

Gerüchte, Szene

Voll die Packung!

Seit kurzem sammle ich die besten Werbe-Sprüche von Spiele-Schachteln. Eigentlich sollen die schönen Worte ja die Kunden animieren, stracks mit der Packung zur Kasse zu marschieren. Oft ist es aber nur herrlicher Unsinn, den man sogar als Warnung mißverstehen kann. »Die Grafik ist so rasant, daß Ihnen schwindelig wird« liest der geneigte Kunde etwa auf der Rückseite des Interstate 76 Nitro Pack. Im besten Falle heißt so etwas, das Teil kommt optisch gut rüber. Im schlechtesten, daß sich der Geldbeutel angesichts der Hardware-Anforderungen vor glückseliger Schwindeligkeit direkt übergibt.

Meist tun sich freilich nur Abgründe sinnloser Prosa auf. »Sofortiger Zugriff auf das Steuerungs-Interface in allen Leveln« wirbt begeistert die Packung von Dark Omen – klingt toll, aber was um Himmels willen soll das heißen? Auch nicht schlecht sind die »Trainings-schleifen«, die auf dem deutschen StarCraft »intelligente Einheitenentwicklung« versprechen. Vielleicht sollte sich der Texter auch ein paar Trainingsschleifen gönnen. Mein persönlicher Favorit findet sich allerdings auf dem deutschen Fallout: »Handlungen mit Folgen«. Wer hätte das gedacht!

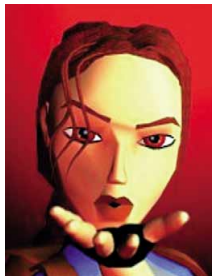
Wäre schön, wenn sich die Firmen mal angucken, was auf der Rückseite von Büchern, Videos oder auf Filmplakaten steht – so ein Unsinn nur selten.

Peter Steinlechner
Redakteur

Tomb Raider

Eidos-Chef Livingston hat sich bei einem Interview mit der Internet-Site Gamecenter verplappert. Demnach erscheint **Tomb Raider 3** bereits Ende '98 und ein vierter Teil Ende '99 – eigentlich wollte die Marketing-Abteilung von Eidos diese Termine noch für sich behalten. Allerdings ist nicht ganz klar, ob es sich bei dem für Ende '98 geplanten Spiel tatsächlich um ein vollständig neues Abenteuer oder um die Missions-CD handelt, die derzeit unter dem Titel **The Further Adventures of Lara Croft** in der Mache sein soll.

Derweil treibt die brünette Heldin allerlei Schabernack mit der Rock-Kombo **Die Ärzte** in deren neuem Musikvideo. Die Video-Lara basiert auf den gleichen Computerdaten wie Fräulein Croft aus der TV-Werbung, der Clip entstand ebenfalls in den Münchner SZM Studios. Übrigens war das Ganze eine Idee der Musiker, die selbst bekennende Lara-Verehrer sein sollen.



Frau Croft: Fans überbrücken das Warten auf Tomb Raider 3 mit Laras neuem Ärzte-Video.

Ultima Online

Gute Neuigkeiten für **Ultima Online**-Fans: Im Herbst plant Origin angeblich, das Internet-Rollenspiel auch in Deutschland in großen Stückzahlen anzubieten. Den Gerüchten zufolge sollen Menüs und Hilfstexte des Multiplayer-Spektakels sogar übersetzt werden. Außerdem werde momentan über einen europäischen Server nachgedacht.



Ultima Online: Demnächst auch in großem Umfang im deutschsprachigen Raum?

Ultima 9

Mit Dan Rubenfield und Marshall Andrews haben zwei der wichtigsten Entwickler **Ultima 9** – **Ascension** verlassen. Der neunte Teil der legendären Rollenspiel-Saga ist bei Origin unter Oberaufsicht von Richard Garriott und Ed Castillo in der Mache. Rubenfield erhebt auf der amerikanischen Web-Site Scorched schwere Vorwürfe gegen das Spielkonzept. **Ascension** habe »aus den Augen verloren, was **Ultima** für die Spieler bedeutet. Statt die moralischen Werte der Serie beizubehalten, geht es nur darum, möglichst viele Dollars zu verdienen«, erklärt er.

