

Gerüchte, Szene



Command & Conquer 3: Bis Ende November soll das mit Spannung erwartete Echtzeit-Spektakel fertig sein.

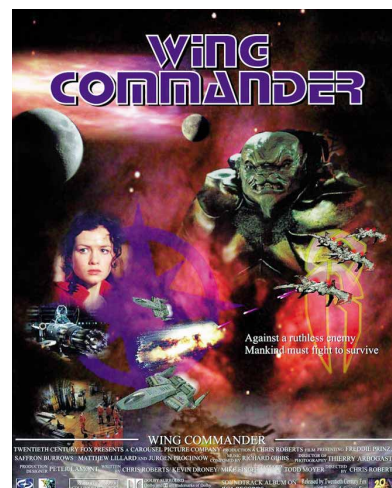
Command & Conquer 3

Verwirrung um **Command & Conquer 3**, nachdem Hersteller Westwood komplett von Electronic Arts übernommen wurde: Erscheint das heiß erwartete Echtzeit-Strategiespiel trotzdem terminge-

recht? Nach Auskunft aller Beteiligten soll **Tiberian Sun** tatsächlich wie geplant im November '98 im Laden stehen. GameStar ist gespannt – unserer Meinung nach kann es frühestens zu Weihnachten soweit sein. Derzeit häufen sich übrigens Gerüchte, daß zusätzlich zu den bislang bekannten Einheiten auch eine dritte, außerirdische Macht eine größere Rolle in der Fortsetzung spielen soll.

CeBit Home 98

Rückgang an Besuchern, trotzdem ein Erfolg: So lautet das Fazit der CeBit Home 98, die Ende August in Hannover stattfand. Mit rund 180.000 Besuchern kamen zwar 35.000 weniger als vor zwei Jahren, dafür wurde aber im Bereich des Fachpublikums mehr geordert – was den Firmen so kurz vor dem wichtigen Weihnachtsgeschäft höchst gelegen kam. Außergewöhnlich viel tat sich vor allem in Halle 3. Kein Wunder, waren dort zwischen markerschütternd plärrenden Lautsprechern doch beinahe alle großen Spielehersteller mit aufwendigen Ständen vertreten. Von **Tomb Raider 3** bis **Jagged Alliance 2** konnte die begeisterte Fangemeinde viele Top-Titel erstmals probespielen. Entsprechend positiv werteten die allermeisten Spiele-Hersteller anschließend ihren Auftritt.



Wing Commander: Das US-Filmplakat ist fertig, der Rest soll bald folgen.

Wing Commander: Der Film

Gerüchten zufolge kommt der Film zur PC-Weltraumsaga schlechthin, **Wing Commander**, früher in die Kinos als bislang geplant. Zumindest in den Vereinigten Staaten soll es spätestens im Februar '99 soweit sein. Insider wissen mittlerweile zu berichten, wie die ersten 60 Sekunden aussehen sollen: Angeblich dreht sich ein riesiger Asteroid allmählich ins Bild – und entpuppt sich dann als getarntes Großkampfschiff.

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

★★★ **Indiana Jones:** Funsoft hat die deutsche Original-Stimme von Harrison Ford für das kommende Indy-Spiel **Infernal Machine** verpflichtet. ★★★ **Mech Commander:** Zu dem Strategie-Hit erscheint gegen Jahresende eine Missions-CD mit neuen Kampfeinsätzen und Detailverbesserungen. ★★★ **Herr der Ringe:** Zum angekündigten Mittelerde-Online-Spiel gibt's unter www.middle-earth.com eine offizielle Webseite. ★★★ **Gigantisch:** Laut einer Studie ist die Spieleindustrie die am schnellsten wachsende Unterhaltungsbranche in den USA. In der ersten Hälfte '98 hätten die Umsätze um über 70 Prozent zugelegt. ★★★ **Dethkarz:** Der Pod-Konkurrent ist demnächst fertig. Das Rennspiel soll authentisches Fahrgefühl mit aufwendiger Grafik verbinden. ★★★ **Blue Byte:** Die Mülheimer haben sich die exklusiven Nutzungsrechte an der 3D-Engine Myrun des US-Entwicklers Kainai gesichert. ★★★ **Ion Storm:** Gerüchten zufolge darf Dominion-Designer Todd Porter wegen miserabler US-Verkäufe des Echtzeit-Strategicals keine Spiele mehr produzieren. Er muß sich ums Geschäftliche kümmern. ★★★ **Topware:** Die D-Infonauten verklagten Electronic Arts. Angeblich habe EA vertrauliches Wissen über Gold Games 3 für die Best-of-Games-Compilation genutzt. EA weist die Vorwürfe zurück. ★★★ **Infogrames:** Der Publisher hat zusammen mit Canal Plus einen französischen TV-Kanal eröffnet, in dem es rund um die Uhr nur um Computerspiele geht. ★★★ **Pro Pinball 3:** Die nächste Flippersimulation von Empire hat »eine Taxifahrt durch New York« zum Thema. ★★★ **Poseidon:** Interactive Magic werkelt an einer Action-simulation, in der Sie auf Knopfdruck jederzeit in ein anderes Gefährt auf dem Schlachtfeld wechseln können.



