

# Software News



## Tamagotchi – millionenschwerer Plastikmüll

Stellen Sie sich eine digitale Armbanduhr vor, die alle fünf Minuten piept, nach einem Tastendruck verlangt und ihren Geist aufgibt, wenn man sie mal eine Weile mißachtet. Jeder normale

Mensch würde sowas auf die Ladentheke pfeffern und sein Geld zurückverlangen. Aber wenn die Armbanduhr Eiform hat und statt der Ziffern ein grobpixeliges Küken zeigt, kaufen sich begeisterungsfähige Teenager-Girls das nette Spielzeug millionenfach.

Das Ding kann es zwar an Intelligenz nicht mit einer handelsüblichen Leuchtdiode aufnehmen, doch dafür fiept und nörgelt es den ganzen Tag lang: »Fütt're mich«, »hab' mich lieb« – sowas kommt an, und ist viel pflegeleichter als ein echtes Haustier. Für die per Knopfdruck verpaßten Streicheleinheiten bedankt sich das LCD-Vieh schlicht damit, seine virtuelle Bude vollzuferkerln.

Das ehrwürdige »Little Computer Project« war grafisch für damalige C64-Verhältnisse annehmbar und mit liebevollen Details vollgestopft. »Dogz« ist ein wirklich netter Bildschirmschoner, und hinter »Creatures« stecken aufwendige KI-Routinen. Doch wozu brauchen wir Tamagotchi? Und weshalb entblödet sich eine Firma nicht, eine 1:1 Shareware-PC-Umsetzung zu schreiben, in einem 105 mal 81 Pixel großen Windows-Fenster (ich hab's nachgemessen)? Statt »kleines Baby« (so angeblich die Übersetzung) fällt mir dazu nur ein: »So ein Riesensch...«.

Jörg Langer,  
Chefredakteur



## Gabriel Knight in 3D

Sierra arbeitet an **Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned**. Der »Schattenjäger« besucht einen Prinzen im Exil, plötzlich wird dessen Sohn entführt, und Gabriel findet sich



**Gabriel Knight 3:** Kein Renderbild, sondern echtes 3D, Gabriel erforscht ein altes Hotel.

zusammen mit seiner Begleiterin Grace in einem kleinen, gottverlassenen Dörfchen wieder. Nachdem »Herr Knight« im zweiten Teil noch in Videosequenzen durch München spazierte, wechselt Sierra mit dem Schauplatz auch die Technik: Diesmal wandeln Sie dank der frisch programmierten G-Engine durch eine Kunst-3D-Welt. Die Sicht beschreibt Sierra als Mischung aus Ich-Perspektive und frei beweglicher Kamera. Spieldesignerin Jane Jensen betont, daß Gabriel Knight entgegen dem derzeitigen Trend kein Action-Adventure werden soll, sondern voll auf Puzzles und Rätsel setzt. Nach derzeitiger Planung startet die Jagd auf Heilige und Verdammte im Spätsommer 98.

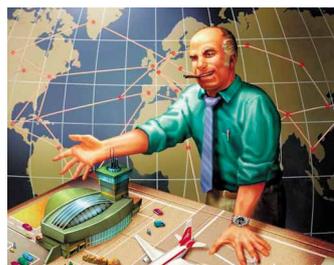
## Vergeltungsschlag

Die Trümmer aus **Alarmstufe Rot: Gegenangriff** rauchen immer noch, da erscheint schon die zweite Missions-CD. Vergeltungsschlag wartet endlich mit neuen Einheiten auf. Deren soll es gleich sieben geben, darunter drei Panzer: Tesla, Chronosphären- und MAD-Tanks. Die restlichen vier teilen sich in Raketen-Unter-

seeboote, »Demolition-Trucks«, Schock-Truppen und Superjets auf. 18 neue Solomissionen und über 100 Mehrspieler-Karten runden das Paket ab. Alliierte und Sowjets verfügen zudem über neue Nukleartechniken. Der Vergeltungsschlag soll im September erfolgen.