Nach ihrem Weggang haben Rubenfield und Andrews bei Warren Spector angeheuert und arbeiten künftig in der Filiale von Ion Storm in Austin.



Ultima 9: Zoff um die Zukunft der Rollenspiel-Legende.

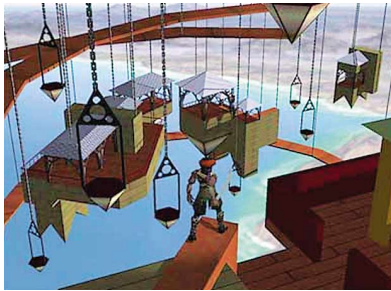
StarCraft Missionen

Nicht weniger als vier offizielle Missions-CDs sind derzeit zum Strategie-Knaller **StarCraft** geplant. Die erste wird unter dem Titel **Insurrection** von Aztech New Media entwickelt. Die Firma hatte unter anderem eine der zahlreichen, nicht autorisierten Level-CDs zu **WarCraft 2** hergestellt. Wer das zweite **StarCraft**-Addon macht, wird derzeit noch als Verschlußsache behandelt. Die beiden anderen produziert Blizzard angeblich selbst.

Prince of Persia 3D

Jordan Mechner, Schöpfer des kultigen Jump-and-runs **Prince of Persia**, bastelt an einer 3D-Version seines Klassikers. Die beiden ursprünglichen Prinzen von Persien sorgten dank der damals unübertroffenen Bewegungs-Animationen für Aufsehen. Jordans neues Projekt ist auch deshalb interessant, weil die ersten

Prince of Persia häufig als Vorbild für **Tomb Raider** bezeichnet wurden. Wann die orientalische 3D-Monarchie im Laden steht, ist derzeit noch offen.



Prince of Persia 3D: Jordan Mechner spielt den persischen Prinzen diesmal in 3D.

Privateer 3

Unklarheit herrscht derzeit über den Status des Weltraum-Handelsspiels **Privateer 3**. Nachdem Gerüchte aufkam, Origin habe das Projekt vollständig auf Eis gelegt, kommt von der Firma jetzt ein Dementi. **Privateer 3** werde auf jeden Fall auf den Markt gebracht. Derzeit denke man darüber nach, deutlich mehr Multiplayer-Aspekte einzubauen, oder das Programm sogar als **Privateer Online** zu veröffentlichen.

Falls es denn als **Privateer 3** herauskommt, soll es nach bisherigen Konzepten angeblich rund 50 neue Welten und über 2.000 Navigations-Punkte bieten. Einige davon wird man allerdings nur abhängig von der gewählten Karriere besuchen können. Außerdem sollen die Kilrathi nach ihrer Verbannung aus dem Vorgänger wieder zu sehen sein.

Indiana Jones

Angeblich arbeitet LucasArts an einem neuen Spiel mit Archäologie-Professor **Indiana Jones**. Den Gerüchten zufolge erlebt der berühmte Schlapphut-Träger seine neuen Abenteuer in einer 3D-Engine aus der **Tomb Raider**-Perspektive.

Wing Commander Film

David Warner, derzeit als Spicer Lovejoy mit **Titanic** groß im Kino, gibt im **Wing Commander**-Film den General Tolwyn. Vorher war Warner als Rhinehart bereits in **Privateer 2** zu sehen und trat im fünften und sechsten **Star Trek**-Leinwandepos auf. Ursprünglich sollte Tolwyn wie in **Wing Commander 3** und **4** von Malcolm McDowell dargestellt werden.

Railroad Tycoon

Für eine echte Überraschung sorgt Poptop (**Heroes of Might & Magic**): Die Firma hat sich die offizielle Lizenz zum Wirtschaftssimulations-Klassiker **Railroad Tycoon 2** gesichert. Das Eisenbahner-



Railroad Tycoon 2: Remake rollt an.

