenstellen. Auch die künstliche Intelligenz der Computergegner wurde verbessert.



Monopoly Star Wars: Spaß mit Luke.

Anno 1602

Die historische Wirtschafts-Simulation Anno 1602 macht laut Hersteller Sunflowers prächtige Fortschritte und soll ab Januar '98 in den Läden stehen. In Anno 1602 managen Sie aus der Vogelpers-



Anno 1602: Wirtschaften von oben.

pektive eine Welt mit über 30 Berufsgruppen und rund 90 Häusertypen.

Info: Bomico, ☎ (06107) 94 51 45

Neue Strecken für POD

POD-Piloten dürfen sich bald über Nachschub freuen. Ubi Soft preßt für das futuristische Rennspiel unter dem Titel **POD – Back to Hell** die 16 besten der bislang nur auf dem Internet veröffentlichten Ergänzungskurse auf eine CD-ROM.



POD: Per Motorrad um phantasievolle Strecken.

Dazu soll es neuartige Vehikel wie Boote und Motorräder geben. **Back to Hell** soll kurz vor Weihnachten fertig sein und nur runde 25 Mark kosten.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 0033

Starship Troopers

In amerikanischen Kinos läuft seit kurzem der Sciencefiction-Film **Starship Troopers**. In dem Streifen bedrohen interstellare Insekten den Planeten Erde. Mittlerweile hat sich Microprose die Spielrechte gesichert. Eines der besonderen Motive aus dem Film wird es auch im Spiel geben: So können Sie in Erdtunnel springen und landen dann nahtlos in einem anderen Gebiet. Der Veröffentlichungstermin ist noch unbekannt.

Info: Microprose, ☎ (05241) 94 64 80

Dunkle Rache

Ein Entwicklerteam namens Reality Bytes will das 3D-Action-Genre aufmischen. **Dark Vengeance** soll sich dank Dritte-Personen-Perspektive von den id-Clones absetzen. Das Spiel ist in einem düsteren Fantasy-Ambiente angesiedelt. Kampftalente oder Magiepunkte sollen für einen Hauch Rollenspiel sorgen. Bereits im Frühjahr '98 dürfen Sie voraussichtlich auf Monsterhatz gehen.

Info: www.realbytes.com



Dark Vengeance: Krieger in 3D.

Incubation

Blue Byte hat Nachschub für den Strategie-Hit **Incubation**. Sechs neue Missionen werden paarweise im zwei-Wochen-Rhythmus auf der Web-Seite des Herstellers veröffentlicht. Die ersten davon finden Sie bereits jetzt auf der GameStar-CD, mit der nächsten Ausgabe folgen die restlichen. Wer nicht warten mag, kann sie unter <http://www.blue-byte.de> vom Internet saugen.

Info: Blue Byte, ☎ (0208) 450 8888



Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	NEU Gold Games 2
2	NEU Lands of Lore 2
3	NEU Riven: The Sequel to Myst
4	NEU Curse of Monkey Island
5	[3] Jedi Knight
6	[1] C&C2 - Vergeltungsschlag
7	NEU Starfleet Academy
8	[4] Baphomets Fluch 2
9	[5] NHL 98
10	[13] Die Siedler 2 Gold Edition
11	[16] Resident Evil
12	NEU Monopoly Star Wars Edition
13	[2] Dark Reign
14	[10] Anstoss 2
15	[8] C&C2 - Alarmstufe Rot
16	NEU F1 Racing Simulation
17	NEU Floyd
18	NEU Hugo 5
19	NEU Panzer General 3D
20	NEU Incubation

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von Saturn.

Technik News

Der Tanz ums goldene Voodoo-Kalb

Extrem beschleunigt hagelte es in den letzten Wochen Pressemeldungen so ziemlich jedes namhaften Grafikkarten-

Herstellers. Der immer gleiche Inhalt klärte die staunende Weltöffentlichkeit mit großem Pathos darüber auf, daß die Firma xy im nächsten Frühjahr selbstverständlich ein Voodoo-2-Modell auf den Markt bringen werde. Zudem eines, das alle anderen schlicht weglasse.

