

# Gerüchte, Szene

## RaubCraft

Die Deutschen vergöttern Aufbauspiele und hassen Echtzeit-Strategie? Könnte man fast meinen, denn bisher wanderte Anno 1602 mehr als doppelt so oft über die Ladentheke wie StarCraft.

Doch der wahre Grund ist wohl ein anderer: Max Designs Aufbauspiel hat einen Kopierschutz, Blizzards Echtzeit-Hit hingegen nicht. Und so wurde und wird StarCraft zehntausendfach illegal gebrannt. Bei einschlägigen Newsgroups liegt es (ohne Zwischensequenzen) sogar zum Download bereit.

Wenn die Raubkopiererei schon so weit geht, daß Ausnahmeprogramme wie StarCraft hierzulande kaum die 100.000er Verkaufsmarke erreichen, werden die Firmen bald wieder die Kopierschutz-Trickkiste auspacken und die ehrlichen Käufer mit Dongles, Codeabfragen und sonstiger Unbill malträtieren. Wenn Deutschland als Absatzmarkt für die US-Firmen im Vergleich zu England und Frankreich an Bedeutung verliert, wird die Qualität deutscher Versionen nicht steigen. Und die Spielepreise werden mit Sicherheit nicht fallen.

Übrigens: In den USA verkauft sich StarCraft ungleich besser. Dort sind CD-Brenner seltener, und ohne Blizzards CD-Key kann man mit einer Raubkopie nicht an den beliebten Battlenet-Partien teilnehmen.

Martin Deppe  
Redakteur

## Duke Nukem Forever

George Broussard, Lead-Designer bei 3D Realms, kündigt für **Duke Nukem Forever** eine einschneidende Software-Änderung an. Statt der **Quake 2**-Engine kommt nämlich die von **Unreal** zum Zuge. Den Gesinnungswandel begründet Broussard damit, daß die **Unreal**-Engine speziell mit den geplanten riesigen Außenlevels besser zurechtkäme. Größere Terminverschiebungen soll es für den auf Anfang '99 angekündigten Ballerspaß laut Broussard nicht geben: »Es ist wirklich simpel, die fertigen Levels auf die **Unreal**-Engine zu konvertieren. Diese Entscheidung kostet uns keine sechs Monate. Wenn doch, dann nur, weil wir noch viel mehr Stripperinnen und Billard-Tische einbauen.« Der Entschluß kommt 3D Realms teuer zu stehen. Die Firma kann neben den verlorengegangenen Programmierer-Arbeitsstunden auch geschätzte 250.000 Dollar Lizenzkosten an id Software abschreiben, die trotzdem fällig werden.



**Duke Nukem Forever:** Das letzte Bild des 3D-Actionspiels mit Quake-Grafikengine.

## Quake Arena

John Carmack, Chef von id Software und hochgelobter Programmzeilen-Magier, verkündet den Rückzug seiner Firma aus dem Solospieler-Markt: »Unser nächstes Produkt heißt **Quake Arena** und wird ausschließlich Deathmatch und andere Multiplayer-Modi bieten. Solisten werden nur gegen computergesteuerte Kontrahenten antreten und die Ergebnisse in Highscore-Listen eintragen können.« Es sei wesentlich einfacher, sich auf einen statt auf zwei völlig unterschiedliche Modi zu konzentrieren. »Früher haben wir immer zwei verschiedene Spiele mit unterschiedlichen Anforderungen gleichzeitig entwickelt.

Beispielsweise passen Waffen für den Solo- und für den Netz-Modus nie richtig zusammen.« **Quake Arena** bekommt sowohl eine neue Grafikengine als auch ein frisch programmiertes Internet-Modul spendiert. Den geplanten Erscheinungstermin verriet Carmack noch nicht.

## Ultima 9 – Ascension

Lord British schlägt zurück. Erst vor kurzem hatten zwei leitende Entwickler Origin verlassen (siehe GameStar 6/98), wenig später folgte ein dritter nach.

Ihre Begründung:

Bei **Ultima 9** gehe

es Origin längst

nicht mehr um alte

Tugenden, son-

dern nur noch dar-

um, mit 3D-Action

möglichst viele

Dollars zu verdienen.

Jetzt stellte

Richard Garriott,

Schöpfer der Rol-

lenspiel-Saga, uns

gegenüber seine

Sicht der Dinge dar:

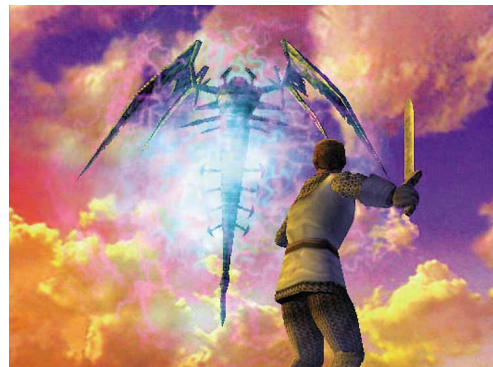
»Ich habe denen ge-

sagt, »Jungs, ihr habt keine Ahnung von

Spieldesign. Ihr lernt von mir, wie man



**Richard Garriot:** »Ihr lernt von mir, wie man ein Spiel entwickelt, oder verläßt diese Firma.«

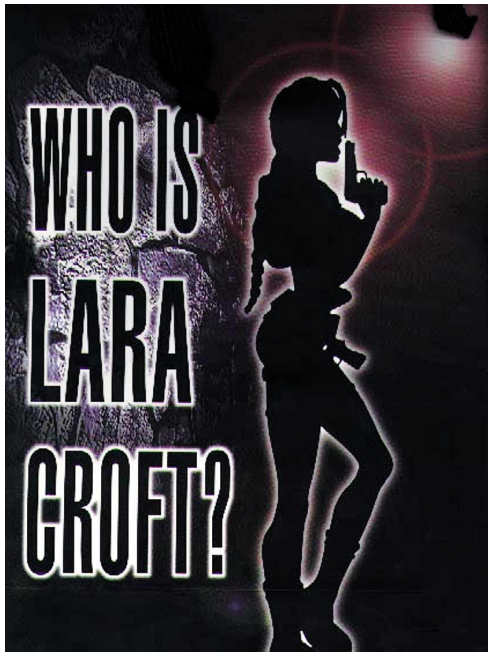


**Ultima 9:** Der Avatar kämpft immer noch für das Gute.

ein Spiel entwickelt, oder ihr verlaßt diese Firma.« Das haben sie nicht hingekriegt und behaupten jetzt natürlich, sie wären wegen des Spielkonzepts gegangen – aber wir hätten sie auf jeden Fall gefeuert.«

