

Gerüchte, Szene



Command & Conquer 3: Das lang erwartete Tiberium Sun markiert den Auftakt zum Command & Conquer-Jahr.

Command & Conquer 4

Fans von **Command & Conquer** räumen schon mal die Festplatte auf, Westwood hat für '99 große Pläne. Bis spätestens März soll das heiß erwartete **Command & Conquer 3** fertig sein, noch vor Jahresende wird angeblich sogar der vierte Teil **Tiberian Down** im Laden stehen – wer's glaubt. Außerdem soll ein weiterer Titel, der im **Dune**-Universum spielt, definitiv in der Mache sein.

Bereits seit längerem munkelt man über **Commando**, demnächst wird das

Programm den Gerüchten zufolge offiziell vorgestellt. In dem 3D-Actionspiel soll die **Alarmstufe Rot**-Heroine Tanya die Hauptrolle übernehmen. Angeblich wird Tanya in typischen **C&C**-Missionen abgesetzt, dargestellt in aufwendiger 3D-Grafik mitsamt allen bekannten Gebäuden und Einheiten. Dort muß die Kämpferin alle Gegner ausschalten, sich in feindliche Stationen schleichen oder ähnliche Ziele erreichen. Unseren Informanten zufolge darf sie sogar Motorräder oder Boote übernehmen.

Wing-Commander-Film

Schlechte Noten für den **Wing Commander**-Film. Nachdem der Streifen, wie in USA üblich, einem Testpublikum in Hollywood vorgeführt wurde, zeigten sich die Zuschauer wenig begeistert. Lediglich die computergenerierten Sequenzen (runde 22 Minuten an Raumschlachten und Weltall-Szenen) seien beeindruckend.

Chris Roberts, Regisseur des Films und Designer der Spiele, hat auf die Vorwürfe geantwortet – und zwar sowohl gelassen wie selbstkritisch. »Die Kilrathi



Chris Roberts: Nimmt Kritik an seinem Film-Erstling Wing Commander gelassen.

sind nicht gut. Ich habe es nie wieder hingekriegt, die so cool wie in den ersten beiden Spielen aussehen zu lassen.« Die anderen Vorwürfe weist Roberts zurück. »Das wirkliche Problem ist, daß **Wing Commander** immer mit **Krieg der Sterne** oder **Star Trek** verglichen wird. Es ist verdammt schwierig, gegen Filme zu bestehen, die viertel soviel kosten.« Der Sciencefiction-Streifen soll hierzulande im April in die Kinos kommen.



Mattel kauft Mindscape

Der amerikanische Spielzeugriese **Mattel** (**Barbie**, **Matchbox**) übernimmt die Software-firma **The Learning Company** für rund 6,4 Milliarden Mark.

Damit hat **Mattel** gleichzeitig die renommierten Spielehersteller **Mindscape**, **SSI** und **Broderbund**, die allesamt erst kürzlich von der **Learning Company** gekauft wurden, unter seine Fittiche gebracht. Angeblich soll die Übernahme vorerst keine Auswirkungen auf die angekündigten Spiele von **Mindscape** und **SSI** haben – **Barbie 3D** oder **Matchbox General** sind derzeit nicht geplant...

Kiss: Psycho Circus

PC-Spiele zu Filmen gibt's genug – bald steht Ihnen womöglich das erste Programm zur Rock-Band ins Haus. Das

Ticker ★★★ News-Ticker ★★★ News-Ticker

Half-Life: Das 3D-Actionspiel von Sierra wurde während der Universitätsferien produziert. ***** Detikarz:**

Das Rennspiel plant Beam Software einen Nachfolger. ***** Ultima Online:** Laut Electronic Arts

spielt ein Jahr nach Eröffnung über 100.000 zahlende Kunden und ist eines der wenigen

Online-Spiele. ***** THQ:** Der ehemalige Publisher hat die deutsche Firma Funsoft

übernommen. ***** Dark Project:** Der

Titel folgt vorerst dem PC-Format. ***** FASA Interactive:**

Der Publisher hat sich mit EA Sports

verbunden. ***** EA Sports:** Welche

neuen Fahrzeuge

***** Die Versuchung:** Das multimedia-Adventure liegt jetzt auch auf CD-ROM. *******



»Von Spielen haben wir keine Ahnung.« Produziert wird das Werk immerhin von mehreren Entwicklern, die bis Mitte November bei Ion Storm an **Daikatana** werkten. Die Leveldesigner und Grafiker haben sich mittlerweile offiziell unter dem Namen Bloodshot zusammengeschlossen.

Theme Park 2

Bullfrog bastelt angeblich fleißig an einer Fortsetzung des Vergnügungspark Aufbauspiels **Theme Park**. Neben zeitgemäßer Grafik wollen die Entwickler den Gerüchten zufolge vor allem eine Benutzerführung mit innovativen Ideen bieten. Außerdem sollen die Ochsenfrösche weiterhin an **Indestructibles** arbeiten. An diesem Superhelden-Spiel werkelt ein kleines Entwicklerteam schon seit Jahren; abwechselnd wird das Programm eingestellt, dann mit neuem Konzept aus der Taufe gehoben. Diesmal scheint es Bullfrog ernst zu sein; immerhin ist durchgesickert, daß es sich um ein eher unkompliziertes Actionspiel handeln wird.