Deutsches Entwicklertreffen: Die Veranstalter des ersten USF in Darmstadt, in der Mitte die Initiatoren Bernhard Ewers (Dunkle Manöver) und Alexander Jorjas (Schleichfahrt).

Richard Garriott

Lord British ging auf Tauchstation. Der als König von Britannia bekannte Schöpfer der **Ultima**-Rollenspielserie, Richard Garriott, nahm kürzlich an einer Tiefsee-Expedition zur Titanic teil. Unter



Richard Garriott: Tauchte zur Titanic hinab.

den Fittichen eines alten, russischen Forschungsschiffs ließen sich die Beteiligten in Mini-U-Booten zu dem Wrack sinken und blieben dort runde 20 Minuten. Kommentar von Garriott, der erst kürzlich eine Tour zur Antarktis unternommen hatte: »Das ist mit Abstand das Gefährlichste, was ich bis jetzt in meinem Leben gemacht habe.«

Film: Final Fantasy 7

Das japanische Softwarehaus Square arbeitet an einer Filmumsetzung von **Final Fantasy 7**. Der Streifen soll komplett im Rechner entstehen und dank aufwendiger Grafikeffekte alles bislang Dagewesene in den Schatten stellen. In dem Film sind angeblich nicht nur die

Original-Figuren aus dem mega-erfolgreichen Rollenspiel zu sehen, sondern auch einige neue Charaktere. Wann **Final Fantasy** Kinopremiere feiert, ist derzeit noch offen.



Entwicklertreffen

Deutsche Spielefirmen wollen stärker zusammenarbeiten: Am 19. September fand im alten Wasserturm zu Darmstadt das erste Unterhaltungs-Software-Forum (USF) statt. Angetreten waren über 60 Designer, Programmierer und Grafiker aus fast allen deutschen Entwicklerteams. Ziel: Langfristige Stärkung des Spiele-Standorts Deutschland, um im globalen Wettbewerb mithalten zu können und verlorenes Terrain wieder gutzumachen. Dabei wurde kritisch mit der eigenen Zunft umgegangen. Stichpunkte waren etwa »unprofessioneller Entwicklungsstil« und »Bezug zu Spielern ist teilweise verloren gegangen«. Gleichzeitig suchten die Anwesenden Möglichkeiten zur Verbesserung der Situation. Nach amerikanischem Vorbild wollen sich die Teams künftig stärker vernetzen, bestimmte Ressourcen teilen – von der teuren TV-Karte bis zum Source-Code – und sich im Umgang mit großen Publishern beraten.

Infos: www.usf.de

Planet Insomnia

Am 20. November findet in Hamburg die zweite **Planet Insomnia** statt. Zu dem Event können PC-Spieler den eigenen PC (Netzwerkkarte wird benötigt) mitbringen und mit mehreren Hundert Spiele-Begeisterten die besten Multiplayer-Titel zocken. Der Eintritt kostet 29 Mark, ein Anmeldeformular finden Interessierte auf einer eigens dafür eingerichteten Webpage.

www.planet-insomnia.de

Frage des Monats

In Ausgabe 10/98 fragten wir:
»Wie viele Stunden Spielspaß erwarten Sie mindestens für 100 Mark?«

Ergebnis: Langfristige Motivation ist gefragt. Knapp die Hälfte der GameStar-Leser erwartet sogar deutlich über 50 Stunden Spiel für ihr Geld.

bis 25 Stunden	2,6%
26 bis 50 Stunden	49,5%
über 50 Stunden	47,9%

Quelle: 1.000 GameStar-Mitmachkarten 10/98.

Deutschland – Entwicklungsland

Das war überfällig: Endlich fangen auch die deutschen Spieleschaffenden an, sich nach amerikanischem Vorbild zu vernetzen und zusammenzuarbeiten. Der erste Entwicklertreff war ein großer Schritt in die richtige Richtung, Wunder sind davon freilich nicht zu erwarten. Professionalisierung der deutschen Teams lautet langfristig das oberste Gebot, und das dauert einfach seine Zeit.

Gefragt sind jetzt auch die Publisher. Von wenigen Ausnahmen mal abgesehen, lassen Electronic Arts, Eidos, Activision und Co. die deutschen Designer bislang ziemlich kaltschnäuzig links liegen. Investitionen jenseits der Marketing-Abteilungen? Fehl-anzeige.

Wer heutzutage als Entwickler global denken will, kommt aber um die rund zehn großen Konzerne kaum herum. Klar, niemand kann von den Firmen verlangen, Deals mit mittelmäßigen Teams zu unterzeichnen. Mir ist aber unverständlich, warum nicht zumindest in Ansätzen Knowhow vor Ort aufgebaut wird. Statt das hundertste Studio in Kalifornien zu gründen, sollten auch die großen Publisher ihren Anteil am Aufbau der deutschen Szene leisten – schließlich verdanken sie einen ordentlichen Teil ihrer Gewinne dem hiesigen Markt.