## Tomb Raider Casting

Wer spielt Lara Croft im angekündigten **Tomb Raider**-Film? Aus der oft gestellten Frage macht die US-Filmgesellschaft Paramount jetzt eine Werbekampagne. In amerikanischen Kinos hängen seit

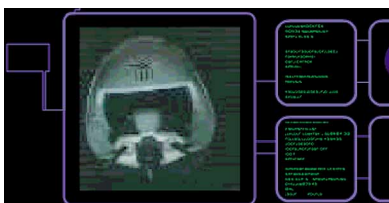


**Tomb Raider:** In US-Kinos stellen Poster die Frage nach der Lara-Darstellerin.

kurzem Plakate mit dem Slogan »Who is Lara Croft?« Eines der Poster kündigt das mit Spannung erwartete Leinwandepos übrigens definitiv für 1999 an.

## Kostenlose Prophecy-Missionen

Origin geht mit neuen Missionen für **Wing Commander Prophecy** ins Internet. Statt das Addon namens **Special Ope-**



**Wing Commander:** Die Web-Seite bietet einen Vorgeschmack auf die neuen Einsätze.

**rations** zu verkaufen, wollen die Designer neue Weltraum-Einsätze kostenlos im Wochentakt auf der Web-Seite [www.specialops.com](http://www.specialops.com) zum Download bereitstellen. Die bislang einzigartige Aktion beginnt am 24. August, insgesamt sind 56 Aufträge geplant. Gefilmte Zwischensequenzen wird es nicht geben. Die Story spielt nach dem Hauptprogramm und soll direkt in der 3D-Grafik erzählt werden. Neben neuen Schiffen und Waffen plant Origin auch ein Wiedersehen mit Vertretern aus älteren Wing Commandern – was genau damit gemeint ist, wollen die Texaner noch nicht verraten.

## Good & Evil

Ron Gilbert, Chef der **Total Annihilation**-Macher Cavedog, will zurück zu seinen Wurzeln. Der ehemalige Spezialist für abgefahrene Adventures von LucasArts (**Monkey Island**) arbeitet an einem Rollenspiel, das auf einer verbesserten **Total Annihilation**-Engine basiert. Auf der Jagd nach dem Bösen führen Sie eine Truppe aus bis zu 30 Charakteren durch 50 bizarre Isometrie-Levels. Unter anderem sind Wildwest-Welten, Piraten-Missionen, ferne Planeten und Kung-Fu-Kloster geplant. Obwohl sich **Good & Evil** ähnlich wie ein Echtzeit-Strategiespiel steuert, sollen nicht Kämpfe, sondern ausführliche Dialoge im Vordergrund stehen.

## GameStar kickt

In schickem GameStar-Blau tritt eine Münchener Journalistenauswahl während der Fußball-WM an. Freundschaftsgegner sind Teams, die sich aus Bewohnern mehrerer Münchener Asylbewerber-Heime zusammensetzen. GameStar sponsert die Veranstaltungen mit Trikots,

## Frage des Monats

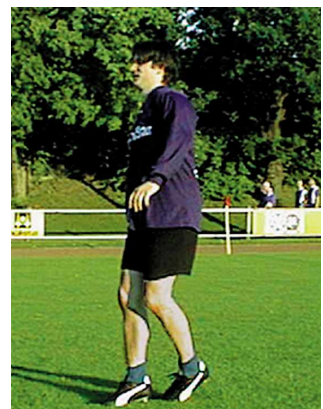
In Ausgabe 7/98 fragten wir: »Mögen Sie lieber Fantasy-, Sciencefiction- oder historische Szenarien?«

Ergebnis: Die Hälfte der GameStar-Leser bevorzugt Sciencefiction-Szenarien.

Fantasy	25%
SF	52%
Historisch	23%

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 7/98.

Bällen und Kurzauftritten unseres Trainees Gunnar; die restlichen Redakteure drücken sportiv ihre Daumen. Das erste Match gegen eine Eritrea-Auswahl gewannen die Presse-kicker knapp mit 5:4. Genaue Infos für die restlichen Spiele am 3. und 10. Juli gibt's beim Flüchtlingsamt München unter Tel. (089) 760 1832.



Journalisten im **GameStar-Trikot** kicken mit Asylbewerbern.

## Fallout 3

Das Rollenspiel **Fallout 2** ist noch längst nicht fertig, da macht sich Interplay angeblich schon Gedanken um den dritten Teil. Gerüchten zufolge soll das düstere Endzeit-Spektakel die gleiche Grafik-engine verpaßt bekommen, die momentan für **Stonekeep 2** entwickelt wird. Außerdem planen die Designer derzeit angeblich, das dritte **Fallout** wahlweise gänzlich in Echtzeit ablaufen zu lassen.

# News-Ticker

**TAKE 2:** Das Softwarehaus wird hierzulande die ersten zehn Titel des US-Entwicklervereins Gathering of Developers vertreiben. Anschließend will G.o.d. eine eigene Europa-Abteilung aufbauen. **★★★ ACTIVISION:** Der amerikanische Hersteller gründet für einige seiner Designer externe Entwicklungsstudios. Das erste heißt Pandemic Studios und wird von den Chef-Entwicklern von Dark Reign, Mechwarrior 2 und Battlezone geleitet. **★★★ INTERPLAY:** Von Shiny lizen-

ziert die kalifornische Spieleschmiede die Messiah-Grafik-engine. Diese soll in Sport-Titeln zum Einsatz kommen.

**★★★ FUSSBALL:** Angeblich hat sich EA Sport bereits jetzt die PC-Rechte an den nächsten beiden Weltmeisterschaften gesichert. **★★★ RONALDO:** Der brasilianische Fußballer hat bei Infogrames unterschrieben. Bereits Ende '98 soll ein Spiel mit dem Star aus der Nike-Werbung im Laden stehen.