Bei den voraussichtlichen Leistungswerten von 3Dfx' neuem 3D-Wunderwerk ist es sicherlich verständlich, daß sich

die Hersteller über ihr Tun aufplustern wie frisch verliebte Gockel. Seltsam finde ich nur eines: Am lautesten ist das Voodoo-2-sonst-nix-Geschrei bei denjenigen, die bislang den 3Dfx-Trend verpennt oder aufs lahme Rush-Pferd gesetzt haben. Ich tippe mal einfach darauf, daß der Grund der Voodoo-Manie ein anderer ist: Orchid und Diamond haben eindrucksvoll bewiesen, welche Effekte 3Dfx-Boards nicht nur auf Spiele, sondern erst recht auf Image und Bilanzen haben können.

Michael Galuschka,
Redakteur



Voodoo 2 von 3Dfx

3Dfx hat auf der amerikanischen Computermesse Comdex den Nachfolger des als Quasi-Standard geltenden 3D-Beschleunigerchips **Voodoo** vorgestellt. Der **Voodoo 2** kommt wieder auf einer Zusatzkarte zum Einsatz, die Sie zu Ihrer bereits vorhandenen Grafikkarte in den Rechner stecken. Nach ersten Tests auf 3Dfx-eigenen Demo-Boards soll **Voodoo 2** etwa dreimal schneller als der Vorgänger sein. Neu ist vor allem eine integrierte Fließkomma-Einheit für schnelle Polygonberechnungen. Bislang muß diese Arbeit der Hauptprozessor allein erledigen. Der könnte sich künftig anderen Aufgaben – etwa der künstlichen Intelligenz – widmen. Davon dürfte vor allem AMDs K6 profitieren, dessen eigene Fließkomma-Abteilung als schwacher Rechenkünstler gilt. Auf dem **Voodoo 2** arbeiten zwei Textur-Chips simultan, die in einem Durchgang die doppelte Menge von Oberflächen-Belägen auf ein Polygon legen können. Der neue 3Dfx-Prozessor soll alle bekannten Grafik-Schnittstellen wie Direct3D, Glide oder OpenGL unterstützen. Deshalb sollen auch alle bislang erhältlichen 3Dfx-Spiele problemlos mit dem neuen Chip zusammenarbeiten. Besonderer Clou: Sie können zwei Voodoo-2-Karten parallel betreiben, was die Leistung angeblich etwa verdoppeln würde. Hersteller wie Diamond, Miro, Orchid oder Creative Labs haben bereits Voodoo-2-Grafikkarten für März '98 angekündigt. Die Preise sollen zu Auslieferungsbeginn je nach Ausstattung zwischen 400 und 500 Mark liegen.

Info: <http://www.3dfx.com>

CyberMan 2

Der Logitech **CyberMan 2** soll vor allem in 3D-Actionspielen wie **Descent 2** schnelle, exakte Reaktion und realistische Bewegung in alle Richtungen ermöglichen und so zu besseren Siegchancen verhelfen. Mit dem Gerät können Sie schwierige Manöver wie Überschlüge und Drehungen ausführen, ohne zur Tastatur greifen zu müssen. Die mitgelieferte »Logitech Entertainment Software« erlaubt leichtes Editieren aller Einstellungen und läßt acht program-

mierbaren Tasten Waffen- und sonstige Befehle zuweisen. Wie auch der Microsoft-Sidewinder verfügt der **CyberMan 2** über eine optisch/digitale Schnittstelle, dank der Sie das Eingabegerät nicht kalibrieren müssen.

Den **CyberMan 2** gibt es nicht im Laden, sondern für rund 150 Mark nur von der eigens eingerichteten Web-Seite.