Peter Steinlechner
Redakteur



Spiele News

Gefahr durch Compilations

Softwarefirmen jammern gerne über all jene Dinge, die den Markt kaputtmachen: Raubkopierer, Sommerloch, horrenden Produktionskosten. Dabei kommt die neueste Gefahr aus den eigenen Reihen. Auf der Jagd nach dem kurzfristigen Gewinn werfen jetzt auch Branchenriesen wie Electronic Arts ihre Spiele als preisgünstige Compilations auf den Markt, kaum daß die Programme ein Jahr alt sind. Was für den Käufer wie ein Software-Schlaraffenland wirkt, bedroht den gesamten Markt.

Denn durch die selbstgeschaffene Konkurrenz der Compilations verkaufen sich Vollpreisspiele nicht mehr gut genug, um deren teure Produktion langfristig zu sichern. Dann werden Kosten gesenkt, prompt fällt das Qualitätsniveau neuer Titel. Das wiederum spüren die Käufer sofort. Und die haben ganz bestimmt keine Lust, ihr sauer verdientes Geld mäßigen Neuererscheinungen nachzuwerfen. Also bleiben den Firmen nur noch die schnell zusammengeschusterten Sammlungen als Notanker. Die verkaufen sich ja glänzend. Masse statt Klasse – bis irgendwann gar keine hochkarätigen Spiele mehr nachkommen...

Christian Schmidt
Trainee

Babylon 5: Raumstation und Flieger basieren auf den gleichen 3D-Modellen wie im TV.



NBA Live 99: Sogar die Gesichter der Basketballer werden künftig animiert.

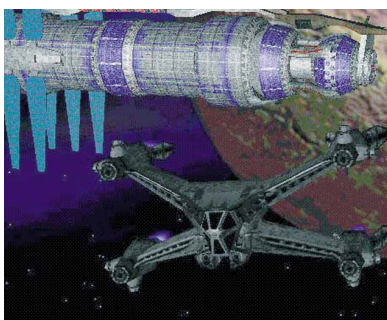
NBA Live 99

Die hochbezahlten Korbjäger der amerikanischen Basketballliga heben in **NBA Live 99** wieder ab. Die jährliche Neuausgabe enthält wie gewohnt alle Daten der aktuellen Saison. Außerdem sollen die Polygonsichter der Riesen diesmal beweglich sein. Athleten wie Denis Rodman blinzeln, lächeln und ärgern sich passend zur aktuellen Spielsituation. Damit die Umsetzung stimmt, hat sich EA Sports Rat vom Fachmann geholt: Antoine Walker von den Boston Celtics schaut den Programmierern über die Schultern. Ab November '98 können auch PC-Besitzer wieder dunken.

Info: Electronic Arts, www.ea.com

Babylon 5

Membari und Zentauri bekriegen sich bald auf PC-Monitoren: Sierra hat sich die Lizenz an **Babylon 5** gesichert und werkelt fleißig an einem Weltraumspiel. Die Raumstation und sämtliche Flieger



basieren auf den Drahtgittermodellen der gerenderten TV-Zwischensequenzen. Die Entwickler legen auch sonst Wert auf Authentizität und versprechen, daß die Kampfschiffe sämtliche Flugmanöver der TV-Vorbilder beherrschen werden. Einfache Joystick-Kommandos lassen die Jäger rotieren oder sofort in jede (Seitwärts-) Richtung flitzen. Das Programm spielt zwischen der letzten **Babylon 5**-Folge und dem Beginn der Nachfolgeserie **Crusade**. Eröffnungstermin der Station: Voraussichtlich im Sommer '99.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

Anstoss 2 Gold

Ascaron wertet den Fußballmanager **Anstoss 2** auch lange nach Veröffentlichung noch auf. Ins Gold-Pack haben die Gütersloher neben dem Hauptprogramm nicht nur die Erweiterungs-CD **Verlängerung** mit eingebunden, sondern gleich noch eine Reihe von Verbesserungen. Die Kommentare der Mannschaftssitzungen wurden kräftig aufgestockt. Zudem gibt's einen Fanartikelhandel mit über 60 verschiedenen Produkten und das neue Reglement in der Champions League, beim UIC und im Supercup. Für Neukäufer schlägt die Gold-Edition mit 70 Mark zu Buche. Besitzer der Vorgänger erhalten sie zum Update-Preis, der jedoch zu Redaktionsschluß noch nicht endgültig feststand.

Info: Funsoft, ☎ (0231) 96 51 11

Demonworld 2

Das Strategiespiel **Demonworld** geht in die Fortsetzung. Anders als im Vorgänger wird künftig in einer Mischung aus rundenbasiertem Ziehen und Echtzeit gespielt. Mit Ihren Fantasy-Armeen dürfen Sie Festungen belagern, orkische Horden ausspionieren oder Ihre Truppen nach Kamikaze-Art in Selbstmordkommandos gegen die Eisfürsten von



Demonworld 2: Fantasy-Bestien attackieren eine Festung.