## C&C in 3D und Voxel

Brandaktuell erfuhren wir von Westwood, daß der dritte Teil der **Command & Conquer** Reihe namens **Tiberium Sun** auf einer Voxel-Grafikengine basiert. Außerdem arbeitet Westwood an einem 3D-Actionspiel mit dem Titel **Command & Conquer 3D**, das ebenfalls im C&C-Universum angesiedelt sein wird. Mit näheren Einzelheiten rückt Westwood momentan leider noch nicht heraus. Beide Programme feiern kaum vor Ende nächsten Jahres Premiere.



**Airline Tycoon:** An den Krediten für all die schönen Airbusse stottert man sich schwer einen ab.

## Airline Tycoon

Spellbound Software spekuliert mit dem Reiz von Fernreisen-Flair und Manager-Omnipotenz. Bei **Airline Tycoon**

wird der Spieler zum Leiter einer hoffnungsvollen neuen Fluglinie. Chartertouristen und Business-Bucher wollen quer über den Globus verfrachtet werden. Mit einem effizienten Flugplan, frisch gewarteten Maschinen, fähigen Piloten und ausgeschlafenen Stewardsen stürzen Sie sich ins hart umkämpfte Business. Bei aller Gewinnoptimierung sollte man nicht am falschen Ende sparen; stetig abschmierende Maschinen sind dem Ruf Ihres Weltkonzerns nicht gerade förderlich. Aktuelle Infos zu **Airline Tycoon** und anderen Spellbound-Entwicklungen finden Sie im Internet unter <http://www.spellbound.de/web/de/main.htm>.



**Vergeltungsschlag:** Neues Futter für C&C 2.

## Wing Commander Prophecy



Origin hat mittlerweile entschieden, die Wing-Commander-Serie künftig mit Namen im Titel statt mit Zahlen fortzusetzen. Damit erscheint zusätzlich zu **Prophecy** (siehe Preview) definitiv kein weiterer **Wing Commander 5**.



Mark Hamill spricht in **Wing Commander Prophecy** wieder ein Wörtchen mit.

## Interstate 77: Staying alive

Im Frühjahr erscheint der Nachfolger von **Interstate 76**, und der soll, wie sinig, **Interstate 77** heißen. Statt einer linearen Handlung werden Sie in rund 20 Missionen abwechselnd in die Rolle des afroköpfigen Taurus, von Automechaniker Skeater sowie anderer Figuren schlüpfen. Neben zusätzlichen Waffen und jeder Menge Zubehör wird die Fortsetzung auch neue Autos wie eine Ambulanz oder einen Eis-Creme-Laster bieten. Unterstützung für Direct-3D-beschleunigte Grafikkarten findet sich diesmal schon direkt in der Packung und nicht erst Monate später im Internet, außerdem will Activision die Missionen deutlich straffen. Für Multiplay-



**Interstate 77**: Die 70er leben mit heißen Öfen und coolen Mädels neu auf.

er-Matches arbeiten die Entwickler an einem neuen Dateiformat, das das weitverbreitete Tunen der heißen Schlitten per Hex-Editor unterbinden oder zumindest erschweren soll. **Interstate 77** gilt offiziell als Mission-CD und wird et-

wa 50 Mark kosten, läuft aber auch ohne den Vorgänger. Mit einer richtigen Fortsetzung rechnen wir ebenfalls, nach aktuellen Stand soll die übrigens nicht **Interstate 78** heißen.