Frage des Monats

In Ausgabe 5/98 fragten wir:
»Zu welchem Spiel würden Sie lieber einen Kinofilm sehen: Wing Commander oder Tomb Raider?«

Ergebnis: Fast zwei Drittel der befragten Leser möchte lieber eine kurvenreiche Lara Croft auf der Leinwand sehen als ehrgeizige Wing Commander-Piloten.

Wing Commander:

37%

Tomb Raider:

63%

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 5/98.

Remake ist zugleich das erste Spiel vom Verbund unabhängiger Entwickler God.

Funatics

Die Blue-Byte-Abtrünnlinge Thomas Häuser, Thorsten Knop und Thomas Friedmann haben Funatics gegründet. Die neue Firma in Mülheim will sich ganz auf die Entwicklung von Spielen konzentrieren, die eher die breite Masse als nur Hardcore-Zocker ansprechen. Erfahrung hat das Trio genug, schließlich waren die drei an praktisch allen Hits von Blue Byte beteiligt, unter anderem auch am Mega-Seller **Die Siedler 2**.



Die drei Funatics: Thorsten Knop, Thomas Häuser und Thomas Friedmann.

News-Ticker

BLUE BYTE: Nachdem GameStar-Tester in späteren Levels des Incubation Mission Packs schwere Bugs fanden, hat die Mülheimer Spieleschmiede bereits gepresste Silberlinge wieder einstampfen lassen und eine bereinigte Version in Auftrag gegeben. **★★★ INTERPLAY:** Die kalifornische Firma gründet in Hollywood einen Ableger namens Interplay Films, um künftige Titel auch in anderen Medien wie Buch, Comic und vor allem im Kino zu vermarkten. **★★★ JOHN ROMERO:** Der Chef von Ion Storm eröffnet eine Web-Seite zu seinem Lieblingsthema – sich selbst. Unter <http://www.johnromero.com> finden Action-Fans alles, was sie schon immer über Romero wissen wollten. **★★★ MICROPROSE:** Die Simulations-Experten kündigen ein zweites Spiel zum 80er-

Jahre-Kinohit Top Gun an. Hornet's Nest soll sich wieder an Flug-Rookies richten. **★★★ RESIDENT EVIL:** Zum Horror-Adventure soll es einen Film geben. Die Rechte hält die deutsche Constantin Film, als Regisseur ist George Romero im Gespräch. Der hat bereits einen Reklamespot für Resident Evil 2 gedreht – für schlappe 2,5 Millionen Mark.

★★★ ONLINE-SPIELE: Der amerikanische Spiele-Dienst MPlayer möchte offiziell nach Europa. Hierzulande wird er vermutlich mit einer der neuen Telekommunikations-Firmen kooperieren. **★★★ WARREN SPECTOR:** Das neue Projekt des früheren Origin- und Looking-Glass-Spieldesigers trägt jetzt den angeblich endgültigen Titel Deus Ex; bislang hörte das Rollenspiel auf den Namen Shooter. **★★★ LOOKING GLASS:** Um Verwechslungen mit ähnlichen Titeln zu vermeiden, hat der Hersteller sein angekündigtes Rollenspiel Dark Project soeben in Thief: The Dark Project umbenannt.

Spiele News

Die Zukunft der Rollenspiele

Haben Sie sich nicht auch schon immer gefragt, wieso die 3D-Engines von Rollenspielen meist meilenweit hinter dem aktuellen Stand der Technik herhinken?

Ein 3D-Actionshooter mit der Gewölbeoptik von Lands of Lore 2 oder Might & Magic 6 wäre heute gnadenlos zum Scheitern verurteilt. Die Ursache des Problems ist klar: Bei der Entwicklung eines Rollenspiels gehen die meisten Ressourcen für die spielerische Tiefe und ein stimmiges Szenario flöten. In Grafik wird oft nur wenig Zeit investiert. Wie einfach die Lösung dieses Dilemmas sein kann, zeigen die Adventure-Profis von Legend. Für ihr neuestes Projekt *Wheel of Time* lizenzieren Sie einfach die hervorragend aussehende Unreal-Engine und können damit sicher sein, optisch eine gute Figur zu machen. Ich kann nur hoffen, daß dieses Beispiel Schule macht. Denn mit ansprechender Grafik ist sicherlich auch eine erheblich größere Käuferschicht zu erreichen. Und das Ende der Rollenspielflaute käme noch schneller.