Isthak schicken. Die Grafik soll deutlich detaillierter erstrahlen als in Teil 1. Insgesamt tummeln sich in den geplanten zehn Landschaftstypen rund 120 liebevoll animierte Einheiten; Spezialaufträge bekommen eigene Grafiksets spendiert. Die Entwickler planen derzeit über 100 Missionen. **Demonworld 2** soll Anfang '99 im Laden stehen.

Info: www.ikarion.de

Braveheart

Wacker wirft Eidos für das Lizenzspiel zum Monumentalfilm **Braveheart** jede schottisch anmutende Sparsamkeit über Bord. In einer Mischung aus Echtzeit-Strategie und Aufbauspiel führen Sie als Anführer eines Clans Ihre Landsleute in



Braveheart: Auf dem Schlachtfeld kommandieren Sie Ihre schottischen Krieger in Echtzeit-Manier.

die Unabhängigkeit von England. Dafür bringen Sie andere Stämme in großen Schlachten unter Ihre Fittiche und schließen Bündnisse, bis man Sie zum obersten Kilt-Träger wählt. Satellitendaten sollen dafür sorgen, daß die 3D-Landschaft bis ins Detail dem echten Schottland entspricht. Umfangreiche Recherchen stellen sicher, daß alle 16 Spiele-Clans im korrekten Karo über die Schlachtfelder marschieren. **Braveheart** soll Bilder, Dialoge und Videosequenzen aus dem Oskar-gekrönten Film enthalten und im Sommer '99 fertig sein.

Info: Eidos, ☎ (01805) 22 31 24

Diablo 2

3D-Karten für 2D-Spiele? Blizzard macht's wahr und baut in **Diablo 2** einen Extramodus für 3Dfx-Karten ein – dabei enthält das Rollenspiel kein einziges echtes Polygon. Trotzdem ermöglicht der Voodoo-Chip laut Hersteller besonders aufwendige Licht- und Transparenzeffekte, außerdem soll das Heranzoomen in die Dungeons weicher vonstatten gehen. Der 3D-Modus ist optional, **Diablo 2** wird mit allen Standard-Grafikkarten zurechtkommen.

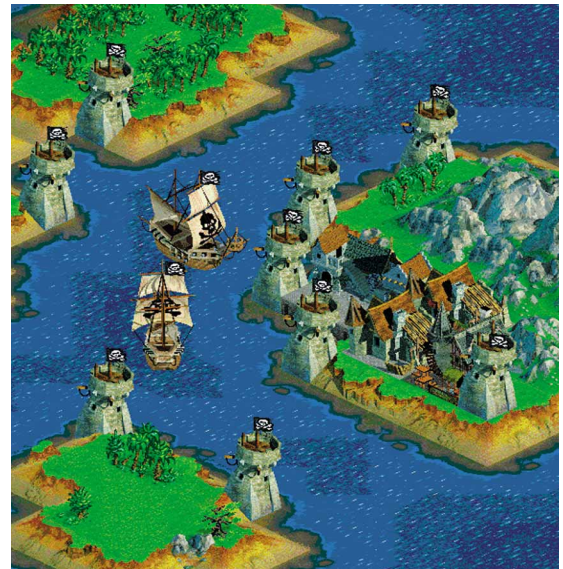
Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40



Diablo 2: Mit 3Dfx-Karte gibt's schönere Lichteffekte und weiches Zoomen.

Anno 1602 Addon

Nachdem sich **Anno 1602** zum Hit gemausert hat, legen Sunflowers und Max Design demnächst die Missions-CD **Neue Inseln – Neue Abenteuer** nach. Über 40 frische Szenarios sowie eine optimierte KI sollen Sie erneut in die prächtigen Inselwelten locken. Mit einem Editor dürfen Sie eigene Multiplayer-Karten erstellen. Eine Handvoll Szenarios wird rund um die Chor-Combo **Die Prinzen** gestrickt. Mit speziellen Sprachsamples wollen die Musiker im Spiel



Anno 1602 Addon: Neue Inseln und Abenteuer laden zu fröhlichen Entdeckungsreisen auf den Weltmeeren ein.

Präsenz zeigen; wer die Sängerknaben nicht mag, startet einfach eine alternative EXE-Datei. Außerdem planen **Die Prinzen** ein **Anno 1602**-Lied, das einer für das nächste Frühjahr geplanten Gold-Version beiliegen wird.

Info: Infogrames, ☎ (06107) 94 51 45

Leser-Charts

Platz	Spiel
1	[1] Unreal
2	[3] StarCraft
3	[2] Anno 1602
4	[4] Commandos
5	[5] C&C2: Alarmstufe Rot
6	[6] Age of Empires
7	[8] Diablo
8	[9] Tomb Raider 2
9	[11] Die Siedler 2
10	[19] Final Fantasy 7
11	[7] Frankreich 98
12	[-] F1 Racing Simulation
13	[12] Jedi Knight
14	[10] Grand Theft Auto
15	[20] Mech Commander
16	[17] NHL 98
17	[15] Wing Commander Prophecy
18	[13] Civilization 2
19	[-] Curse of Monkey Island
20	[-] Might & Magic 6

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News

Betrug am Spieler?