Info: <http://www.cyberman2.de>

Da tanzt die Maus

Force-Feedback-Joysticks sind derzeit der Trend unter den Steuerknüppeln. Jetzt hat der amerikanische Hersteller Immersion die erste scheinbar beseelte



Feel-It
Mouse: Nager mit
Force-Feedback-Technik.

Maus mit dem Namen **Feel-It** vorgestellt. Wenn Sie beispielsweise versuchen, den Cursor in eine gesperrte Windows-Anwendung zu bewegen, soll der Nager physikalischen Widerstand leisten. Über Fensterrahmen hoppelt er kurz, während er sich etwa zu Hyperlinks auf Web-Seiten körperlich hingezogen fühlt. Wer endlich Leben auf seinem Schreibtisch haben möchte, muß sich allerdings noch gedulden: Die **Feel-It Mouse** entsteht frühestens Mitte bis Ende '98 dem Entwicklungs-Brutkasten und soll dann rund 200 Mark kosten.

Info: <http://www.force-feedback.com>

Preisaktion von Creative

Creative Labs zahlt bis zu 50 Mark für Ihre alte Soundkarte, wenn Sie sich die **Soundblaster AWE 64 Value** oder **AWE 64 Gold** zulegen. Voraussetzung: Sie müssen eine Kopie der Kaufquittung der neuen Karte, die Frontseite der Verpackung, das ausgefüllte Antragsformular sowie Ihren alten Klangkünstler an Creative schicken. Innerhalb weniger Tage erhalten Sie dann die Vergütung. Das Angebot gilt nur bis zum 31. Januar 1998.

Info: Creative Labs, ☎ (089) 992 871 50



CyberMan 2: Neuartiger
Controller speziell für Actionspiele.

PCI-Soundkarte

Videologic stellt erstmals eine Soundkarte vor. Die **Sonicstorm** paßt in einen PCI-Steckplatz, was eine geringere Belastung der CPU zur Folge hat. Sie besitzt 3D-Fähigkeiten und setzt den Soundchip Maestro-1 von ESS Technology ein. Bis zu 64 virtuelle Klangquellen lassen sich laut Hersteller beliebig um den Zuhörer plazieren. Dabei kommen lediglich zwei Lautsprecher zum Einsatz. Die 2 oder 4 MByte großen Wavetable-Daten legt die Karte im Arbeitsspeicher des PCs ab. Interessant für Fans älterer Spiele: Die **Sonicstorm** soll Soundblaster-kompatibel sein. Den Chipsatz wird es nicht nur auf der Soundkarte, sondern auch in Kombination mit Grafikboards geben.

Der Preis für die **Sonicstorm** soll voraussichtlich um die 180 Mark liegen.

Info: Videologic, ☎ (06103) 93470

Boxen made in USA

In Amerika ist Labtec schon lange Marktführer, jetzt möchte der Hersteller von PC-Lautsprechern auch in Deutschland an die Spitze. Den Weg dorthin soll ein neues Boxenset mit dem griffigen Namen **LCS-2420** ebnen. Ein Subwoofer und zwei kleine Hochtöner sollen trotz geringer Abmessungen noch or-



Labtec LCS-2420: Die Klangkünstler sollen noch Platz auf dem Schreibtisch übriglassen.

dentliche Bässe hervorbringen. Dazu hört eine prozessorgesteuerte Einheit ständig mit und dreht automatisch den Saft zurück, wenn es anfängt, zu rum-peln oder zu klirren. Das akustische Trio hat eine Ausgangsleistung von 20 Watt, die magnetisch abgeschirmten Satelliten-Lautsprecher lassen sich am Monitor befestigen. Labtecs LCS-2420 kostet im Handel etwa 150 Mark.