## Tamagotchi und (k)ein Ende

Gleich mehrere Hersteller bringen demnächst künstliche Haustiere auf den PC-Markt. Fujitsu hat runde 70 Millionen Mark in die Entwicklung von **Fin-Fin** gesteckt, eine Mischung aus Delphin und Vogel. Der synthetische Freund merkt mit Hilfe einer Infrarot-Einheit, ob Sie vor dem Monitor sitzen und reagiert auch auf gesprochene Eingaben. Des weiteren haben sich **7th Level** und **Bandai**, der Hersteller der Original-Tamagotchi, zusammengetan und arbeiten an einer Windows-Version der bunten Plastiktiere. Inzwischen gibt es auch eine umfassende deutschsprachige Web-Adresse von Bandai. Unter <http://www.tamagotchi.de> finden Sie Hilfe vom Dr. Tamagotchi-Team, falls Ihr kleiner Freund ständig ins virtuelle Gras beißt.

## Worms, die Zweite



Blutrünstige Regenwürmer erobern wieder die Spiele-Galaxis: Ocean produziert derzeit das grafisch deutlich aufgepeppte **Worms 2**. War schon der erste Teil ein makaber-schräges Vergnügen, soll der zweite Teil noch mehr bieten. So wird zu dem rundenbasierten Action-Strategiespiel künftig ein Waffen-Editor gehören, mit dem Sie neues Kampfgerät entwerfen oder bereits vorhandenes modifizieren. Mit über 8.000 animierten Einzelbildern, witzigen Videos und frisch gezeichneten Knuddel-Würmern brechen für Fans der Humuspflüger bald wieder lange Abende an.



**Worms 2**: Schön gezeichnet – die neuen PC-Würmer in gewohnter Destruktiv-Action.

## GameStar-Charts AUGUST SEPTEMBER

Platz	Spiel	Genre	Wertung
1	Links LS 98 Edition	Sportspiel	86%
2	Hexen 2	3D-Action	85%
3	Constructor	Aufbauspiel	85%
4	Little Big Adventure 2	Adventure	85%
5	Demonworld	Strategie	84%
6	World Wide Soccer	Sportspiel	83%
7	Anstoß 2	Sportspiel	83%
8	Interstate 76	Simulation	83%
9	Pazifik Admiral	Strategie	83%
10	Pro Pinball: Timeshock	Sportspiel	82%
11	Imperialismus	Strategie	79%
12	Dark Earth	Adventure	78%
13	Fighting Falcon	Flugsimulation	78%
14	Emperor of the Fading Sun	Strategie	76%
15	Space Bar	Adventure	76%
16	688 (i) Hunter/Killer	Bootsimulation	76%
17	X-COM Apocalypse	Strategie	76%
18	Swing	Denkspiel	75%
19	Mass Destruction	Action	73%
20	Betrayal in Antara	Rollenspiel	71%

Die 20 besten PC-Spiele im August und September.  
Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

## Wann kommt »Sim Shopping«?

Maxis hat zu fast allem das passende »Sim« entwickelt: Da gibt es SimCity, SimTower und SimCopter. Der jüngste Wurf, Streets of SimCity, läßt mich sogar im Auto durch meine selbstgebastelten Sim-Städte brausen.



Doch was ist mit den Dingen, die mich tagtäglich beschäftigen? Wo bleibt Sim Shopping? Das wäre mal ein Spiel, in dem sich jeder wiederfinden würde! Und was könnte Maxis da alles einbauen: Parkplatzjagd fünf Minuten vor Ladenschluß. Verzeifelte Suche nach einem Marktstück für den Einkaufswagen. Hochmotivierte Fleischarthekenbesetzungen (»Geht

nicht mehr, die Maschine ist schon gereinigt«). Zwölfköpfige Großfamilien, die vor mir die Kassenschlange zieren. Nach Kleingeld kramende Rentner, die eigentlich den ganzen Tag über einkaufen könnten. Blagen, die mir ihren Einkaufswagen mit Karacho in die Hacken rammen. Kassierer, die urplötzlich die Bonrolle wechseln oder mit der Abrechnung beginnen, wenn ich endlich dran wäre.

Stelle ich den Schwierigkeitsgrad auf »Profi«, muß ich per Fahrrad zum Supermarkt und zurück. Dann gilt es, plötzlich auf den Radweg schwingenden Autotüren und blinden Rechtsabbiegern auszuweichen – natürlich mit meiner Getränkekiste auf dem Gepäckträger!