Michael Schnelle
Redakteur

Interstate '82

Activision arbeitet derzeit am Actionspiel *Interstate '82*. Die Fortsetzung zu *Interstate '76* spielt Anfang der 80er Jahre. Neben schwer bewaffneten Autos sollen Sie künftig auch Helikopter oder Motorräder steuern. Außerdem wird es möglich sein, mitten in der Schlacht aus dem Wagen zu klettern und ein anderes Vehikel zu kapern. Der Spieler soll in 30 Missionen den Sturz der amerikanischen Regierung verhindern. Activision entwickelt eigens für das Programm eine nagelneue Grafik-Engine, die allerdings nur mit 3D-Karten laufen wird. Anfang '99 können Sie voraussichtlich das PC-Gaspedal durchdrücken.

Info: Activision, ☎ (01805) 22 51 55



Interstate '82: In brandneuer 3D-Grafik breiten Sie künftig durch die 80er Jahre.

Wing Commander Prophecy

Die geplante Missions-CD zum Weltraumspektakel *Wing Commander Prophecy* bekommt voraussichtlich den Titel *Secret Ops* verpaßt. Neben einigen neuen Waffen und verbesserter Gegner-Intelligenz – die Kakerlaken sollen noch fieser fliegen – designt Origin derzeit 48 Missionen für eine komplett neue Kampagne. Bereits im Juni lauert voraussichtlich erneut Gefahr im All.

Info: Electronic Arts, www.ea.com

Moto Racer 2

Freunde von Zweirädern geben demnächst bei *Moto Racer 2* Gas. PC-Biker sollen nicht nur durch schönere Landschaften flitzen, sondern auch mit Regen oder Schnee zurecht kommen. Multiplayer-Fans freuen sich über einen Modus, bei dem bis zu vier Teilnehmer an



Moto Racer 2: Zweirad-Fans basteln künftig eigene Strecken per mitgeliefertem Editor.

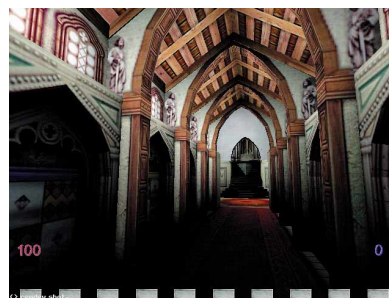
einem PC gegeneinander antreten können. Als besonderes Schmankerl wollen die Entwickler gleich noch einen Editor beilegen, mit dem Pistenraser eigene Rennstrecken basteln dürfen. Bereits im Sommer '98 soll *Moto Racer 2* fertig sein.

Info: Electronic Arts, www.ea.com

Wheel of Time

Wheel of Time von Legend will mit 3D-Action, Adventure, Strategie und Rollenspiel vier Genres miteinander verbinden. Besonders interessant soll der Strategie-Part werden, in dem Sie – nach ähnlichem Prinzip wie in *Battlezone* – freundliche Monster auf gegnerische Bestien hetzen können. Das Programm basiert auf einer Fantasy-Romanserie von Robert Jordan. Wesen wie die Trollocs und die Myrddraal tauchen auch im Spiel auf. Das Rad der Zeit dreht sich ab Anfang '99.

Info: Legend, www.wheeloftime.com



Wheel of Time: Düstere Fantasy-Kathedralen.

Anstoss 2

Alle *Anstoss 2*-Spieler mit Zugang zum Internet können sich das mühevolle Eingeben der Originaldaten ersparen. Geänderte Datensätze mit »echten« Namen und Wappen finden Sie unter: <http://www.fh-augsburg.de/~stanzerl/anstoss2> oder <http://members.aol.com/fly-steven/ans2halo.html>.