Info: Labtec, <http://www.labtec.com>

Programator

Wer seinen alten Joystick nicht wegwerfen will, aber trotzdem die Belegung der Knöpfe ändern möchte, dem könnte der **Programator** weiterhelfen. Das schwarze Metallkästchen wird mit dem Tastaturanschluß verbunden und soll alle angeschlossenen Gamepads oder Steuer-



Programator: Programmiert jeden Joystick.

knüppel voll programmierbar machen. Außerdem können damit angeblich bis zu vier Spieler an einem Computer gängige Standard-Gamepads nutzen. Bei Pads mit sechs Knöpfen lassen sich bis zu zehn Tastenkommandos unter Beachtung des exakten Timings als Makro speichern – was speziell für Prügelspiele interessant wäre.

Info: Endor, ☎ (089) 317836-0

Pentium II Light

Ab Sommer '98 will Intel eine abgespeckte Version des **Pentium II** in den Handel bringen. Der Prozessor paßt in den hauseigenen Slot-1-Einschub. Anders als die Standard-Version wird er entweder einen direkt auf dem Chip integrierten Second-Level-Cache enthalten oder gar keinen. Insider schätzen, daß Intel so die Produktionskosten und Endpreise um 10 bis 15 Prozent unter die des »vollständigen« **Pentium II** senken kann. Leider soll durch diese Sparmaßnahmen die Performance auf das Niveau eines herkömmlichen **Pentium MMX** sinken. Der Prozessor ist zwar vor allem für Notebooks gedacht, kann aber problemlos auch in Niedrigpreis-Desktop-PCs eingebaut werden.

Info: Intel, ☎ (089) 99143-0

Pentium II von Cyrix?

Chiphersteller Cyrix besitzt nach eigenen Aussagen eine Lizenz für die Slot-1-Technologie. Damit wäre es dem Intel-Konkurrenten möglich, vollständig Pen-

tium-II-kompatible Prozessoren zu fertigen. Intel machte dazu noch keine Angaben, allerdings könnte dem Marktführer ein Vertrag aus dem Jahr 1980 zum Verhängnis werden. Damals schloß der Chip-Gigant ein Abkommen mit National Semiconductors über die gegenseitige Nutzung von Technologien. Cyrix wurde zwischenzeitlich von eben dieser Firma übernommen und kann den Vertrag angeblich voll ausnutzen – inklusive aller neuen Technologien.

Info: Cyrix, <http://www.cyrix.com>

3D-Karte von Intel

Prozessor-Produzent Intel bastelt gemeinsam mit dem amerikanischen Flugzeugbauer Lockheed Martin an einer 3D-Beschleunigerkarte. Technische Einzelheiten sind bislang nicht zu erfahren, allerdings soll die Geschwindigkeit des Prozessors mit der Bezeichnung **i740** zwischen der des **Voodoo** und der des **Riva** liegen. Angeblich möchte Intel den Chip deutlich billiger anbieten, um sich im hart umkämpften 3D-Markt langfristig durchsetzen zu können. Preis oder Erscheinungstermin sind allerdings noch nicht bekannt.

Info: Intel, ☎ (089) 99143-0

Konkurrenz für MMX-Pentium

In nur zwei Jahren hat die US-Halbleiterschmiede IDT den Intel-Konkurrenten **Winchip C6** zur Serienreife entwickelt. Der C6 taktet mit 200 MHz, benötigt nur eine einzige Versorgungsspannung und paßt in den bewährten Sockel 7. Der neue Chip versteht den MMX-Befehlssatz und hat einen 64 KByte großen integrierten Cache. Die Installation soll analog zum **Pentium 200** erfolgen. Der C6 soll weniger heiß als sein Intel-Pendant werden, da er mit rund 9 Watt in etwa nur die halbe Abwärme produziert. Die Leistung soll in Büro-Anwendungen wie Textverarbeitung etwa einem Pentium gleicher MHz-Zahl entsprechen. Allerdings soll die Fließkomma-Einheit – besonders für 3D-Spiele wichtig – um etwa 30 Prozent langsamer sein. Sehr erfreulich: Der Chip wird nur rund 230 Mark kosten, was etwa die Hälfte des Preises eines Intel-Produkts wäre.

Info: IDT, Tel. (08165) 957 110