*Martin Deppe, Redakteur*

## Blue Bytes Incubation



**Incubation:** Schießerei auf einer Plattform.

Blue Byte wird die bewährte Engine von **Extreme Assault** auch für ein anderes Genre nutzen. Im rundenbasierten Taktikspiel **Incubation** sollen Sie schwerbewaffnete Soldaten durch alienverseuchte Gebäude scheuchen. Die düstere Atmosphäre und eine geschickte Kameraführung sorgen für anhaltenden Nervenkitzel. Das Battle-Isle-Universum liefert die Hintergrundstory.

## Formel 1 flüssiger

Psygnosis arbeitet gerade fleißig an **Formula 1: Championship Edition**. Die Statistiken in der Rennsimulation werden



**F1** startet in die nächste Runde durch.

auf den Stichtag des spanischen Grand Prix im Mai 97 hin aktualisiert. Neben kleineren Verbesserungen im Detail flitzen virtuelle Schumis demnächst außerdem deutlich flüssiger über die Computerspiel-Strecken. Geplanter Erscheinungstermin der 3D-beschleunigten Rennsimulation: Dezember 97.

## Streets of SimCity

Maxis werkelt neben **SimCity 3000** auch emsig an **Streets of SimCity**. Wie schon beim Helikopter-Vorgänger werden Ihre selbstentworfenen SimCity-Städte die



**Streets of SimCity:** Die Straßen von San Francisco sind nichts dagegen...

Kulisse für spannende Missionen bilden. Allerdings geht's jetzt erheblich martialischer zu: In einem schwerbewaffneten Wagen sitzend, messen Sie sich mit ebenfalls automobilen Gegnern. Fünf verschiedene Kampfkisten sollen zur Auswahl stehen, die Sie mit netten Extras wie Maschinengewehren, Raketenwerfern oder Minenlegern ausstatten können. Bis zu acht Spieler werden sich in Tag- und Nachtmissionen tummeln; Kämpfe gegen den Computer sind natürlich auch möglich.

# News-Ticker

★★★ Mit dem schrägen Actiontitel **MDK** gelangt nach Earthworm Jim bereits das zweite Shiny-Spiel als Cartoon in den Fernseher. Verantwortlich für eine stilsichere Umsetzung zeichnet Mainframe Entertainment, die bereits das vollständig gerenderte ReBoot schufen.

**RESIDENT EVIL: THE MOVIE** soll im Sommer 98 in amerikanische Kinos kommen. Hauptrollen spielen Jason Patric und Bruce

Campbell (beide aus diversen Horrorfilmen bekannt) sowie Samantha Mathis (wirkte bereits im Super-Mario-Film mit). Wann hingegen der geplante **DUKE-NUKEM**-Streifen Premiere feiert, ist derzeit noch unklar. Die Hauptrolle soll Dolph Lundgren übernehmen. ★★★

★★★ Bei einer Umfrage zu Interplays lang erwarteter Simulation im Raumschiff-Enterprise-Universum, **STARFLEET ACADEMY**, durch-

geführt im Internet von der amerikanischen Spiele-Site Gamespot (<http://www.gamespot.com>), hat sich herausgestellt: 67 Prozent nehmen für mehr Spielspaß kleinere Ungenauigkeiten gegenüber dem StarTrek-Filmen und -Büchern in Kauf, während für das restliche Drittel jede Einzelheit mit der Serie übereinstimmen muß. ★★★  
★★★ Konsolengigant **SEGA** widmet sich stärker dem PC-Markt und kauft die französische Spielefirma **ADELINÉ**. Der Hersteller von **LBA 2** soll künftig den Kern von