Descent 4

Obwohl **Descent 3** (spielbare Demo auf unserer CD) noch nicht ganz fertig ist, kündigt Hersteller Volition schon jetzt munter den vierten Teil des 3D-Actionspases an. Seit Juni '98 arbeite man an dem Programm, so die Entwickler, um die Wartezeiten zwischen den Sequels zu verkürzen. Die Engine wird komplett neu geschrieben, auch ansonsten werde man für Teil 4 einige neue Wege gehen. Außerdem ist derzeit **Freespace 2** in der Mache.

GXP-Lanparty

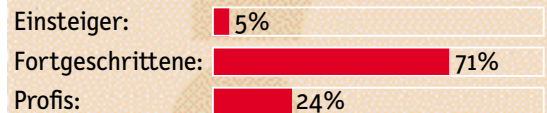
Vom 29. Bis 31. Januar '99 steigt in Bochum die GXP-LAN-Party. Zu dem Netzwerk-Großereignis in der Ravensberger Spinnerei können PC-Spieler den eigenen Rechner (Netzwerkkarte wird benötigt) mitbringen und sich in ein eigens eingerichtetes Mega-Netzwerk einklinken, um bei den beliebtesten Echtzeit-Strategiespielen und Ego-Shootern anzutreten. Dazu soll es ein umfangreiches Rahmenprogramm mit Chillout-Theke und Disko geben. Der Eintritt kostet 35 Mark, weitere Infos finden Sie auf der Webpage www.gxp.de. **PS**

Frage des Monats

In Ausgabe 1/99 fragten wir:

»Wie schätzen Sie sich als Computerspieler ein?«

Ergebnis: GameStar-Leser trauen sich was zu – die überwältigende Mehrheit schätzt sich selbst als fortgeschrittene Computerspieler ein, und ein stolzes Viertel sogar als Vollprofis.



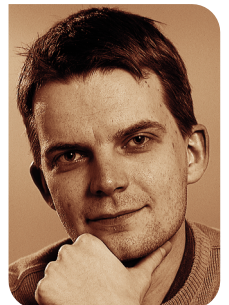
Quelle: 1.000 GameStar-Mitmachkarten 1/99.

Handbuchhalter

Jedem Billig-Tamagotchi und Elektro-Quirl liegt eine halbwegs ausführliche Bedienungsanleitung bei – notfalls im gebrochenen Japano-Deutsch. Nur uns Computerspieler läßt man aus Kostengründen oder Bequemlichkeit gerne im Dunkeln tappen; frei nach dem Motto »das finden die schon selber raus!« Bestes Beispiel ist Blue Bytes Siedler 3, dessen Handbuch mehr verschweigt als verrät. Für Mech Commander wurde die ansonsten gute Anleitung zwar übersetzt, doch im Index blieb die alphabetische Reihenfolge der Stichworte auf Englisch. Bei Final Fantasy 7 steht das zu schlampige Inlay-Heftlein ebenfalls im krassen Gegensatz zur Spielqualität.

Klar, ich brauche nicht für jedes simple Jump-and-run ein Telefonbuch. Doch gerade anspruchsvolle Spiele will ich auch erklärt haben. Und wie soll unser Hobby neue Anhänger begeistern, wenn Einsteiger zu Regelpfadfindern degradiert werden? Das Argument der Hersteller, »das liest sowieso keiner«, kann ich nicht gelten lassen. Denn auch wer erst mal losspielt, will bald einen Blick ins Handbuch werfen. Da beneide ich Mick mit seinen oft kiloschweren Flugsimulations-Anleitungen...

Martin Deppe
Redakteur



Börsenfieber

Gefährlicher und spannender als so manches PC-Spiel ist das Zocken mit Spiele-Aktien.

Die meisten öffentlich notierten Spielehersteller werden an der NASDAQ-Börse in New York gehandelt. Wer eben mal nachsehen will, wie die Aktien bei seinem Lieblingspublisher stehen, steuert im Internet die Adresse www.nasdaq.com an. Um die aktuellen Kurse von bestimmten Firmen zu sehen, müssen Sie deren Kürzel eingeben, die aus bis zu vier Zeichen bestehen. Hier eine kleine Übersicht wichtiger Spielefirmen ohne Anspruch auf Vollständigkeit. Ganz rechts finden Sie die Wall-Street-Schlußkurse vom 18.12.98 (in US-Dollar mit drei Nachkommastellen; alle Angaben ohne Gewähr).

Acclaim	AKLM	\$ 11,438
Activision	ATVI	\$ 10,625
Cendant	CD	\$ 18,688
Eidos	EIDSY	\$ 16,063
Electronic Arts	ERTS	\$ 44,625
GT Interactive	GTIS	\$ 5,313
Hasbro	HAS	\$ 32,563
Interplay	IPLY	\$ 1,781
Microsoft	MSFT	\$ 137,813
Take 2	TTWO	\$ 7,250

Spiele News

Invasion der Budget-Gurken

Eine Softwarefirma produziert ein schlechtes Spiel. Kann ja mal vorkommen, halb so schlimm. Die Firma wird einfach Gras über die Sache wachsen

lassen, damit die Spielergemeinde den Blindgänger vergißt – sollte man meinen. Weit gefehlt: Viele Hersteller legen eine penetrante Hartnäckigkeit an den Tag, wenn es darum geht, ihre umsatzschwachen Titel als Budget auszuschlachten.