**★★★ WANDERLUST:** Der amerikanische Spielehersteller mit dem lustigen Namen hat sich in Adrenalin Interactive umbenannt. **★★★ ÜBERNAHME:** Angeblich steht GT kurz davor, Virgin Interactive mitsamt Westwood aufzukaufen.



# Spiele News

## Ich will wieder Zwischensequenzen

Was soll das: Da zerstöre ich in Freespace ein Riesenschiff der Aliens und freue mich auf eine optische Belohnung. Aber alles, was ich zu sehen

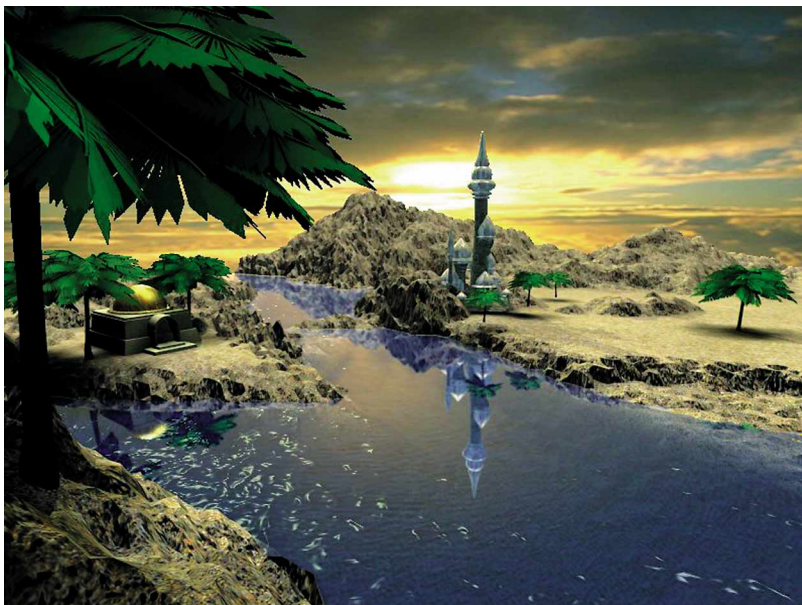
bekomme, ist ein spartanisches Textfenster mit knappem Lob für die Leistung und einer statistischen Auswertung meiner Abschubrate. Von einer schön animierten Sequenz, die für die durchlittenen Joystickqualen entschädigt, keine Spur.

In letzter Zeit häufen sich leider Programme, die zwar spielerisch gut designt sind, aber auf schicke Zwischenszenen kaum Wert legen. Um nicht mißverstanden zu werden: Mir ist ein spannendes Freespace oder Mech Commander tausendmal lieber als gähnend langweilige Renderorgien ohne spielerischen Gehalt. Daß ein ausgewogener Mittelweg zwischen Spiel und Drumherum gangbar ist, beweisen aber Positivbeispiele wie Final Fantasy 7, Alarmstufe Rot oder Wing Commander Prophecy. Und deren kommerzieller Erfolg rechtfertigt die höheren Entwicklungskosten allemal. Also, Designer: Gebt mir die Zwischensequenzen zurück!

Mick Schnelle  
Redakteur



Prince of Persia: Kämpfe auf alten Persern.



Black & White: So soll die schöne neue Götterspiel-Welt von Peter Molyneux aussehen.

## Black & White

Designer-Legende Peter Molyneux variiert uns erste Details zu **Black & White**. In dem Mix aus Echtzeit-Strategie und Aufbauspiel stolpern Sie als gottgleiches Wesen in eine vollkommene Welt. Es herrscht Friede – bis Sie damit beginnen, diese perfekte Schöpfung zu verändern. In **Black & White** sollen Sie jedes beliebige Objekt umformen können. Molyneux nennt als Beispiel ein Schaf, das sich nach wenigen Manipulationen als 60 Meter hohes Riesenmonster durch die Landschaft frißt. Andererseits sollen Sie einen einfachen Ball so umbauen können, daß die Bevölkerung damit das Fußballspielen »erfindet« und eigene Bolzplätze baut. Je nach Ihrem Verhalten soll die Umgebung lieblicher werden oder sich in eine düstere Endzeitwelt verwandeln. Laut Molyneux wird **Black & White** ausschließlich mit einem einfachen Hand-Cursor gesteuert. Endgültige Grafiken will er erst zum Schluß einbauen. Vor Ende '99 ist mit dem vielversprechenden Titel wohl nicht zu rechnen.

Info: [www.lionhead.co.uk](http://www.lionhead.co.uk)

## Prince of Persia 3D

Das Actionspiel **Prince of Persia 3D** versetzt Sie in die Rolle eines jugendlichen Märchenprinzen aus 1001 Nacht. Der säbelbewehrte Thronfolger kämpft, springt und rennt durch teils gigantische Levels in Arabien. Ihren Protagonisten verfolgen

Sie aus der **Tomb Raider**-Perspektive. Der Schwerpunkt soll klar auf dem Lösen von Puzzles und dem Erforschen der Welt liegen. **Prince of Persia 3D** erscheint voraussichtlich im 1. Quartal '99.

Info: Microprose, ☎ (0521) 966 54-0



Rogue Squadron: Mit dem X-Wing flitzen Sie nochmals durch klassische Star-Wars-Welten.

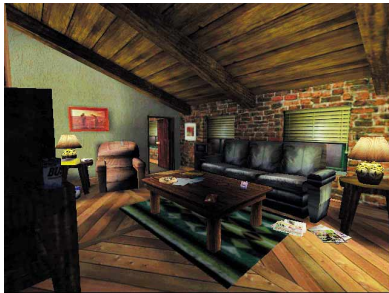
## Rogue Squadron

Neben **Force Commander** (siehe Preview) soll in diesem Jahr nur noch ein »klassisches« **Star Wars**-Spiel erscheinen – die anderen Designer bei LucasArts basteln angeblich an Titeln zu den Prequel-Filmen. **Rogue Squadron** basiert auf den Hoth-Missionen aus **Shadows of the Empire**. Mit X-Wings, A-Wings oder sonstigen Rebellen-Schiffen brettern Sie über Planetenoberflächen und ballern imperiale Streitkräfte zu Schrott. Im feindlichen Angebot sind AT-ATs, sämtliche TIE-Modelle und weitere Truppen von Darth Vader.