Lands of Lore 3

Westwood werkelt fleißig an **Lands of Lore 3**. In dem Rollenspiel sollen künftig alle Zwischensequenzen direkt im Spiel mit animierten und synchronisierten 3D-Figuren ablaufen. Einige der Levels basteln die Entwickler gleich in mehreren Varianten. Je nachdem, wo man sich gerade im Story-Ablauf befindet, wird dann zum Beispiel entweder ein unversehrtes oder stark angeschlagenes Schloß geladen. **Lands of Lore 3** soll gegen Jahresende im Laden stehen.

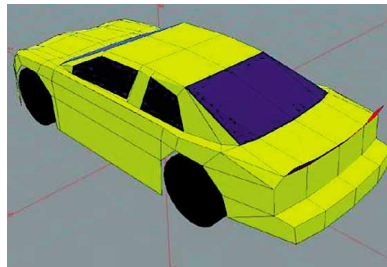
Info: Virgin, ☎ (040) 39 11 13



Lands of Lore 3: Rollenspielspaß mit Gruselmonstern.

Nascar 3

Papyrus schraubt fleißig an der Rennsimulation **Nascar 3**. Das dritte Spiel um die amerikanische Motorsport-Serie wird vor allem hyperrealistische Auto-Physik bieten. Die hochgepowerten Vehikel sollen sich durch 60 teils kleinste Details voneinander unterscheiden, darunter die



Nascar 3: Realistisch konstruierte Autos.

Gewichtsverteilung beim Bremsen, die G-Kräfte auf den Kopf des Fahrers oder der Reifengriff. Die Entwickler basteln eine neue Grafik-Engine für Ihr PS-Baby – das nur mit 3D-Karten fahren wird. Die meisten Piloten der Winston-Cup-Rennen sollen mit von der Partie sein. Geplanter Erscheinungstermin: Ende '98.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

Heretic 2

Raven Software kündigt **Heretic 2** an. In dem 3D-Actionspiel sollen Sie den Elfen Corvus durch eine Fantasy-Welt voller Monster und Gefahren steuern. Den Protagonisten sehen Sie von außen – **Tomb Raider** läßt grüßen. Grund für die Kameraführung: Die Entwickler meinen, so spektakulärere Grafikeffekte zeigen zu können, vor allem animierte Zaubersprüche. Das Actionspiel basiert auf der **Quake 2**-Engine und wird nach derzeitiger Planung gegen Jahresende '98 im Laden stehen.

Info: Activision, ☎ (01805) 22 51 55



Heretic 2: Spektakuläre Magie-Effekte versprüht Corvus in der Außenansicht.

Prost Grand Prix

Auf den Bremsspuren von Alain Prost wandeln demnächst Motorsport-Fans in **Prost Grand Prix**. Die Fahrer-Legende sitzt seit '93 selbst nicht mehr hinter dem Lenkrad, sondern leitet den nach ihm benannten Rennstall. Das PC-Spiel wird momentan von Canal+ Multimedia entwickelt und legt den Schwerpunkt auf leicht zugänglichen Fahrspaß. Einsteiger müssen sich nur um Grundlegendes wie die Wahl der richtigen Reifen kümmern. Auch in Sachen Fahrverhalten steht Geradlinigkeit an erster Stelle. Die Daten des Prost-Stalls stammen aus dem wirklichen Automobil-Leben, alle anderen sind leicht abgewandelt. **Prost Grand Prix** soll noch im Juli '98 erscheinen.

Info: Bomico, ☎ (06107) 94 51 45



Prost Grand Prix: Zugänglicher Rennsport.

Leser-Charts

Platz	Spiel
1	[1] Age of Empires
2	[2] Jedi Knight
3	[3] Tomb Raider 2
4	[4] FIFA '98
5	NEU Anno 1602
6	[5] C&C2: Alarmstufe Rot
7	[8] Diablo
8	[7] Grand Theft Auto
9	[6] Wing Commander Prophecy
10	[9] Curse of Monkey Island
11	[17] Total Annihilation
12	[12] Die Siedler 2
13	[-] Incubation
14	[10] NHL '98
15	[13] Dungeon Keeper
16	[14] Civilization 2
17	[11] F1 Racing Simulation
18	[18] Worms 2
19	[-] Blade Runner
20	[20] Turok: Dinosaur Hunter
Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.	