Eine Spielepackung verspricht derzeit »über 90 neue Szenarien zu Commandos«. Wenn Sie die CD einlegen, gibt's aber eine böse Überraschung: Neben Shareware-Kamellen und Uralt-Tips fin-

den Sie nämlich nur rund 90 Spielstände (!) zu den alten Missionen. »Mogel-Kommando: Tief in Ihrer Geldbörse« wäre der richtige Packungstext gewesen.

Ob mit dieser Szenario-Lüge die Grenze zum Betrug überschritten wurde, sollen Juristen entscheiden. Eine bewußte Irreführung ist es allemal. Die schwache Ausrede, das Wort »Szenarien« sei versehentlich falsch ins Deutsche übersetzt worden, bringt mich erst recht in Rage. Warum tragen die Spielstände dann so klangvoll täuschende Namen? Ich hoffe, daß Eidos klagt und sich vor Gericht durchsetzt, damit uns Abzocker wie SAD und Koch Distribution unser schönes Hobby nicht weiter vermiesen.

Martin Deppe
Redakteur



Revolt: Mit ferngelenkten Flitzern fetzen Sie durch einen Spielzeugladen.

Revolt

In dem witzigen Rennspiel **Revolt** sind Sie ausnahmsweise nicht mit Porsche & Co. unterwegs, sondern fahren kleine Fernlenkflitzer durch abgedrehte Örtlichkeiten. Unter anderem stehen ab Frühjahr '99 ein Museum mit gewaltigen Dino-Skeletten, ein kunterbunter Spielzeugladen und ein altes Schloß auf dem Rennplan. Die Minivehikel wirbeln Treppen runter, schliddern über Marmorböden und überschlagen sich bei Feindberührung dramatisch. Oberwichtiges Detail: Die Funkantennen wippen realistisch animiert mit ...

Info: Acclaim, ☎ (01805) 33 55 55

Technomage

Als Abkömmling einer Magier-Kaste und eines Krieger-Volkes sitzen Sie in **Technomage** zwischen allen Stühlen. Der Held im kommenden Actionspiel von Sunflowers wird sich immerhin der Kräfte beider Stämme bedienen können: Imposanter Zaubersprüche und aufwendiger, aber konventioneller Kriegsgeschütze. Das Programm versetzt Sie in ausgedehnte Höhlensysteme. Dort plätten Sie tapfer Monsterhorden und lösen Puzzles; insgesamt sind acht umfangreiche Welten in Planung. **Technomage** soll vor allem von der liebevollen Grafik leben. Die aufwendig animierte Hauptfigur sehen Sie ähnlich wie in **Diablo** aus der Vogelperspektive, dazu kommen jede Menge schöne Lichteffekte und spektakuläre Explosionen.

Info: Sunflowers, www.sunflowers.de



TechnoMage: Aus der Iso-Persektive kämpfen Sie sich mit Zaubersprüchen durch tiefe Dungeons.



Achtung: Mogel-Kommando

Seit kurzem buhlt eine inoffizielle Erweiterungs-CD zum Eidos-Überschlagshit **Commandos** um die Gunst der Spieler. Unter dem Namen **Elite-Kommando – Tief im Feindesland** verspricht die Packung für rund 30 Mark satte 90 neue Szenarios. Erst nach der Installation werden Sie feststellen, daß lediglich 90 Spielstände zu den Original-Missionen enthalten sind. Von einem »ultimativen Addon«, wie der Packungstext vollmundig verspricht, kann keine Rede sein. Neben den Spielständen finden Sie nur

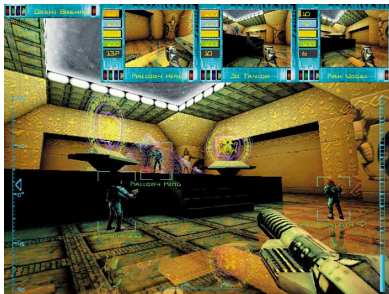
eine Handvoll Trainer, den Blood-Patch, Paßwörter und ein paar Shareware-Programme.

GameStar-Recherchen ergaben, daß **Das Elite Kommando** aus Polen stammt. Vertrieben wird es über SAD und Koch Distribution. Laut SAD-Mitarbeiter Erwin Simon handelt es sich um »einen bedauerlichen Übersetzungsfehler«, der in einer Nachauflage korrigiert werden soll. Seltsam, daß diese »Spielstände« dann so irreführende Namen wie »Wolfsjagd«, »Villa Alcatraz« oder »Wüstenstadt« tragen. Zu einer Rücknahme der Programme sei man nicht bereit. Man überlege aber, die CD aus dem Sortiment zu streichen. Eidos erwägt nach eigenen Aussagen momentan rechtliche Schritte.