Info: Funsoft, ☎ (0231) 96 51 11

## Prey

Geheimnisumwittert wie kein anderes 3D-Actionspiel ist **Prey** von 3D-Realms. Ein gegenüber **Unreal** oder **Quake** radikal neuer Grafikengine-Ansatz soll völlig neue Effekte ermöglichen. Laut den Entwicklern ist es etwa fester Bestandteil der Software, daß absolut jedes Objekt – so-



**Prey:** Selbst kleinste Gegenstände sollen unglaublich detailliert sein.

gar ein riesiger Wolkenkratzer – zerstört werden kann. Außerdem soll selbst an kleinste Gegenstände herangezoozt werden können. Wer mag, nähert sich beispielsweise einer unscheinbaren Steckdose und »kriecht« in die immer noch detailliert dargestellte Stromleitung. In der Hintergrundgeschichte geht es um einen Apachen namens Talon Brave, der sich durch Erden-Städte und außerirdische Raumschiffe ballert. Das Kriegsbeil budeln Sie frühestens im Sommer '99 aus.

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



**Age of Empires Expansion:** Im Herbst ringen Sie mit vier neuen Völkern erneut um die Weltmacht.

## Age of Empires Addon

**Age of Empires**-Fans können sich die Wartezeit bis zum Erscheinen des zweiten Teils mit einer hochoffiziellen Missiondisk von den Original-Designern verkürzen, die noch vor Weihnachten er-

scheinen wird. Der Expansion Pack soll neben vier neuen Völkern (Karthager, Römer, Mazedonier und Syrer) mit Spezialeinheiten wie Nahkampf-Elefanten oder Kamelreitern auch 25 neue Gebäude enthalten. In drei Kampagnen mit insgesamt 20 Szenarios tragen Sie Ihre Schlachten auf vergrößerten Karten mit neuen Geländetypen aus.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

## StarCraft Brood Wars

Blizzard werkelt derzeit fleißig an **Brood Wars**. Das Addon zum Echtzeit-Strategieknaller **StarCraft** führt den Kampf zwischen Terranern, Zerg und Protoss fort. In der Hintergrundgeschichte soll vor allem die Ex-Erdenfrau und jetzige Zerg-Brut-Anführerin Kerrigan eine Hauptrolle spielen. Jede Rasse bekommt zusätzliche Einheiten spendiert, das leichte Übergewicht der Zerg soll dadurch entschärft werden. Terraner etwa greifen mit dem neuen Flugbomber Valkyrie an und heilen Marines per Medic. Dazu gibt's frische Bodentexturen, unter anderem kämpfen Sie in Wüsten, Eislandschaften und sogar in der mysteriösen Zwischenwelt der dunklen Templer. Neben acht Solo-Einsätzen für jedes Volk bastelt Blizzard auch rund 100 zusätzliche Mehrspieler-Karten.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

## Starship Troopers

Das Sciencefiction-Epos **Starship Troopers** lief erst im Kino. Demnächst will Microprose das passende Actionspiel nachliefern. Per Jetpack fliegen Sie über Planetenoberflächen und ballern aus allen Kanonenrohren auf fiese Weltall-Insekten – spielerisch gleicht das Programm dem auch optisch ähnlichen **Outwars**. Die Entwickler wollen sich in



**Starship Troopers:** Als Polygon-Soldat fliegen Sie über gewaltige Zukunftsstädte.



**StarCraft Brood Wars:** Die neuen terranischen Valkyrie-Bomber bearbeiten gerade Zerg-Bodentruppen.

erster Linie an der Buchvorlage orientieren. Anders als im Film sollen Sie deshalb zwei weiteren Alien-Rassen begegnen. Je nachdem, ob Sie auf die fremden Wesen schießen oder ihnen freundlich die Hand zum Gruß reichen, helfen die Außerirdischen entweder gegen die »Bugs« oder werden zur Bedrohung. **Starship Troopers** feiert voraussichtlich im 3. Quartal '98 PC-Premiere.

Info: Microprose, ☎ (0521) 966 54-0

## Leser-Charts

Platz	Spiel
1	[1] Anno 1602
2	[2] StarCraft
3	[3] Age of Empires
4	[6] Frankreich 98
5	[8] C&C2: Alarmstufe Rot
6	[5] Tomb Raider 2
7	[9] Grand Theft Auto
8	[4] Jedi Knight
9	[7] Diablo
10	<b>NEU</b> Unreal
11	<b>NEU</b> Forsaken
12	<b>NEU</b> Commandos
13	[10] Wing Commander Prophecy
14	[12] F1 Racing Simulation
15	[13] Curse of Monkey Island
16	[-] Die Siedler 2
17	[14] NHL 98
18	[19] Incubation
19	[15] Dungeon Keeper
20	[-] Need for Speed 2 SE

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

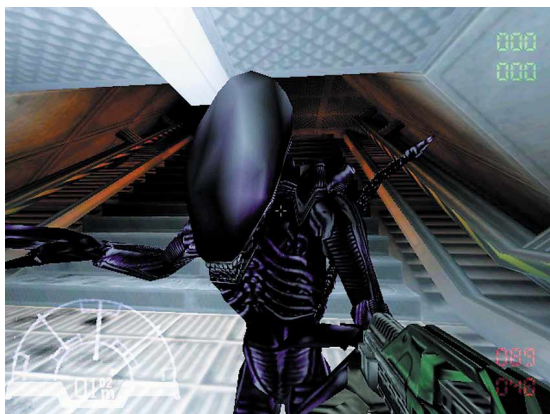


# Spiele News

## Aliens vs. Predator

Gleich drei gefährliche Geschöpfe sollen Sie im schon seit geradezu ewigen Zeiten angekündigten 3D-Actionspiel **Aliens vs. Predator** steuern können. In einer Kampagne kämpfen Sie erst als kralenbewehrtes Säuremonster und krabbeln sogar an Decken und Wänden. Danach werfen Sie als fast unsichtbarer Predator mit futuristischen Wurfscheiben um sich, bevor Sie als menschlicher Marine schließlich auf Technik setzen und sich per Bewegungsmelder und Flammenwerfer durch Horden von Außerirdischen arbeiten. Das Spiel nutzt eine neue, von Fox selbst entwickelte Grafikkengine. Die Jagdsaison soll im 3. Quartal '98 eröffnet werden.