Gabriel Knight 3

Der »Schattenjäger« ist demnächst wieder unterwegs. Der Mann mit dem geheimnisvollen Zweitnamen übernimmt auch im Adventure **Gabriel Knight 3** die Hauptrolle. Gemeinsam mit seiner Bekannten Grace Nakamura sucht Gabriel den in Frankreich vergrabenen Schatz der Tempelritter. **Gabriel Knight 3** wird durchgehend in 3D laufen und wohl im Sommer '98 veröffentlicht.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40



Gabriel Knight 3: Der dreidimensionale Schattenjäger erlebt neue Abenteuer.

Spiele News

Star Trek: Klingon Honor Guard

Nicht nur **Unreal** nähert sich der Fertigstellung, auch ein weiteres 3D-Actionspiel auf Grundlage der gleichnamigen



Klingon Honor Guard: Ein klingonischer Krieger sucht Streit.

Grafik-Engine nimmt Gestalt an. In **Klingon Honor Guard** schlüpfen Sie in die Rolle eines der runzelstirnigen Krieger. Neben Waffen wie dem D'ktagh-Dolch sollen Sie auch mit einer Partikel-Wumme ballern können, die den Gegner in seine Moleküle zerlegt. PC-Klingonen dürfen voraussichtlich im 3. Quartal zum Bat'leth greifen.

Info: Microprose, ☎ (0521)96 65 4-0

Space Circus

Infogrames werkelt derzeit am einem Jump-and-run namens **Space Circus**. Als



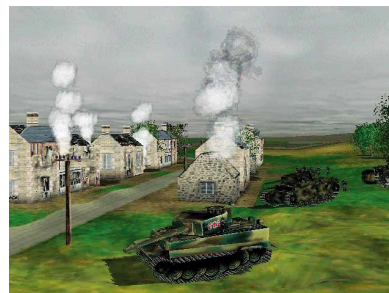
Space Circus: Als kunterbunter Kobold erkunden Sie sechs abgefahrene Inseln.

grellbunter Kobold hüpfen Sie durch sechs Inselreiche. Stets zur Seite sind zwei schwebende Hilfsgeräte, mit denen Sie in brenzligen Situationen etwa vor Angreifern davonfliegen. In dem kunterbunten Springspiel sollen sich rund 300 unterschiedliche Gegner tummeln, die Palette reicht von tollwütigen Dampflokomotiven bis zu griesgrämigen Killer-Clowns. Der Weltraum-Zirkus eröffnet seine Pforten im 3. Quartal '98.

Info: Bomico, ☎ (06107) 94 51 45

Panzer Elite

Auf den Schlachtfeldern des 2. Weltkriegs wird **Panzer Elite** spielen. Die Tank-Simulation von Psygnosis will sowohl auf deutscher wie auf alliierter Seite historisch akkurate Kampagnen in Nordafrika, Italien und der Normandie bieten. Ihre Panzer sollen realistisch fahren und sich in Gebäuden verstecken können. Außerdem dürfen Sie die komplette Crew der Stahlmonster managen. Auch landschaftlich wird das Programm einiges auf dem Kasten haben. Die Grafik-Engine kann Siedlungen und natürliche



Panzer Elite: Historisch akkurat rumpeln Sie durch die Dörfer der Normandie.

Hindernisse wie Hügel, Flüsse oder Wälder darstellen. **Panzer Elite** soll Ende '98 in die Läden rollen.

Info: Psygnosis, ☎ (069) 66 54 34 00

Asteroids 3D

Activision bastelt an **Asteroids 3D**. Das Remake des Action-Klassikers soll mit aufwendigen Spezialeffekten aufwarten, sich spielerisch aber am Original orientieren. Sie weichen mit einem kleinen Raumschiff in der Bildschirmmitte frei treibenden Asterioden aus und ballern munter Angreifer in Stücke.