X-Com Alliance

Kräftige Fortschritte macht **X-Com Alliance**. Der Mix aus 3D-Action und Strategie versetzt Sie in eine ferne Dimension. Dort kämpfen Sie gegen die Aliens aus dem ersten Teil der Serie, **UFO: Enemy Unknown**. In 15 geplanten Missionen sollen Sie den Hauptsitz der Biester ausschalten und einen Weg zurück Richtung Erde finden. Ihren drei Teamkameraden erteilen Sie mit wenigen Tastaturkürzeln Befehle. Zwischen den Missionen statten Sie sich und Ihre Begleiter mit frisch erforschten oder im Kampf erbeuteten Waffen und Rüstungen aus.

Info: Microprose, ☎ (01805) 25 25 65



X-Com Alliance: Dank Unreal-Graphikengine gibt's ansehnliche Spezialeffekte.

TOCA 2

Codemasters arbeitet an **TOCA 2**. In der Fortsetzung des erfolgreichen Rennspiels brettern Sie mit acht neuen Autos um die englische Tourenwagen-Meisterschaft. Neben verbesserten Grafiken wollen die Programmierer vor allem ein realistischeres Fahrgefühl schaffen. Künftig verändert sich das Wetter während der Rennen. Mit Boxenstops und Tuning-Möglichkeiten zieht mehr taktische Tiefe in die Flitzerei ein. **TOCA 2** soll im 1. Quartal '98 starten.

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



TOCA 2: Hinter transparenten Glasscheiben erkennen Sie künftig die behelmten Piloten.

System Shock 2

Shodan lebt: Der virtuelle Computergegner aus dem 3D-Klassiker **System Shock** sinnt im zweiten Teil auf Rache für die erlittene Niederlage. **System Shock 2** soll auf der optimierten Dark-Engine basieren, die bereits in **The Dark Project** verwendet wird. Neben einem neuen Multiplayer-Modus wollen die Entwickler auf Bewährtes setzen. Die Charakter-Generierung soll leicht ausgebaut werden, ansonsten wird es wieder die erfolgreiche Mischung aus Rollenspiel, 3D-Action und einer spannenden Story geben. Wann **System Shock 2** im Laden steht, ist derzeit noch völlig offen.

Info: Looking Glass, www.lglass.com

Kingpin

Mitten in ein bizarres Chicago der 30er Jahre führt uns **Kingpin**. Das 3D-Actionspiel auf Basis der **Quake 2**-Graphikengine konfrontiert Sie in einer Neben-Dimension mit Robotern und (laut Presetext) sogar dem streitsüchtigen Staubsauger OmniVac2000. Meist bekämp-



Kingpin: Action in dampfgeschwängerten 30erjahre-Gassen.

fen Sie aber mordlustige Mafiosi und andere Spitzbuben. Unter anderem liefern Sie sich Feuergefechte in Jugendstil-Wolkenkratzern oder im Penthouse eines Gangsterbosses. In den geplanten sieben Episoden sollen Sie sich an die Spitze des Syndikats vorarbeiten. Zwischendurch sorgen Verfolgungsjagden, etwa in Helikoptern, für Abwechslung. Geplanter Erscheinungstermin des mafiösen Spektakels: 2. Quartal '99.

Info: Interplay, ☎ (0211) 523 22 22

GameStar-Charts

OKTOBER
NOVEMBER

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	NHL 99	Sportspiel	EA Sports	91%
2	Nice 2	Rennspiel	Synetic	88%
3	Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	87%
4	Colin McRae Rally	Rennspiel	Codemasters	87%
5	F-22 Total Air War	Flugsimulation	DID	87%
6	Dynasty General	Strategie	SSI	86%
7	Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane's	86%
8	Grand Prix Legends	Rennspiel	Sierra	84%
9	Need for Speed 3	Rennspiel	Electronic Arts	83%
10	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	NovaLogic	83%
11	Tiger Woods 99	Sportspiel	EA Sports	82%
12	Knights & Merchants	Aufbauspiel	Topware	80%
13	WC Secret Ops	Weltraumspiel	Origin	78%
14	Urban Assault	Echtzeit-Strategie	Microsoft	77%
15	Mayday	Echtzeit-Strategie	Boris Games	75%
16	Bundesliga Manager 98	Manager	Software 2000	75%
17	Motocross Madness	Rennspiel	Microsoft	74%
18	Nightlong	Adventure	Team 17	74%
19	Klingon Honor Guard	3D-Action	Microprose	73%
20	Der Ring des Nibelungen	Adventure	Cryo Interactive	72%

Die 20 besten PC-Spiele im Oktober und November. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 10/98 und 11/98.

Spiele News

Real Neverending Story

Das deutsche Entwicklerteam Discreet Monsters hat sich der **Unendlichen Geschichte** von Michael Ende angenommen. Bis Mitte nächsten Jahres will man daraus ein 3D-Adventure stricken. Der Spieler übernimmt die Rolle des Helden Atreyu, der das Land Fantasia vor dem Nichts retten soll. Obwohl das Spiel auch Kämpfe und zahlreiche NPCs enthält,

The Real Neverending Story: Finster ruht der böse Gaya-Tempel in einer Zwischensequenz.



soll es sich um ein waschechtes Adventure handeln, in dem das Lösen von Puzzles ganz im Vordergrund steht. Michael Ende hätte sich über das Spiel wohl gefreut: Er hatte vor seinem Tod 1995 selbst an einer Computerumsetzung gearbeitet und war außerdem regelmäßig Kunde in Münchner PC-Spieleläden.