Info: [www.foxinteractive.com](http://www.foxinteractive.com)



**Aliens vs. Predator:** Anders als im Action-Flop Alien Trilogy kämpfen die Säurebiester als schön animierte 3D-Modelle.

## Myth 2

Bungie will **Myth 2** gegenüber dem Vorgänger ordentlich aufmöbeln. Das Echtzeit-Strategiespiel im Fantasy-Szenario bietet entgegen ersten Meldungen zwar keine 3D-Kampfeinheiten, allerdings animieren die Grafiker ihre neuen Geschöpfe mit deutlich mehr Bewegungsstufen. Auf der detaillierten Landkarte sorgen gruftige Gebäude wie Kirchen oder



**Myth 2:** In der Fantasy-Welt stehen animierte 3D-Gebäude in den hügeligen Landschaften.

Schlösser für noch mehr räumliche Tiefe als im ersten Teil. Außerdem werden die Wegfindungs-Routinen Ihrer Kampfeinheiten gegenüber dem Vorgänger deutlich verbessert. **Myth 2** soll zum Jahresende '98 in den Läden stehen.

Info: Eidos, ☎ (01805) 22 31 24

## Uprising 2

Große Verkaufserfolge waren **Uprising** nicht beschieden. Trotzdem versuchen die Entwickler tapfer ihr Glück mit einer Fortsetzung. Das taktische Actionspiel **Uprising 2** soll abwechslungsreichere Levelgra-

fiken und aufwendigere Lichteffekte als der Vorgänger bieten. Außerdem soll es Wetterumschwünge wie plötzlichen Regen oder Schnee geben. Statt dem auf Dauer eintönigen »Zerstöre den Gegner«-Missionsziel werden Ihnen künftig auch andere Aufgaben erteilt. Beispielsweise müssen Sie Konvois abfangen oder Geiseln befreien. Außerdem soll es eine neue Alien-Rasse und Verbesserungen in Sachen KI geben. Ihr Kampfpanzer rumpelt im Herbst '98 Richtung Feind.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33



**Uprising 2:** Action mit leicht taktischem Einschlag.

## GameStar-Charts JULI AUGUST

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Unreal	3D-Action	Epic MegaGames	91%
2	Civilization 2 Gold	Strategie	Microprose	90%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	Novalogic	89%
4	Final Fantasy 7	Rollenspiel	Eidos	87%
5	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	Microprose	86%
6	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	Parallax	85%
7	Commandos	Echtzeit-Taktik	Eidos	85%
8	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	Crystal Dynamics	83%
9	Hexlore	Rollenspiel	Infogrames	79%
10	Pro Pilot	Flugsimulation	Sierra	78%
11	Castrol Honda Superbike	Rennspiel	Interactive Ent.	76%
12	Army Men	Actionspiel	3DO Company	74%
13	KKND 2	Echtzeit-Strategie	Beam Software	74%
14	Sanitarium	Adventure	Dreamforge	73%
15	MS Golf '98 Edition	Golf-Simulation	Microsoft	73%
16	Team Apache	Flugsimulation	Flugsimulation	72%
17	Xenocracy	Weltraumspiel	Ubi Soft	71%
18	World League Soccer	Fußball-Simulation	Eidos	70%
19	Deathtrap Dungeon	Actionspiel	Eidos	69%
20	Robo Rumble	Strategie	Topware	68%
Die 20 besten PC-Spiele im Juli und August. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 7/98 und 8/98.				

# Spiele News



## Heroes of Might and Magic 3

Macht und Magie machen's möglich: Das grassierende Fortsetzungsfieber versorgt Fantasy-Freaks mit neuem Stoff in Form des Strategiespiels **Heroes of Might and Magic 3**. Inhaltlich ändern sich nur Kleinigkeiten. Die augenfälligste Verbesserung betrifft die Grafik – 800 mal 600 Pixel und 32 Bit Farbtiefe sollen für zeitgemäße Optik sorgen. Wesentlich größere Szenariokarten bieten erstmals begehbare Dungeons und zerstörbares Terrain. Der grottenschlechte Multiplayer-Modus wird vollständig überarbeitet. Als Erscheinungstermin ist derzeit der Herbst '98 angepeilt.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33

## X-Com Alliance

Nach dem mißglückten Ausflug von **X-Com Interceptor** in den Weltraum zieht es Microproses Taktikserie jetzt in Richtung 3D-Action. Im mittlerweile fünften Teil **X-Com Alliance** dirigieren Sie Ihre Marines nicht mehr über isometrische



**X-Com Alliance:** Ein Taktikspiel erobert die dritte Dimension.

Karten, sondern kämpfen sich in der Ich-Perspektive durch dreidimensionale Alien-Welten. Dabei werden drei Kollegen Sie unterstützen, denen Sie stets in einem Kontrollmenü Befehle erteilen können. Per Kamerafenster sind Sie über die Lage Ihrer Kameraden auf dem Laufenden. Das Programm basiert auf der **Unreal-Engine** von Epic MegaGames.

Info: Microprose, ☎ (0521) 966 54-0



**Prax War:** Ein Mitglied Ihrer Kampfseinheit.

## Prax War

Derzeit arbeiten ehemalige **Civilization-** und **Duke Nukem 3D-**Designer im Auftrag von Electronic Arts an **Prax War** (Arbeitstitel). Als Söldner sollen Sie im Team mit drei anderen Soldaten gegen einen tyrannischen Industrieführer und dessen Schergen kämpfen, im späteren Verlauf auch gegen fiese Außerirdische. Außerdem können Sie zahlreiche Fahrzeuge wie Jeeps, Buggies und sogar gewaltige Kampf-Mechs kapern und damit durch die riesigen Außenlevels brettern oder stampfen. In einer ersten Version überzeugten vor allem die perfekten Animationen der Gegner und die Möglichkeit, daß sich einzelne Boden-Polygone vom Boden wegschießen lassen. Der Prax-Krieg wird voraussichtlich im Sommer '99 eröffnet.