Sega Software bilden und außerdem für die schon länger angekündigte Next-Generation-Konsole der Japaner programmieren. ★★★  
★★★ Ubi Soft hat sich die Rechte für **SUB-CULTURE** gesichert. Obwohl das Programm in Großbritannien bereits im Laden steht, müssen wir uns noch gedulden. Die für Kontinentaleuropa geplante Fassung wird sich laut Ubi Soft in spielerischer Hinsicht deutlich von der englischen unterscheiden. Anfang November dürfen auch wir dann endlich abtauchen. ★★★



## Verspätungen

Da guckt nicht nur Guybrush über rascht, gehört eine mindestens dreimonatige Verspätung doch zu guten Computerspielen wie ein ordentlicher Krummsäbel zu jedem Piraten: Gleich reihenweise verschiebt sich die Veröffentlichung lang erwarteter Top-Titel. LucasArts' **Monkey Island 3** soll nicht vor November erscheinen und **Star Wars: Jedi Knight** wird nicht vor Mitte Oktober fertig. In **Baphomets Fluch 2** darf George Stubbard ebenfalls erst gegen Oktober ein weiteres Abenteuer bestehen, während **Kings Quest 8** Sie gar erst nächstes Jahr auf Erlebnisreisen in 3D-Welten schicken wird.

## FIFA Soccer: Road to World Cup

In **Road to World Cup** spielen Sie die Qualifizierungsrunden zur WM in Frankreich mit allen 172 Mannschaften sowie das Turnier nach. Sie können die verschiedenen Spielsysteme weitgehend editieren und jedem Kicker eine ganz bestimmte Taktik oder Funktion wie Libero, Elfmeterschütze oder Verteidiger zuordnen. Die leicht renovierte Steuerung erlaubt viel einfachere Pässe, Volleys oder Kopfbälle. Generalüberholt präsentiert sich die Grafik: Jeder Spieler soll individuelle Gesichtszüge und sogar Grimassen bekommen, die Matches werden in akkurat nachgebauten 16 Arenen stattfinden. Als deutsche Kom-



**Road to World Cup:** Dank 3D-Beschleunigung ist FIFA flüssiger denn je.

mentatoren konnte Electronic Arts übrigens neben Wolf-Dieter Poschmann und Martin Siebel auch »die Stimme des Ruhrpotts«, Werner Hansch, verpflichten. Spätestens im November wird die neue FIFA-Saison eröffnet.

## Verkaufs-Charts PC-Spiele

Platz	Spiel	Hersteller	Genre
1	Dungeon Keeper	Bullfrog	Strategie
2	Der Industriegigant	JoWood	Strategie
3	Comanche 3.0	NovaLogic	Simulation
4	Wet - The Sexy Empire	CDV	Strategie
5	C&C 2 - Alarmstufe Rot	Westwood	Strategie
6	Earth 2140	Topware	Strategie
7	Atlantis	Cryo	Adventure
8	Formel 1	Psygnosis	Sport
9	Need for Speed 2	Electronic Arts	Sport
10	Megapak 7	Koch	Budget
11	Pro Pinball Timeshock	Empire	Sport
12	Imperium Galactica	GT Interactive	Strategie
13	Die Siedler 2	Blue Byte	Strategie
14	X-Com Apocalypse	Microprose	Strategie
15	FIFA Soccer Manager	EA Sports	Sport
16	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose	Sport
17	Extreme Assault	Blue Byte	Action
18	Tomb Raider	Eidos	Action
19	StarTrek: Generations	Microprose	Action
20	688(i) Hunter/Killer	Electronic Arts	Simulation

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von Saturn.

mentatoren konnte Electronic Arts übrigens neben Wolf-Dieter Poschmann und Martin Siebel auch »die Stimme des Ruhrpotts«, Werner Hansch, verpflichten. Spätestens im November wird die neue FIFA-Saison eröffnet.