So kamen in letzter Zeit monatlich neue Compilations auf den Markt, deren Inhalt beinahe identisch ist – Gurke reiht sich an Gurke. Allein der Adventure-Flop Bazooka Sue kroch in wenigen Monaten auf drei unterschiedlichen Sammlungen wieder ans Tageslicht. Auch Wirtschaftssimulationen scheinen regelrechte Compilation-Stehaufmännchen zu sein. Längst totgeglaubte Gähn-Games vom Schlage eines Der Planer suchen uns im Monatstakt auf irgendeiner neuen Budget-Reihe heim. Spiele- und Compilation-Hersteller sollten ihre Marktstrategie besser noch mal überdenken. Denn Schund-Sammlungen verärgern nicht nur gutgläubige Käufer, sie machen nebenbei noch den Ruf der Computerspiele kaputt. Also, liebe Publisher, tut uns einen Gefallen: Laßt Spieleleichen in Frieden vermodern!

Christian Schmidt
Trainee

Unreal Tournament:
Die Gegner werden deutlich detaillierter.



Diablo 2: Der Allzweck-Krieger vom Typ Paladin in einem der frisch eingerichteten Paläste.

Diablo 2

Blizzard hat für das Rollenspiel **Diablo 2** große Pläne. Die Entwickler wollen künftig keine »Palette Swaps« mehr verwenden, um beispielsweise einen Monstertyp mit unterschiedlichen Farbpaletten einzufärben. Statt dessen werden sämtliche Bestien eines Typs gleich aussehen, aber wie der Spieler mit individuellen Waffen und Rüstungen ausgestattet. Die Entwickler wollen so sicherstellen, daß beispielsweise in einem Trupp Skelette jeder der Knochenkrieger unterschiedlich aussieht und kämpft. Nach derzeitigem Stand steht **Diablo 2** im 2. Quartal '99 im Laden.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

Unreal Tournament

Epic MegaGames gibt weitere Details zum geplanten 3D-Actionspiel **Unreal Tournament** bekannt. Den Schwerpunkt legen die Entwickler auf den Mehrspieler-Modus. Solisten toben sich in Arenen gegen Strafgefangene des **Unreal-Raum-**



schiffs Vortex Rikers aus. Die computer-gesteuerten Bots sollen sich schlauer verhalten und ausgefuchste Vorgehensweisen nicht nur im Deathmatch beherrschen, sondern auch in Spielmodi wie Capture-the-Flag. Das Waffenarsenal wird komplett überarbeitet.

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

Imperialismus 2

Die Strategie-Veteranen von SSI wollen wieder die Welt erobern. Rund einein-



Imperialismus 2: Die Grafik wird verbessert.

halb Jahre nach dem globalen Strategiespiel **Imperialismus** soll im März '99 der Nachfolger **Imperialismus 2** erscheinen. Über 300 Jahre hinweg müssen Sie sich gegen fünf konkurrierende Reiche wirtschaftlich, diplomatisch und militärisch durchsetzen. Die Weltkarte soll künftig beim Missionsstart verdeckt sein. Politische Vermählungen, Pestwellen und Ungezieferplagen sollen für Überraschungsmomente sorgen.

Info: Mindscape, ☎ (0208) 992 41 14

Civilization: Call to Power

Activisions Neuauflage von Sid Meiers genialem Klassiker **Civilization** nähert sich mit Riesenschritten der Vollendung; im März soll **Call to Power** fertig sein. Erstmals konnten wir eine weit fortgeschrittene Version anspielen. Was uns besonders gefiel: Neuerdings kann man bis zu neun Einheiten zu einer Armee zusammenstellen. Bei Schlachten entscheidet die Kombination aus Nah- und Fernkämpfern über den Sieg. Außerdem wird geschickt die vor Kriegen nötige Mobilmachung simuliert: Friedliche Staaten können die Militärausgaben stark reduzieren; allerdings haben dann die Truppen weniger Hitpoints. Das Erreichen der Sollstärke dauert bis zu vier Spielmonate. Auch das Handelssystem wird aufgepeppt. Mehrere Einheiten der gleichen Ware bringen überproportional viel Gewinn; ein Diamanten-Monopol beschert Ihnen also immense Reichtümer.

Info: Activision, ☎ (089) 96 11 88 50



Call to Power: Truppen lassen sich zu Armeen bündeln.

Planescape: Torment

Interplay plant ein weiteres Rollenspiel mit der **Baldur's Gate**-Engine. **Planescape: Torment** basiert auf dem gleichnamigen Addon für das **AD&D**-Papierrollenspiel und möchte sich an eine erwachsene Zielgruppe wenden. Sie übernehmen einen unsterblichen Charakter. Allerdings verliert er jedesmal, wenn er tödlich verwundet wird, seine Erinnerungen. Ihr Ziel ist es, mehr über Ihre Vergangenheit herauszufinden. Als Produzent fungiert der Deutsche Guido Henkel, der schon für die PC-Trilogie **Das Schwarze Auge** (Attic) verantwortlich zeichnete.