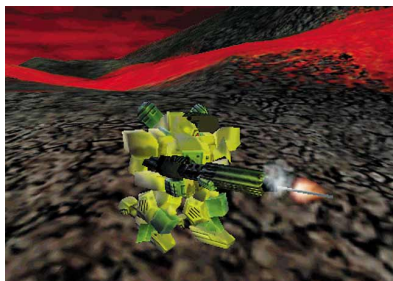
Info: Activision, ☎ (01805) 22 51 55

GameStar-Charts MAI JUNI

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	Blizzard	90%
2	Anno 1602	Aufbauspiel	Sunflowers	88%
3	Frankreich '98 – die WM	Sportspiel	Electronic Arts	88%
4	Fallout	Rollenspiel	Interplay	85%
5	M1 Tank Platoon 2	Panzer-Simulation	Microprose	85%
6	I '76: Nitro Riders	Simulation	Activision	84%
7	Forsaken	3D-Action	Acclaim	84%
8	Tomb Raider Dir. Cut	Action-Adventure	Eidos	82%
9	Incoming	Actionspiel	Rage	80%
10	Die by the Sword	Actionspiel	Interplay	79%
11	Red Baron 2	Flugsimulation	Sierra	78%
12	F-15	Flugsimulation	Electronic Arts	77%
13	Micro Machines V3	Actionspiel	Codemasters	76%
14	Monster Truck Madness 2	Rennspiel	Microsoft	76%
15	Plane Crazy	Actionspiel	Ubi Soft	74%
16	Might & Magic 6	Rollenspiel	New World Comp.	73%
17	Motorhead	Rennspiel	Gremlin	72%
18	iF-22 Version 5.0	Flugsimulation	Interactive Magic	71%
19	Fighting Force	Prügelspiel	Eidos	70%
20	Redline Racer	Rennspiel	Criterion	70%
Die 20 besten PC-Spiele im Mai und Juni. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 05/98 und 06/98.				

Heavy Gear 2

Die futuristische Blechkrieger-Simulation **Heavy Gear** geht in die nächste Runde. Mit einer 2 im Titel will Activision das Programm Anfang nächsten Jahres



Heavy Gear 2: Die stählernen Kämpfer rollen nur 3D-beschleunigt über den Bildschirm.

veröffentlichen. Über spielerische Neuerungen schweigt sich der Hersteller noch aus, allerdings wird **Heavy Gear 2** nur mit Beschleunigerkarten laufen.

Info: Activision, ☎ (01805) 22 51 55

Gangsters

Mitten im Chicago der 30er Jahre spielt **Gangsters**. In der Mischung aus Echtzeit-Strategie und Wirtschaftssimulation sollen Sie sich vom Kleinganoven zum Verbrecherringhocharbeiter. Bis zu 400 mordende Spitzbuben werden Sie



Gangsters: Das virtuelle Chicago besteht aus 1.000 Häuserblocks für 5.000 Bürger.

durch die dunklen Zeiten der Prohibition führen können. Die Stadt soll aus 1.000 Häuserblocks bestehen, in den Straßenschluchten tummeln sich über 5.000 unschuldige Bürger. PC-Spieler brechen bereits ab Juli '98 das Gesetz.

Info: Eidos, ☎ (01805) 22 31 24

Recoil

Im Actionspiel **Recoil** pflügen Sie mit einem futuristischen Kampfpanzer durch 3D-Landschaften. Besonderheit des Vehikels: Es kann verschiedene Gestalten



Recoil: Die Waffen sollen allesamt schön bunt daherkommen und witzige Effekte bieten.

annehmen und mutiert so etwa auf Knopfdruck zum Jeep oder zum Hovercraft. Insgesamt soll **Recoil** rund 20 Arten von Kriegsgerät bieten. Hersteller Virgin legt Wert darauf, daß **Recoil** zwar 3D-Beschleuniger unterstützt, aber auch ohne Spezial-Chip Effekte wie farbige Lichter beherrscht. Geplanter Erscheinungstermin: August '98.