## Activision aktiv

Activision hat sich weltweit auf unbegrenzte Zeit alle Rechte an Computerspielen gesichert, die auf Avalon Hills preisgekröntem Brettspiel **Civilization** basieren. Pech für Microprose, die bislang mit Avalon Hill zusammengearbeitet haben und die höchst erfolgreichen **Civilization**-Titel schufen. Würde Micro-

prose ein weiteres Spiel in der gleichnamigen Sid Meier-Reihe planen, müsste der bisherige Lizenznehmer es unter einem anderen Titel veröffentlichen, sprich: auf absehbare Zeit kann es kein **Civilization 3** geben.

Außerdem kauft Activision die Softwareschmiede Raven. Der Hersteller von **Hexen 2** bleibt als Label zwar erhalten, gehört dann aber vollständig den Kaliforniern. Über Erweiterungen, Nachfolger und weitere **Hexen**-Spiele denkt man bereits nach. Der Deal dürfte Activision auch näher an id Software binden: Zwischen den 3D-Spezialisten aus Mesquite und Raven Software bestehen seit jeher gute Kontakte.

## News-Ticker

★★★ Für die Panzersimulation **SPEAR-HEAD** gewinnt Hersteller Zombie tatkräftige Unterstützung: Ab sofort hilft MÄK Technologies bei der Programmierung. Normalerweise konstruiert MÄK im Auftrag des Pentagon echte Panzer für die US-Army. In dem Spiel rum-

peln Sie im Abrams-M1A2 feindlichen Elitetruppen entgegen, erscheinen soll die Simulation zum Jahresende. ★★★

★★★ Die neue Firma von **PETER MOLYNEUX** heißt **LIONHEAD STUDIOS**, den Vertrieb übernimmt EA. Angeblich werfelt Moly-

neux, kreativer Geist hinter »Populous« und »Dungeon Keeper«, bereits an dem Spiel, das seine bisherigen Geniestreiche weit übertreffen soll. Details, ein Name oder gar der Erscheinungstermin stehen noch in den Sternen. ★★★

★★★ Das erste **CONSTRUCTOR** (siehe Test) erblickt gerade mal das Licht der Welt, da programmiert der Hersteller System 3

in seinen Londoner Büros schon am zweiten Teil. In der Fortsetzung besiedeln Sie den Weltraum und verjagen Marsianer aus ihrer Reihenhaussiedlung. Teil drei soll dann eine noch größere Überraschung bieten – mit Einzelheiten wollte der zuständige Pressesprecher leider auch nach einigen Tagen Folter in den Redaktionsdungeons nicht rausrücken. ★★★

# Technik News

## In die Karten geblickt

Angesteckt vom fleißigen Werkeln und Schrauben des Kollegen Galuschka für den 3D-Kartentest, wollte auch ich den Fortschritt nicht mehr länger aus meinem Rechner heraushalten. Es mußte endlich eine flotte 3D-Beschleunigerkarte in meinen Heim-PC!



Durch die sehr schönen Demos motiviert, besorgte ich mir ein Dutzend Updates, die aus meinen alten Lieblingsspielen wahre Grafikorgien machen sollten. Einige Programme, wie Tomb Raider oder Descent 2, erstrahlten tatsächlich in neuem Glanz, bei anderen sah's böse aus. Aalglatte Flächen mit Kleberändern glitten wie Pla-

stilin unter meinem Eurofighter 2000 hinweg. In iF-22 werden die Bodentexturen und Objekte unterschiedlich stark gefiltert. Schlecht für die Augen, die tränend versuchen, diese Unschärfe-Eigenarten zu korrigieren. Oft wird auch der Weichzeichnereffekt stark übertrieben, so daß Wände aus der Nähe schlechter aussehen als zuvor, wie Outlaws zeigt. Liebe Entwickler, setzt euch vor der Veröffentlichung eurer Patches selber ein paar Minuten vor den Monitor und schaut euch euer altes Werk unter neuer Beschleunigung an!