Info: Interplay, ☎ (0211) 523 22 22



Planescape: ungewöhnliches Rollenspiel vom Schwarze-Auge-Macher Guido Henkel.

Close Combat 3

Zum dritten Mal schickt Microsoft Kampftruppen in den Zweiten Weltkrieg. Im Echtzeit-Taktikspiel **Close Combat 3: The Russian Front** kämpfen Sie in Russland und Deutschland. Das Truppenmanagement zwischen den Kämpfen soll deutlich an Bedeutung gewinnen. Errungene Prestigepunkte dürfen Sie in neue Männer, Anführer, Erfahrungs- oder Moralsteigerung investieren. Wichtigste neue Einheit wird der Kommandant sein. Er soll im nahen Umkreis seine Untergebenen sammeln oder anfeuern können. Microsoft peilt das Frühjahr '99 als Erscheinungsdatum an.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

Tor von Afrika

Unter Beteiligung einiger **Battle Isle**-Entwickler produziert die Bochumer Firma Trinode derzeit **Tor von Afrika**. In dem Echtzeit-Strategiespiel scheuchen Sie Ihre Einheiten durch den Dschungel der Parallelwelt Terbium. Sie erkunden



Tor von Afrika: Strategie auf fernen Planeten.

neue Gebiete, bekriegen sich mit Eingeborenen und Kolonialmächten, handeln und bauen Siedlungen auf. Trotz Echtzeit legen die Designer viel Wert darauf, daß **Tor von Afrika** nicht in hektischen Klickorgien ausarten, sondern sich vergleichsweise geruhsam spielen soll. Das Programm erscheint nach derzeitiger Planung im 1. Quartal '99.

Info: Trinode, www.trinode.de

Leser-Charts

Platz	Spiel
1	NEU Die Siedler 3
2	[2] Anno 1602
3	[1] Unreal
4	[3] StarCraft
5	[4] Need for Speed 3
6	NEU Tomb Raider 3
7	[7] Diablo
8	[8] Commandos
9	[5] C&C2: Alarmstufe Rot
10	[6] Age of Empires
11	NEU Nice 2
12	[13] NHL 99
13	[12] Tomb Raider 2
14	[14] Frankreich 98
15	[10] Grand Theft Auto
16	NEU Fifa 99
17	[9] Die Siedler 2
18	[15] Jedi Knight
19	[11] Dune 2000
20	NEU Caesar 3

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News



Ultima 9: Als Avatar (links) tragen Sie bis zu zehn Rüstungsarten.

Ultima 9

Einige vergleichen die dreijährige Entwicklung von **Ultima 9: Ascension** mit ihren Terminverschiebungen, Gerüchten um Garriott oder Weggängen von Designern bereits mit einer Seifenoper. Trotzdem nähert sich das Rollenspiel allmählich seiner Fertigstellung. Derzeit experimentieren die Entwickler bei Origin mit unterschiedlichen Kamerasystemen. Normalerweise sollen Sie dem Avatar von hinten über die Schulter blicken, wahlweise können Sie auch aus der Ich-Perspektive spielen.

Info: Electronic Arts, www.ea.com

Army Men 2

Die Infanterie nimmt die Küche ein, während das dritte Bataillon die Badewanne einkreist: Derartige Frontberichte



Army Men 2: Plastikschlachten toben in der Spielzeugburg.

gibt's demnächst in **Army Men 2**. Wieder tragen Sie Echtzeit-Schlachten mit Spielzeug-Soldaten aus, anders als im Vorgänger toben die allerdings durch »passende« Szenarios. Entsprechend soll Gefahr nicht nur vom Gegner, sondern auch von heißen Herdplatten oder der Toiletten-spülung drohen. Wann der zweite Kunststoffkrieg ausbricht, steht noch nicht fest.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33

Mortyr

Als zeitreisenden Ex-Soldaten Sebastian Mortyr schickt Sie Interactive Magic aus dem Jahr 2060 in den Zweiten Weltkrieg. Im 3D-Actionspiel **Mortyr** sollen Sie eine hochgeheime Nazi-Waffe vernichten. Derzeit planen die Entwickler 20 Levels, darunter alte Burgen und Schlösser. Abgesehen von weitgehend korrekt nachgebauten Schießprügeln der damaligen Epoche werden Sie auch mit Hightech-Nachtsichtgeräten ausgestattet oder fliegen per Jetpack durch die Lüfte. Das Programm soll im Frühjahr '99 erscheinen.

Info: Interactive Magic,
www.imagicgames.com

Hired Guns

Im 3D-Actionspiel **Hired Guns** haben Sie das Kommando über einen vierköpfigen Söldnertrupp. Ihre Leute haben unterschiedliche Fähigkeiten und müssen sich gegenseitig unterstützen. Zur Mannschaft gehören ein Waffenspezialist, ein Sanitäter, ein Späher sowie eine Computerhackerin, die sich wie bei **System Shock** in den Cyberspace einloggen kann. Für die Spielumgebung lizenzierte Hersteller Psygnosis die bewährte **Unreal-Engine**. Die Mietkrieger wollen noch im 1. Quartal '99 losschlagen.