Info: [www.ea.com](http://www.ea.com)

## Trans Am Racing

Das 70er Revival nimmt kein Ende: Im Rennspiel **Trans Am Racing** düsen Sie mit zwölf klassischen US-Flitzern wie Ford Mustang, Chevy Camaro oder Pontiac Firebird über 13 Rennkurse der Jahre 1968 bis 1972. **Trans Am Racing** soll keine Action-Raserei à la **Interstate 76** werden, sondern sich als beinharte Simulation an der klassischen SCCA Trans-Am-Rennserie orientieren.

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



**Trans Am Racing:** Klassische US-Hubraum-Monster flitzen um die Wette.

## Centipede

In aufwendigem 3D-Glanz will Hasbro den Arcade-Klassiker **Centipede** zu neuem Leben erwecken. Zwar wird auf flachen Ebenen gespielt, allerdings in Umgebungen wie einer gewaltigen Berglandschaft oder sogar hoch in den Lüften. Ihren Blickwinkel sollen Sie dabei frei wählen können, neben der klassischen Draufsicht wird auch eine Ich-Perspektive im Angebot sein.

Im Arcade-Modus müssen Sie alles abknallen, in der Abenteuer-Spielweise folgen Sie einer Story um den heldenhaften Bohnenhändler Wally.

Info: Hasbro, ☎ (01805) 20 21 50



## Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	<b>NEU</b> Frankreich 98
2	[1] Anno 1602
3	[2] StarCraft
4	<b>NEU</b> Unreal
5	[3] Autobahn Raser
6	<b>NEU</b> Forsaken
7	<b>NEU</b> Emergency
8	[4] Tomb Raider Director's Cut
9	[6] Tomb Raider 2
10	[5] C&C2: Alarmstufe Rot
11	<b>NEU</b> DSF Fußball Manager 98
12	[m] Flight Simulator 98
13	<b>NEU</b> Die Versuchung
14	[7] Age of Empires
15	[-] Need for Speed 2 SE
16	<b>NEU</b> Game, Net & Match
17	[8] Anstoss 2
18	[13] Formel 197
19	[-] Der Industriegigant SE
20	[15] Grand Theft Auto

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von **SATURN**



# Technik News

## Vorsicht, Preise im Tieflug!

Wer die Preislisten verschiedener Computerhändler mal etwas genauer studiert, kommt aus dem Staunen so schnell nicht mehr raus: Ein PII-300 ist für unter 700 Mark zu haben, 6-GByte-Festplatten kosten keine 400 Kröten mehr und eine Diamond Viper wird einem für nicht mal 150 Mäuse praktisch nachgeschmissen.

Von gezielter Schnäppchenjagd trotzdem keine Spur. Ganz im Gegenteil: Billigem haftet anscheinend zwangsweise auch immer das Attribut »schlecht« und »veraltet« an. Weshalb also

die günstige Festplatte kaufen, wenn eine doppelt so große fürs dreifache Geld zu haben ist? Warum also zu einem günstigen PII-300 greifen, wenn der mehr als doppelt so teure 400er 160 statt 130 Frames schafft?

Es ist sinnlos! Egal, was man sich auch zulegt, in einem halben Jahr werfen die Hersteller sowieso wieder brandneue und noch schnellere Produkte auf den Markt. Deshalb: Seien Sie schlau, verzichten Sie auf das Allerneueste, und Sie sparen damit einen Haufen Geld. Sorgfältig zusammengestellt, bekommen Sie ein exzellent ausgestattetes PII-300-System für unter 3.000 Mark. Das läßt jeden Aldi-Komplett-PC steinalt aussehen und kommt auch nicht schneller in die Jahre als ein absoluter Highend-Rechner für mehr als das Doppelte.

Michael Galuschka  
Redakteur

## Hercules gibt Gas

Bislang war Hercules im 3D-Geschäft eher zurückhaltend, doch auf der E3 konnten wir einige neue, durchwegs vielversprechende Grafikkarten bestaunen. Mit der **Stingray/2** war sogar ein Voodoo-2-Board am Hercules-Stand zu finden. Es wird ausschließlich als 12-MByte Modell gefertigt, das per Software bis auf 100 MHz übertaktbar ist und mitsamt einem Spielebundle in den Läden kommt. Der Preis dürfte bei etwa 600 Mark liegen.



**Stingray/2:** Voodoo-2-Board von Hercules, ausschließlich mit 12 MByte Speicher.

Für kleinere Rechner ist die **Thriller Conspiracy** gedacht. Sie kombiniert den bekannten Rendition V2200 3D-Chip mit dem Fujitsu FGX-1-Prozessor, der das Geometrie-Setup übernimmt. Das bleibt bei den bisherigen 3D-Karten nach wie vor dem Hauptprozessor überlassen, womit gerade kleinere Sockel-7-CPU's immer häufiger überfordert sind. Die mit 8 MByte plus 1 MByte Cache ausgerüstete Thriller Conspiracy soll ab August erhältlich sein und zirka 300 Mark kosten.

Dritte im Bunde ist die **Terminator Beast** mit dem interessanten Savage-Chip von S3. Damit tritt Hercules gegen die Konkurrenz von Matrox G200, Riva TNT, 3Dfx Banshee und PowerVR 2 an. Der Savage 3D beherrscht alle relevanten 3D-Features und soll den Voodoo 2 übertreffen. Zu haben sein soll die Karte ab September zu einem Preis von etwa 400 Mark.

Info: Hercules, ☎ (089) 89 89 05 73



**S3 Savage 3D:** Kommt auf der Hercules Terminator Beast erstmalig zum Einsatz



**Viewsonic PS790:** Extrem kurzer 19-Zöller mit Matsushita-Röhre.

## Viewsonic PS790

Etwas zu spät für unseren großen Test kam der 19-Zoll-Monitor **PS 790** von Viewsonic. Dank der »short depth«-Technik, die den Elektronenstrahl mit bis zu 100 Grad statt den sonst üblichen 90 Grad ablenkt, ist er nicht tiefer als ein normaler 17-Zöller. Als Bildröhre kommt eine Matsushita-Lochmaske mit 0,25 mm Punktabstand zum Einsatz, die bei der 1280er Auflösung eine Bildwiederholrate von 88 Hz schafft. Der Viewsonic ist strahlungsarm nach TCO 95 und kostet knapp 1.900 Mark.