*Michael Schnelle, Redakteur*

## 3D-Monster Sound

Die **Monster Sound** ist die nächste Generation von Soundkarten und nutzt Microsofts Direct-X-Schnittstelle. Ähnlich wie ein 3D-Grafikbeschleuniger verarbeitet Diamonds Klangkünstler die Daten in einem karteneigenen Chip und entlastet so den Hauptprozessor – der kann seine Arbeitszeit wichtigeren Aufgaben widmen. Die Monster Sound funktioniert nur unter Windows 95. Für DOS-Programme lassen Sie Ihr altes Soundblaster-kompatibles Board im



Die **Monster Sound** von Diamond sorgt für 3D-Raumklang.

Rechner. Obwohl echter Raumklang sonst nur mit mindestens vier Boxen richtig funktioniert, soll die Monster Sound für 349 Mark bereits mit zwei Lautsprechern für realistische Klangerlebnisse sorgen. In der Monster-Sound-Packung finden Sie mehrere auf die neue Technik hin optimierte Spiele, unter anderem Outlaws und SimCopter.

**Info: Diamond Multimedia,**  
(08151) 26 60

## Profi Matrox

Wer schon die Matrox Mystique in seinem PC stecken hat, kann das unter Spielern beliebte Grafikboard jetzt mit der **Rainbow Runner Studio** aufrüsten und hat anschließend eine professionelle Videokarte zum (vergleichsweise) Schnäppchenpreis. Mit der Rainbow

Runner zweckentfremden Sie jeden Fernseher als Computermonitor, speichern TV-Bilder auf der Festplatte oder bearbeiten die Videos vom letzten Familien-Grillabend. Die 559 Mark teure Zusatzkarte wird einfach auf die Mystique gesteckt, allerdings läßt sich dann kein zusätzliches Speichermodul mehr anbringen.

**Info: Matrox, (089) 61 44 74-0**

## Geheime 3D-Karten

Mit **Orchid** und **Matrox** geben zwei weitere Hersteller (siehe auch Grafikkartentest) neue, speziell für den Spielmarkt entwickelte Projekte bekannt. **Orchid** entwickelt eine 2D/3D-Kombikarte mit dem Voodoo-Rush-Chipsatz von 3Dfx, über den verwendeten 2D-Prozessor ist allerdings ebensowenig bekannt wie über Name, Preis und Termin. Das gilt auch für **Matrox**, allerdings ist dort ein reines Zusatzboard in der Mache. Besonders preisgünstig soll es sein und im Gegensatz zur Mystique auch alle relevanten 3D-Features beherrschen.

## Baßpaß von Sony



Da sieht der Monitor gleich doppelt so gut aus: Die **Sony SRS-PC51-Boxen**.

Zur Aufrüstung baßschwacher Aktivlautsprecher ist der externe Subwoofer **SRS-PC3DW** von Sony gedacht. Der Clou an der schuhkartongroßen, 199 Mark teuren Box ist sicherlich der Turnover-Frequenz-Regler. Damit können Sie zwischen 100 und 200 Hertz stufenlos regeln, wann der Subwoofer seine Arbeit aufnehmen soll. Passende Satelliten hat Sony natürlich auch im Programm. Das Modell **SRS-PC51** eignet sich mit seiner eleganten, schlanken Form ausschließlich für die Monitormontage und kostet 109 Mark.

**Info: Sony, (0221) 59 66-0**

## Direct X Version 5

Mit Version 5 ist die neueste Variante von Microsofts Spieleschnittstelle DirectX fertiggestellt. Neu ist DrawPrimitive, das eine deutlich optimierte Verwaltung von Polygon-Daten und somit eine schnellere Frame-Rate verspricht. Dank Direct-Input werden ab sofort Force-Feedback-Geräte, dank DirectSound3D auch 3D-Soundkarten unterstützt. Direct X liegt allen Spielen bei, die die neuen Funktionen unterstützen oder voraussetzen. In ersten Tests zeigten sich bereits Probleme mit bestimmten Programmen wie Dungeon Keeper. Wer für ganz neue Spiele nicht unbedingt upgraden muß, sollte also noch auf ein Bugfixing warten.