Info: Psygnosis, ☎ (069) 66 54 34 00



Hired Guns: Unter anderem sollen Sie auf fernen Welten auch Raumschiffe kapern.

GameStar-Charts JANUAR FEBRUAR

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	Microprose	92%
2	Die Siedler 3	Aufbauspiel	Blue Byte	90%
3	Baldur's Gate	Rollenspiel	Interplay	89%
4	Fifa 99	Sportspiel	EA Sports	89%
5	Grim Fandango	Adventure	LucasArts	88%
6	Dark Project	Action-Adventure	Eidos	86%
7	NBA Life 99	Sportspiel	EA Sports	86%
8	World War 2 Fighters	Flugsimulation	Jane's	86%
9	Tomb Raider 3	Action-Adventure	Eidos	85%
10	Lords of Magic SE	Strategie	Sierra	85%
11	Heretic 2	Actionspiel	Raven Software	84%
12	Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	83%
13	Uprising 2	Actionspiel	Ubi Soft	82%
14	Turok 2	3D-Action	Acclaim	80%
15	Myth 2	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	79%
16	XGames Pro Boarder	Sportspiel	Electronic Arts	79%
17	Enemy Infestation	Echtzeit-Strategie	Ripcord Games	79%
18	Nascar Racing 99	Rennspiel	Papyrus	79%
19	Wargasm	3D-Action	DID	79%
20	Abe's Exoddus	Action-Adventure	GT Interactive	77%
Die 20 besten PC-Spiele im Januar und Februar. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 1/99 und 2/99.				



Outcast: Ein wunderschön animiertes Voxel-Monster greift den Protagonisten Slade an.

Outcast

Nach einem halben Jahr weiterer Entwicklungszeit präsentierte Infogrames in der GameStar-Redaktion eine spielbare Version des Action-Adventures **Outcast**, die erstmals mehr als nur ein Grafikset enthielt. Das belgische Programmier-team Appeal hat inzwischen alle sechs Welten vollendet und die meisten Dialoge

ge eingebaut. Die Landschaften sind mit mehr oder weniger freundlichen Bewohnern sowie monströsen Kreaturen in Saurier- oder Tigerform bevölkert. Held Slade läuft, schwimmt, kriecht und reitet ab März '99 durch eine Voxel-Welt, die ohne 3D-Beschleuniger auskommt. Viele Probleme soll er auf drei Arten lösen können: In **Doom**-Manier, mit strategischem Waffeneinsatz oder indirekt mit Köpfchen. Neu ist eine optionale Ich-Perspektive, die vor allem die Kämpfe erleichtert. Trotz der aufwendigen Grafik soll ein Pentium 233 MMX ausreichen.

Info: Infogrames, ☎ (06107) 945 145

Die Völker

Allmählich nimmt Neos **Die Völker** Gestalt an. Die verlängerte Entwicklungszeit nutzten die österreichischen Entwickler vor allem dazu, die Grafik komplett zu überarbeiten. Herausgekommen sind inzwischen schicke Bauten, die den Vergleich mit der Konkurrenz nicht zu scheuen brauchen. Spielerisch hat man die Balance in Richtung Aufbaustrategie verschoben, außerdem wird es drei Völ-



Die Völker: Idyllische Spielewelt mit Aufbau-Elementen und (neuerdings) Amazonen.

ker geben. Neu hinzugekommen sind die Amazonen, die sich in Kämpfen mit weiblichen Reizen Vorteile verschaffen.

Info: Infogrames, ☎ (06107) 945 145

Warzone 2100

Echtzeit-Strategie für Bastler will **Warzone 2100** bieten. Statt den Gegner mit vorgefertigten Einheiten zu überrollen, stellen Sie Ihre Truppen aus rund 400 verschiedenen 3D-Einzelteilen wie Torso, Waffensystem oder Rädern zusam-



Warzone 2100: selbstgebastelte Truppen beim Angriff.

men. Theoretisch sollen Sie rund 2.000 eigene Kampfroboter, Flugzeuge und Panzer kreieren können. Was Ihre Fähigkeiten zum Echtzeit-Daniel-Düsentrieb taugen, stellen Sie in drei geplanten Kampagnen fest. Dabei nutzen Sie meistens die gleiche Hauptbasis, dürfen die aber um neue Gebäude und Verteidigungssysteme erweitern. Das Programm soll im 1. Quartal '99 erscheinen.

Info: Eidos, ☎ (01805) 22 31 24

Biosys

Das Render-Adventure **Biosys** versetzt Sie in eine ökologische Forschungsstation unter Glaskuppeln. Auf Ihrem Weg durch Savannen, Dschungel und Ozean stellen Sie fest, daß alles Leben abgestorben ist. Sie sollen herausfinden, was passiert ist. Um Hunger und Krankheiten Herr zu werden, müssen Sie Früchte und Kräuter sammeln.