Info: Discreet Monsters,
www.discreetmonsters.com

Taisho

Ins Land der aufgehenden Sonne will Sie das Strategiespiel **Taisho** entführen. Als oberster Daimyo eines kleinen Shogunats kämpfen Sie sich im Japan des 15. Jahrhunderts an die Spitze des Kai-

Taisho: Zwischen Pagoden und Fujiyama kämpfen Hunderte von Samurai.



Powerslide: Die flotten Flitzer erinnern teilweise an aufgemotzte Ami-Schlitten.

serreichs. Auf einer Risiko-ähnlichen Übersichtskarte versetzen Sie rundenweise Spezialeinheiten. Beispielsweise spionieren Sie mit einer Geisha den Gegner aus und lassen ihn dann von einem Ninja abmurksen. Großschlachten tragen Sie in 3D-Landschaften in Echtzeit aus; dort tummeln sich angeblich bis zu 5.000 detailliert animierte Samurai gleichzeitig. Kyotos Paläste stürmen Sie voraussichtlich im März '99.

Info: Electronic Arts, www.ea.com

Powerslide

Bereits zum Jahresende '98 soll GT Interactives **Powerslide** fertig sein. Die zehn geplanten Strecken des Rennspiels bieten Schanzen und meterhohe Steilwände in haarnadelengen Kurven. In Tunnels sollen Profis mit ausreichender Geschwindigkeit sogar an der Decke fahren können. Anders als in den meisten Konkurrenzprogrammen dürfen Sie die Pisten verlassen und über das Terrain brettern. Jeder Untergrund wie Asphalt, Gras, Sand oder Felsen soll deutlich andere Haftungseigenschaften an den Tag legen.

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



Wargasm: Die Grafikengine beherrscht neben Wettereffekten auch aufwendige Feuerwälle.

Wargasm

Actionfans, Strategiefreunde und Simulationsexperten gleichermaßen sollen in **Wargasm** auf ihre Kosten kommen. Ähnlich wie in **Battlezone** oder **Urban Assault** können Sie in dem Genremix beliebig in einen anderen Düsenjet, Panzer oder auch menschlichen Söldner wechseln. Inaktive Einheiten schicken Sie auf einer Übersichtskarte in Richtung Feind. Das kriegerische Hochgefühl erleben wir voraussichtlich gegen Jahresende '98.

Info: Infogrames, ☎ (06107) 945 145

Verkaufs-Charts

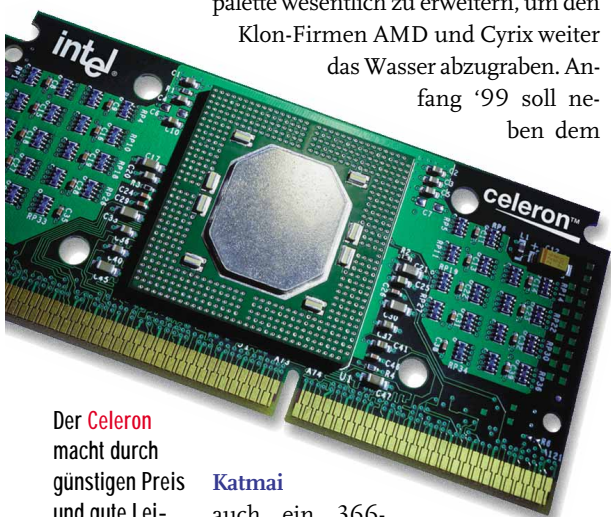
Platz	Spiel
1	NEU Bundesliga Manager 98
2	[1] Commandos
3	[2] Anno 1602
4	NEU Knights & Merchants
5	NEU Mayday
6	[-] Unreal
7	NEU X-Files: The Game
8	[5] Frankreich '98
9	[16] Pro Pilot
10	[7] Autobahn Raser
11	[-] Tomb Raider Director's Cut
12	[8] Final Fantasy 7
13	[-] Myst Jubiläums-Edition
14	[11] Heart of Darkness
15	[4] Mech Commander
16	[6] StarCraft
17	[13] Flight Simulator 98
18	[9] Age of Empires
19	[12] Tomb Raider 2
20	[-] Battlezone

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von **SATURN**

Technik News

Prozessor- Preise purzeln

Chip-Produzent Intel senkt Ende Oktober in den USA die Preise: Das Flaggschiff der Pentium-II-Serie, der P-II/400, soll von 482 auf 375 Dollar (Großhandelspreis) fallen. Im nächsten Jahr plant Intel außerdem, die Produktpalette wesentlich zu erweitern, um den Klon-Firmen AMD und Cyrix weiter das Wasser abzugraben. Anfang '99 soll neben dem



Der **Celeron** macht durch günstigen Preis und gute Leistung Furore.