Info: Viewsonic, ☎ (0130) 17 17 43

## Internet via Satellit

Schneller ins Internet: Der Telekommunikationsanbieter Otelo und der französische Satellitenhersteller Eutelsat wollen in Deutschland einen Internet-Zugang einrichten, der rund 30mal schneller sein soll als eine ISDN-Leitung. Die Anbindung erfolgt über Satellit oder Kabel. Das Pilotprojekt wird in Gelsenkirchen und Gladbeck gestartet. 2.000 Haushalte sind bereits an das Breitbandkabel angeschlossen, das den Internet-Zugang via Kabelmodem mit bis zu 2 MBit pro Sekunde ermöglicht. Mit rund vierzig Mark pro Monat ist der Service relativ preiswert, wenn man das mögliche Tempo des Zugangs in Betracht zieht. Otelo will das Projekt eventuell auf ganz Deutschland ausweiten.

Info: Otelo, [www.o-tel-o.de](http://www.o-tel-o.de)

## Neuer Speicher-Typ

Fujitsu hat einen neuen Speichertyp entwickelt, den sogenannten FCRAM (Fast Cycle Random Access Memory). Er ist mit einer Zugriffszeit von 20 Nanosekunden etwa dreimal so schnell wie herkömmliches DRAM. Eingesetzt werden soll das FCRAM hauptsächlich im Highend-Bereich, also Hochleistungsserver und 3D-Grafikprogrammen. Einzelne FCRAM-Chips haben eine Speicherkapazität von mindestens 64 MByte, Markteinführung ist spätestens Anfang 2000.

Info: Fujitsu, [www.fujitsu.com](http://www.fujitsu.com)

## Kommende 3D-Rakete von AMD

Auf dem Prozessormarkt wird's spannend: Die letzten 12 Monate war Intel mit seinem Pentium II unumschränkter Herrscher, was Hochleistungs-CPU's für Spiele-PCs anbelangte. Allerdings ließ sich Intel die Performance teuer bezahlen; ein PII mit 400 MHz kostet alleine schon über 1.500 Mark, dazu kommen noch ein spezielles Board und teures 100-MHz-RAM. Doch jetzt sagt AMD Intel den Kampf an. Mit dem **K6-2** (bis vor kurzem noch K6 3D genannt) will AMD vergleichbare 3D-Performance zu einem deutlich niedrigeren Preis erreichen. Diese Hoffnung beruht vor allem auf einer »3D Now« genannten Technik, 21 speziell für Multimedia und 3D-

AMD K6-2:  
Verspricht  
überzeugende  
3D-Leistung zum  
günstigen Preis.



Anwendungen nutzbaren Zusatzbefehle. Im Gegensatz zu Intels fast wertlosem MMX-Befehlssatz achtete AMD streng darauf, daß die Vorteile von 3D Now auch tatsächlich genutzt werden können, und zwar gleich dreifach: 3D-Spiele können direkt für 3D Now optimiert werden, was bis zu 40 Prozent Performance-Steigerung bedeutet. Darüber hinaus wird auch DirectX 6.0 an

diese Technik angepaßt, was entsprechenden Programmen nochmals bis zu 25 Prozent Geschwindigkeitszuwachs bringt. Drittens bringen spezielle Grafikkartentreiber (zum Beispiel von nVidia für den Riva 128 bereits veröffentlicht) nochmals bis zu 20 Prozent Steigerung.

Kosten soll der in kleinen Stückzahlen bereits erhältliche AMD K6-2 mit 300 MHz etwa 375 Mark, demnächst erscheint noch eine Variante mit 333 MHz. Da der K6-2 auf einen externen Bustakt von 100 MHz ausgelegt ist, kommen noch die Kosten für ein sogenanntes Super-Sockel-7-Mainboard und 100-MHz-RAM hinzu. Allerdings läßt sich der Prozessor auch in einem normalen Sockel-7-Board betreiben, läuft dann aber nicht zur vollen Form auf.

Info: AMD, ☎ (089) 40 64 90

## Riva TNT

Er wird als der heißeste Chip des kommenden 3D-Winters gehandelt: Inzwischen stehen auch die ersten Hersteller fest, die ein Board auf Basis des Riva TNT bauen wollen. Neben Canopus (in Deutschland kaum erhältlich) sind dies Elsa, Diamond und STB. Allerdings hat nur letztere mit **Velocity 4400** bereits auch einen Namen für die Karte.

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

## Banshee im Einsatz

Auf der E3 war der Banshee, 3Dfx' neuer 2D/3D-Kombichip, erstmalig im Einsatz zu sehen. 3Dfx konzentrierte sich bei der Entwicklung hauptsächlich auf die 2D-Performance; der Chip soll in diesem Bereich die Konkurrenz weit in den Schatten stellen. Dem 3D-Teil wurden weniger spektakuläre Neuerungen zuteil. Zwar hat sich die Füllrate um etwa 10 Prozent erhöht, dafür verliert der Banshee die vom Voodoo 2 her bekannte Fähigkeit des Multi-Texturing. Im dritten Quartal geht der Chip in die Massenproduktion, im Oktober sollten die ersten Karten zu Preisen um die 400 bis 500 Mark zu haben sein. Konkretes über künftige Hersteller von Banshee-Modellen ist noch nicht bekannt, doch dürfte sich der potentielle Kundenkreis auf die Anbieter von Voodoo-2-Boards konzentrieren.

Info: 3Dfx, [www.3Dfx.com](http://www.3Dfx.com)

## Luxus-Lenker

Die Highend-Lenkräder der Firma Thomas Enterprises werden demnächst auch offiziell in Deutschland erhältlich sein. Der Clou an den bis zu 1.500 Mark teuren, extrem stabil gebauten Volants ist die teilweise Verwendung von Original-Teilen. So kann sich der Käufer des **TSW Formula** eines von vier original Momo-Lederlenkrädern aussuchen, gegen Aufpreis sind auch echte Momo-Aluminium-Pedale zu erstehen.

Info: Thomas Enterprises, [www.soli.inav.net/~thomas](http://www.soli.inav.net/~thomas)



Die Lenkräder von Thomas Enterprises sind extrem robust, aber auch sehr teuer.