Info: Take 2, www.take2games.com



Biosys: Trügerische Idylle in der Savanne – weil zuwenig Wasser zirkuliert, sterben Pflanzen.

Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	NEU Tomb Raider 3
2	NEU Die Siedler 3
3	NEU Fifa 99
4	[5] Anno 1602
5	[4] Caesar 3
6	[1] Railroad Tycoon 2
7	[3] Need for Speed 3
8	[2] Nice 2
9	[7] Grim Fandango
10	NEU Combat Flight Simulator
11	NEU Gangsters
12	NEU Populous 3
13	[6] Racing Simulation 2
14	NEU Delta Force
15	NEU Fallout 2
16	[10] NHL 99
17	[11] Commandos
18	NEU Trespasser
19	[-] Flight Simulator
20	[-] X-Files: The Game

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von **SATURN**

Spiele News



TOCA 2: Heiße Rennen in wunderschönen Landschaften.

TOCA 2

Im Rennspiel **TOCA 2** flitzen Sie nicht mehr nur in Tourenwagen um die Wette, sondern dürfen auch in GT-Sportautos klettern. Zusätzlich zu den Tourenstrecken will Codemasters Überlandkurse mit Seen und Schlössern an der Seite einbauen. In einer ersten spielbaren Version zeigten sich deutliche Verbesserungen beim Fahrverhalten. Künftig reagieren die **TOCA 2**-Flitzer weniger empfindlich als im Vorgänger, sondern steuern sich eher weich und flüssig wie in **Colin McRae Rally**. Der Fahrspaß erscheint irgendwann im Frühjahr '99.

Info: Codemasters, ☎ (089) 23 03 51 88

South Park

»Oh my god, they killed Keny« lautet ein längst in den US-Sprachegebrauch eingegangenes Zitat aus der Zeichentrickserie **South Park**. Deren Helden Cartman, Terrance oder Stan wirken auf den ersten



South Park: schräge Waffen, schräger Humor.

Blick knuddelig, haben es aber faust dick hinter den Lauschern. In dem gleichnamigen 3D-Actionspiel schalten Sie Aliens mit Toilettenpömpeln aus, erledigen durchgeknallte Spielzeuge mit faulen Eiern oder strecken Mitstreiter im Multiplayer-Modus per rektalem Kuhangriff nieder. Das Programm basiert auf der **Turok 2**-Grafikengine.

Info: Acclaim, ☎ (01805) 33 55 55

Silver

Außen **Final Fantasy**, innen Action-Strategie: Statt auf Rätseldichte oder Zwischenspielchen setzt **Silver** auf ein ausgefeiltes Kampfsystem. So kontrollieren Sie Ihr Schwert ähnlich wie in **Die by the Sword** mit der Maus; eine kreisförmige Bewegung auf dem Pad setzt das Programm zum Säbel-Rundumschlag um.

Info: Infogrames, ☎ (06107) 945 145



Silver: Rundum-Säbeln in dunklen Gassen.

Live Wire

Mit **Live Wire** will SCI das Spielprinzip des Klassikers **Quix** wiederbeleben: Auf einem 3D-Globus umfahren Sie mit einer **Pacman**-ähnlichen Spielfigur Quadrate. Wenn Sie alle vier Seiten touchiert haben, nimmt die Fläche Ihre Farbe an. Um den Level zu gewinnen, müssen Sie den gesamten Globus kolorieren. Dabei kämpfen Sie gegen bis zu acht menschliche oder künstliche Opponenten. **PS**

Info: THQ, ☎ (0231) 965 111



Live Wire: Fröhlich färben Sie Quadrate ein.

Technik News

Du, die Platte ist voll!

Ach, was waren wir jung und naiv, als sich vor gut sechs Jahren die ersten CD-ROM-Spiele ankündigten: »Wow, da spart man jede Menge Platz auf der Festplatte, wenn die Daten direkt von der CD kommen!« Heute will die Quest-for-Glory-5-Installationsroutine von mir wissen, ob ich nur geizige 465 oder erstrebenswerte 1035 Megabytes Festplattenplatz für dieses edle Spiel räumen möchte.



Als Angehöriger einer Generation, die einst 20-MByte-Festplatten wie den Heiligen Speichergral verehrte, muß mir so etwas obszön vorkommen. Daß ein Spiel ganze Gigabytes verdrückt, war vor ein paar Jahren noch undenkbar. Fans von 3D-Shootern sind es inzwischen längst gewöhnt, schon bei der Minimalinstallation halbe Partitionen opfern zu müssen. Richtig »schuld« an diesem Zustand ist niemand. Die grafisch ausgefeilten Spiele von heute verlangen einfach einen wahnwitzig hohen Datendurchschuß. Und würde man jedes Megabyte gemütlich von der CD zutzeln, ginge dabei der Spielfluß in die Knie. Denn jedes 40fach-Laufwerk ist ein Tempozwerg verglichen mit der Zugriffshurigkeit moderner Harddisks.