Katmai auch ein 366-MHz-**Celeron** mit Second-Level-Cache herauskommen. Prozessoren mit weniger als 300 MHz Taktfrequenz stellt Intel allerdings gar nicht mehr her – derzeit verkaufte 300-MHz-Chips sind gerüchteweise heruntergetaktete 400er. Direkte Auswirkung der Preissenkung: Gateway nahm das erste Komplettsystem für weniger als 1.000 Dollar ins Programm. Der **E-1200** hat einen 300-MHz-**Celeron** mit 128 KB Cache, 32 MByte Hauptspeicher, eine 3,2-GB-Festplatte und einen 15-Zoll-Monitor. Konkurrent Compaq kündigte postwendend an, in Deutschland PCs für unter 1.400 Mark im Direktvertrieb verkaufen zu wollen.

Info: Intel ☎ (089) 99 14 30,
Gateway ☎ (0800) 182 08 38,
Compaq ☎ (0180) 322 12 45

Windows 98: Erweiterung

Microsoft stellt seit kurzem auf seiner Web-Seite das »Multimedia Enhancement Pack« zum kostenfreien Download bereit. Das umfangreiche Paket enthält **DirectX 6.0**, den **Windows Media Player 5.2**, neue Internet-Fonts und mehrere Desktop-Themes. Die Komponenten sind auch einzeln erhältlich. Obwohl das Pack als Multimedia-Erweiterung angeboten wird, ist davon auszugehen, daß nebenbei auch einige Bugs in **Windows 98** beseitigt werden sollen.

Info: www.windowsupdate.microsoft.com

Elsa kauft Hercules

Der deutsche Grafikkarten-Hersteller Elsa übernimmt den Konkurrenten Hercules. Hauptgründe für den Kauf sind vermutlich die sich ergänzenden Produktpaletten und das gute amerikanische Vertriebsnetz von Hercules. Elsa hat Banshee- und TNT-basierte Karten im Programm, während Hercules auf Voodoo-2- und Savage-Chips setzt. Über den Kaufpreis wurde nichts bekannt.

Info: Elsa, ☎ (0241) 606 51 12

3Dfx klagt gegen nVidia

Nach SGI (im April) und S3 (im Mai) hat nun auch Grafik-Chip-Hersteller 3Dfx gegen Newcomer nVidia Klage eingereicht. Der Vorwurf: nVidia soll im neuen TNT-Chip die geschützte Multi-Texturing-Technologie benutzt haben. Die beschuldigte Firma hat sich bisher zu den Vorwürfen nicht geäußert.

Info: 3Dfx, www.3dfx.com

Wicked 3D Vengeance

Wicked 3D, eine Tochter des Treiberherstellers Metabyte, hat nach einer guten Voodoo-2-Karte auch ein Modell mit dem 3Dfx-Banshee-Chip vorgestellt. Die Vengeance soll Auflösungen bis hin zu 2000x1500 in 2D und 1920x1440 in 3D darstellen können, was allerdings die Kapazitäten der meisten Monitore überfordert. Wie ihre Voodoo-2-Schwester ist die Karte kompatibel zu H3D-Stereobrillen. Wird die hauseigene Wicked Vision benutzt, soll praktisch jedes polygon-

basierte Spiel mit 3D-Effekten gespielt werden können, ohne daß die Software speziell angepaßt werden müßte. Die Karte soll in Deutschland etwa 300 Mark kosten, für die Brille käme noch einmal der gleiche Betrag hinzu.

Info: Wicked3D, www.wicked3d.com

Motorola Blackbird

Der Elektronik-Gigant Motorola plant offenbar eine neue Settop-Box, mit der man Fernseher ans Internet anschließen



Der **Blackbird** will PCs und Konsolen Konkurrenz machen.

kann. Der **Blackbird** soll aber zusätzlich DVDs abspielen können und eine vollwertige Spiele-Konsole sein. Als Herz des Geräts fungiert der Project-X-Multimedia-Prozessor von VM Labs, der eigentlich für eine eigene Videospiel-Maschine geplant war. Motorola sieht das neue Gerät als eine »Digitale Unterhaltungsplattform«. Der Preis wird zunächst bei 400 Dollar liegen. Die Markteinführung soll Anfang 1999 sein. Ob der Blackbird beim Publikum landen kann, ist fraglich – das CDI-Desaster von Philips ist noch deutlich in Erinnerung.

Info: Motorola
www.motorola.com/semi/blackbird/

Spiele-Kopfhörer

Was Force-Feedback für die Hände, ist Surround-Sound für die Ohren. Wer sich keine teure Surround-Anlage leisten möchte, hat ab sofort eine vergleichsweise preiswerte Alternative. Der **Surrounder** von Sennheiser soll mit seinen sechs eingebauten Lautsprechern ähnliche Effekte bieten. Den 400 Mark teuren Kopfhörer legt sich der Spieler wie eine Halskrause auf die Schultern. Konsolenfreaks wird's freuen: Auch an Fernseher und Videorekorder läßt sich das Gerät anschließen.

Info: Sennheiser, ☎ (05130) 60 00

Sennheisers **Surrounder** ersetzt die Surround-Anlage.