## Intel-News

Die neue Intel Celeron-CPU mit L2-Cache, Codename **Mendocino**, wird Ende 1998 mit Taktfrequenzen von 300 und 333 Mhz erscheinen. Neben der üblichen Slot-1-Technik kommt sie Anfang 1999 auch als Sockel-Version auf den Markt, die aber den üblichen Pentium-II-Bus mit 66 MHz nutzen wird. Schon ab Juli ist überraschenderweise ein schnellerer Celeron der bisherigen Baureihe verfügbar. Zum Einstiegspreis von 350 Mark ist er nun auch als 300-MHz-Version zu kaufen.

Die Hochleistungs-CPU's der **Katmai**-Serie auf Slot-1-Basis wurden leicht vorgezogen. Die Prozessoren mit Taktfrequenzen von 450 und 500 MHz sollen nun Bereits Anfang 1999 erhältlich sein. Zu diesem Zeitpunkt steht auch der Nachfolger des i740-Grafikchips mit dem Projektnamen **Portola** an. Er soll angeblich die fünffache 3D-Leistung bringen. Warten wir's ab...

Info: Intel, ☎ (089) 99 14 30



## Do-it-yourself-Joystick von Saitek



**Saitek Cyborg Pad:**  
Theoretisch auch für Rennspiele  
und Flugsimulationen geeignet.

Etliche Neuheiten konnten auf der E3 bei Saitek besichtigt werden. Optisch besonders beeindruckend war dabei das **Cyborg-Gamepad**, ein wahrer Tausendsassa. Dank des mächtigen Gehäuses kann das Pad auch bequem auf dem Tisch oder dem eigenen Bauchansatz abgestellt werden, edle Materialien verhalten dem Prototypen zumindest zu einer hohen Anfaßqualität. Wie sich das 99 Mark (USB-Version: 129 Mark) teure Ausstattungswunder in der Praxis spielt, wird sich beim Test im nächsten GameStar zeigen.

Für einiges Aufsehen sorgte der **Cyborg-Stick** nicht nur aufgrund seiner futuristischen Optik. Im Basisgehäuse ist nämlich ein Inbus-Schlüssel versteckt, mit dem gleich an vier Stellen des Sticks herumgeschraubt werden darf.

Man kann das (von Saitek gewohnt mächtig konstruierte) Throttle für Linkshänder auch rechts an der Basis befe-



**Saitek Cyborg Stick:**  
Läßt sich  
vielfach an  
die Hand  
anpassen.

stigen sowie Handballenauflage und Stickkopf in der Länge verstellen. Letzterer ist zudem in der Neigung justierbar. Erhältlich ist der **Cyborg 3D Stick** ab Oktober zum Preis von 149 Mark, für 30 Mark Aufpreis auch als USB-Version.

Außerdem stellte Saitek zwei Lenkräder vor: Das **R4 Racing Wheel** überzeugte mit ansprechendem Design, robuster Mechanik und reichhaltiger Ausstattung. Die Widerstandskräfte von Pedalen und Lenkrad sind einstellbar, schalten können Sie wahlweise mit einem sil-



**Saitek R4 Force Wheel:** Greift auf die Force-Feedback-Technik von Microsoft zurück.

bernen Schaltknüppel oder Formel-1-like mit zwei Wippen hinter dem Lenkradkranz. Etwa im November soll das R4 zum Preis von 250 Mark im Handel sein. Für 150 Mark mehr ist es auch mit Force-Feedback-Technik zu erstehen. Die wurde von Microsoft lizenziert, der Rest des Lenkrades ist mit dem normalen R4 vollkommen identisch.

**Info: Saitek, ☎ (089) 54 61 27 10**

## Günstige PCI-Soundkarte

Ein verlockendes Angebot kommt von Aztech: Wer die PCI-Soundkarte **PCI 338-A3D** vor dem 31. Juli 1998 kauft, spart 50 Mark. Solange ist das Board mit dem Aureal-Vortex-Chip samt der Vollversion von Jedi Knight für schlappe 149 Mark zu haben, danach kostet es immer noch günstige 199 Mark.

**Info: Aztech, ☎ (0421) 162 56 40**

## Multiread

Beim Wechsel von CD-ROM auf DVD sind künftig keine Schwierigkeiten zu befürchten. Die Vertreter der Optical Storage Technology Association haben sich auf den sogenannten Multiread-Standard geeinigt. Dank dieser Spezifikation für optische Laufwerke lassen sich Audio-CDs, CD-ROMs, CD-Recordables und CD-Rewritables sowohl auf CD- wie auf DVD-Laufwerken lesen. Wann Sie auf DVD umsteigen, ist jetzt nicht mehr so wichtig: Dank Multiread ist kein Datenverlust zu befürchten. Mittlerweile haben 13 der wichtigsten Firmen eine Multiread-Lizenz beantragt, darunter Mitsumi, Philips, Pioneer, Samsung und Teac. Die ersten Geräte sollen schon demnächst auf den Markt kommen, genaue Termine sind allerdings noch nicht bekannt.

## Feedback-Lenkräder

Sie sollten eines der Hardware-Highlights der E3 werden: Die Rede ist von Force-Feedback-Lenkrädern, die auf diversen Ständen stolz präsentiert wurden. Doch egal, ob es sich um die Modelle von Saitek (siehe oben), Microsoft, Thrustmaster oder Actlabs handelte: Unserer Meinung nach waren die FF-Steuerräder der Hardware-Rohrkrepierer der Messe. Kein Hersteller hat die Technik anscheinend schon zufriedenstellend unter Kontrolle, so daß sich die Volants entweder ständig dekalibrierten oder ganz ihren Geist aufgaben.

Am weitesten sah das Microsoft-Modell aus, doch auch hier verliefen die Proberunden eher enttäuschend. Selbst bei heftigen Karambolagen war das Ruckeln eher dezent, und nach ein paar Minuten fiel es dann gar nicht weiter auf. Der Spielspaß wuchs durch diese schwache Leistung nicht. Ob es nun an der Technik oder der Software lag, ist schwer zu sagen. Dazu Brett Schnepf, Hardware-Spezialist bei Microsoft: »Unsere Hardware ist exzellent. Aber es stimmt, die FF-Unterstützung der meisten Spiele war bislang qualitativ unbefriedigend. Deshalb arbeiten wir eng mit den Herstellern zusammen, um sie von der Qualität unserer Produkte zu überzeugen. Und dann wird man erst sehen, zu was das FF-Lenkrad in der Lage ist.« **MC**