Während Sie Ihre nächste 25-GByte-Zusatzplatte einschrauben, gibt es also eine neue Konspirationstheorie zu wälzen. Ist die Spieleindustrie neben den üblichen Men in Black von Intel und Microsoft auch durch Lobbyisten der Festplatten-Fabrikanten unterwandert?

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent

3Dfx kauft STB

3Dfx, Hersteller der **Voodoo-** und **Banshee-**Chips, sucht sich ein weiteres Standbein im Markt. Die Verhandlungen mit dem Grafikkarten-Hersteller STB sind schon so weit fortgeschritten, daß die Übernahme bereits im März nächsten Jahres abgeschlossen sein könnte. Voraussetzung für die Fusion ist nur noch die Zustimmung der Aktionäre beider Firmen. Laut 3Dfx sollen erste eigene 3Dfx-Grafikkarten mit den **Voodoo3-**Chips im April 1999 auf den Markt kommen. Die bestehende STB-Produktlinie will man zunächst weiterführen, allerdings keine neuen Karten mit Bauteilen von Mitbewerbern produzieren. Schlechte Nachrichten für 3Dfx-Konkurrent Nvidia: STB war bislang der größte Abnehmer von Riva-TNT-Chips. Presseerklärungen zufolge hat der Deal einen Wert von 141 Millionen Dollar und soll per Aktientausch abgewickelt werden.

Info: 3Dfx, www.3dfx.com

Prozessor-Upgrade

Evergreen hat eine elegante Lösung zum Aufrüsten alter PCs vorgestellt. Die **Eclipse** ist eine normale PCI-Karte, auf der alle notwendigen Bausteine wie Prozessor und Speicher enthalten sind. Evergreen bietet seine Karten sowohl mit Pentium-II- als auch mit K6-2-Chips an. In Deutschland sollen sie von Januar an zu Preisen ab 800 Mark erhältlich sein.

Info: Evergreen, www.evertch.com



Evergreen Eclipse:
unkompliziertes Aufrüsten
älterer Rechner.

999-Mark-PC

1&1 bietet ab Januar ihren **Compaq Presario** (mit auf 333 MHz getaktetem K6-2, 32 MByte und 15-Zoll-Monitor) für 999 Mark an. Das Gerät wird als Internet-PC vermarktet und nur im Paket mit einem Internetanschluß verkauft: Sie müssen beim Kauf einen Zweijahres-Vertrag mit der Provider-Tochter von 1&1 abschließen. Die Konditionen sind ziemlich happig – knapp 30 Mark



Der supereünstige **Internet-PC** von 1&1 ist der wohl erste Rechner mit Providerzwang.

Grundgebühr, nur zwei Freistunden, jede weitere Online-Stunde kostet 3 Mark. Bei 50 Mark Grundgebühr erhalten Sie immerhin 30 Freistunden. Zum Vergleich: Lokale Provider bieten schon ab 30 Mark Zugänge mit unbegrenzter Stundenzahl an. Wenn man von der 30-Mark-Grundgebühr ausgeht, fallen während der zweijährigen Vertragslaufzeit feste Kosten von rund 700 Mark an, die Sie zum Kaufpreis addieren müssen. Ein Modem ist in der Konfiguration übrigens nicht enthalten – dafür werden noch einmal 100 Mark fällig. Insgesamt ist der PC zwar keine Mogelpackung, aber auch kein echtes Schnäppchen.

Info: 1&1, ☎ (01805) 67 28 27,
www.internetpc.de

Intel verliert Marktanteile

Für den Quasi-Monopolisten Intel zeichnet sich im dritten Quartal ein Verlust von Marktanteilen im Billigchip-Markt ab. Laut einer Studie des Infodienstes IDC sinkt dadurch Intels Anteil am Gesamtkuchen von 86,2 auf 76,3 Prozent. Kein Grund zum Weinen: Nichtsdestotrotz hat die Firma im letzten Quartal einen Rekordgewinn verzeichnet.

Info: Intel, ☎ (089) 99 14 30

Internet pauschal

Bei der Telefongesellschaft Mobilcom können Sie ab dem 23. Dezember für 77 Mark pro Monat pauschal im Internet surfen. Telefon- und Zugangsgebühren sind im Preis komplett enthalten. Der Tarif gilt zwischen 19 und 7 Uhr an Werktagen und durchgängig am Wochenende. Das Angebot dürfte hauptsächlich für Leute lohnend sein, die pro Tag mehr als eine Stunde online sind.

Info: Mobilcom, ☎ (01805) 19 19 19

Intel Katmai

Der Nachfolger des **Pentium II** steht bereits auf der Matte. Ab dem 1. März 1999 soll er erhältlich sein: Der **Katmai** (Arbeitstitel) läuft auf herkömmlichen Mainboards mit Slot1-Sockel und BX-Chipsatz. Wichtigste Neuerung ist der KNI-Befehlssatz (Katmai New Instructions), der nicht nur 3D-Routinen besser unterstützen soll als MMX, sondern auch Befehle für MPEG2-Encoding in Echtzeit bereitstellt. Technisches Highlight des neuen Prozessors sind die acht 128 Bit breiten Fließkomma-Register, die bei 3D-Berechnungen für einen kräftigen Leistungsschub sorgen sollen. Insgesamt 72 neue Instruktionen, die bereits jetzt von Windows 98 unterstützt werden, wird der neue Befehlssatz haben. Der Katmai erscheint zuerst in Versionen mit 450 MHz und 500 MHz, die Preise stehen noch nicht fest.

Info: Intel, ☎ (089) 99 14 30

Wirbel um Rio

Um Diamonds MP3-Player **Rio** (wir berichteten in Heft 1/99) gab es einigen Wirbel: Die Lobby der US-Musikindustrie klagte, weil sie massenhaft Raubkopien von Musikstücken aus dem Internet befürchtet. Das Bundesgericht lehnte den geforderten Auslieferungsstopp ab. Begründung: Der Rio sei ein Abspielgerät, kein Aufnahmegerät. Mittlerweile hat übrigens Samsung ein Konkurrenzprodukt angekündigt. Der **Yepp** soll ähnliche Funktionen zum gleichen Preis (etwa 400 Mark) bieten, dabei aber nur so groß wie eine Kreditkarte sein.

Derweil läuft schon der Gegenangriff: Die Plattenindustrie will ein Standardformat etablieren, mit dem sich Musikdateien zwar laden und abspielen, aber

Der MP3-Spieler **Yepp** von Samsung ist nur so groß wie eine Kreditkarte.



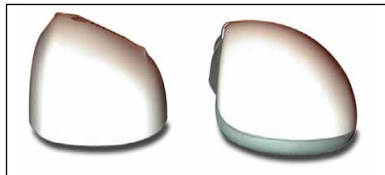
nicht mehr kopieren lassen. Sony und Creative Labs arbeiten daher derzeit an einem MP3-Nachfolger, dem MP4.

Info: Diamond, www.diamondmm.de

Microsoft wird verklagt

Die Gates-Firma kommt aus den Schlagzeilen nicht heraus. Der Keyboard-Hersteller Goldtouch beschuldigt Microsoft, die ergonomische **Intellimouse Pro** sei bei der **Goldtouch-Maus** (Typbez.) abgekupfert. Laut Präsident Mark Goldstein hat Microsoft angeblich ein Treffen dazu benutzt, sich Informationen zu verschaffen. Auf deren Grundlage sei dann das Design der **Intellimouse Pro** entwickelt worden. Goldtouch hat Anklage wegen Diebstahl von Betriebsgeheimnissen, Patentverletzungen und Betrug erhoben.

Info: Goldtouch, www.goldtouch.com



Mit diesem Foto hofft Goldtouch, die Ähnlichkeit zwischen Microsofts **Intellimouse Pro** (rechts) und der **Goldtouch-Maus** zu beweisen.

Neue Festplatten von IBM

IBM stößt im ersten Quartal 1999 mit zwei neuen Festplatten in bisher unerreichte Dimensionen vor. Die beiden Ultra-ATA66-Platten werden 22 sowie 25 GByte Daten fassen können. Sie verfügen über 2 MByte Cache bei einer mittleren Zugriffszeit von 9 Millisekunden. Die Preise für die beiden Speichermonster stehen noch nicht fest.

Info: IBM, www.ibm.com

Nie wieder Platzprobleme: Auf die **IBM Deskstar 25GP** passen 25 GByte Daten.



Schneller brennen

Unsere Referenz unter den CD-Recordern, der **CD-R55S** von Teac, erhält Konkurrenz aus dem eigenen Haus: Das Nachfolgemodell **CD-R56S** kann Informationen mit sechsfacher Geschwindigkeit auf die Silberscheiben brennen. Beim Lesen von Daten soll es das Niveau eines 24fach-Laufwerks erreichen. Zum Lieferumfang gehört Win-on-CD 3.5.



Neue Brenner braucht das Land: der **Plexwriter 8/20**.

Das Gerät bietet Teac für rund 900 Mark (für die interne Version) an.

Die belgische Firma Plextor hat ein noch schnelleres Modell im Programm: Der **Plexwriter 8/20** schreibt laut Hersteller mit achtfacher und liest mit 20facher Geschwindigkeit. Der Preis für die interne Variante wird vermutlich bei knapp über 1.000 Mark liegen.

Info: Teac, ☎ (0611) 71 58 54
Plextor, www.plextor.be

Terratec TV

Soundkarten-Hersteller Terratec bringt Fernsehen auf Ihren Monitor. Die Tunerkarte **TerraTV+** unterstützt die InterCast-Technologie, bei der Sie mit dem Fernsehsignal ausgewählte Internet-Inhalte empfangen können. Weiterhin bietet sie eine Capture-Funktion und zeigt sich kontaktfreudig: Sie verfügt über einen Antennenanschluß, Videokamera-Eingang und eine SVHS-Buchse. Die Videobearbeitungs-Software **Video Studio 3.0** liegt der Packung bei. Die **TerraTV+** ist zum Preis von knapp 230 Mark bereits erhältlich.

Info: Terratec, ☎ (02157) 81 790 **GUN**



Die TV-Tuner Karte **TerraTV** bietet eine komfortable Ausstattung.

Darf nun doch ausgeliefert werden: Der **Diamond Rio**.