Info: Virgin, ☎ (040) 39 11 13

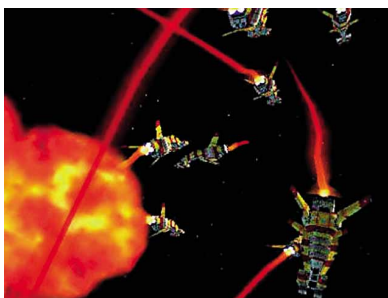
Cromagnon

Das Echtzeit-Strategiespiel **Cromagnon – Die Wiege der Menschheit** verspricht »Frühgeschichte hautnah«. Als guter Geist einer Horde Neandertaler leiten Sie Ihr Völkchen durch allerlei Gefahren. Beispielsweise sollen feindliche Stämme oder hungrige Dinos die Urmenschen bedrohen. Das Steinzeit-Programm wird auch Evolutions-Aspekte bieten. So erlernen Ihre Homo Erectus in den 30 geplanten Missionen immer ausgefeiltere Ackerbau-Methoden.

Info: Virgin, ☎ (040) 39 11 13

Homeworld

Das Beste aus den Welten Echtzeit-Strategie und Weltraum-Action will **Homeworld** von Sierra verbinden. In dem Genremix schicken Sie hochgerüstete Raumjäger ins All, die dann selbständig



Homeworld: Strategische Kämpfe im Weltall mit aufwendigen Explosions-Effekten.

nach Aliens oder Piraten Ausschau halten. Unter anderem soll es auch möglich sein, galaktische Gas-Nebelfelder mit einem Laserschuss zu entzünden. Wann die interplanetare Heimatwelt ihre Pforten öffnet, steht noch nicht fest.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

Mastermind

In ihrer Reihe der Umsetzungen bekannter Brettspiele für den PC ist Hasbro Interactive inzwischen bei **Mastermind** angelangt. Insgesamt sollen Sie 24 Varianten des Klassikers im unspektakulären Gewand erwarten. Auf Wunsch können Sie auch zu zweit über Netzwerk oder Internet antreten.

Info: Hasbro, ☎ (01805) 20 21 50



Mastermind: Umsetzung des Grübel-Klassikers.

Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	NEU Anno 1602
2	NEU Tomb Raider Director's Cut
3	[2] Age of Empires
4	[7] Tomb Raider 2
5	[1] Fifa '98
6	NEU M1 Tank Platoon
7	[6] Riven: The Sequel to Myst
8	[-] Flight Simulator '98
9	[-] Red Baron 2
10	NEU Formel 1 '97
11	NEU Fallout
12	[m] Die Siedler 2 Gold Edition
13	[10] F1 Racing Simulation
14	NEU F-15
15	[12] Blade Runner
16	NEU Rebellion
17	[4] Wing Commander Prophecy
18	[3] Anstoss 2 – Die Verlängerung
19	[8] Lords of Magic
20	[14] Curse of Monkey Island

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von **SATURN**

Technik News

Die Umsatzbeschleuniger

Gehörten Sie vor Jahresfrist auch zu den frustrierten Besitzern eines 100-MHz-Pentiums? Jene lahmen Kisten, die nur beim Schlappmachen wirklich schnell waren? Dann leuchten Ihnen bestimmt jetzt noch die Augen, wenn Sie daran denken, wie die frisch erworbene Voodoo-Karte ihre ersten digitalen Herzschräge von sich gab. Plötzlich wippte die beachtliche Oberweite von Lara Croft in feinstem SVGA über den Schirm, anstatt wie bisher in tristem VGA der Sphinx entgegen zu ruckeln.

Angenommen, dieser Rechner hat nun noch ein Jahr überlebt. »Schön« denken Sie, »Voodoo-2-Karte mit angeblich 300% Mehrleistung gekauft, und schon erwacht mein treuer PC-Knecht ein weiteres Mal zu neuem Leben.« Denkste! Halfen die Voodoo-Karten Anno '97 noch schwachen CPUs auf die Sprünge und ersparten einem so das zigfach teurere MMX-Upgrade, muß der Voodoo 2 nun erst mal selbst (Intel-)beschleunigt werden, bevor er anständige Leistung abgibt. Würde ich es nicht besser, könnte ich glatt denken, das sei ein abgekartetes Spiel zwischen 3Dfx und dem Prozessorgiganten. Denn ein zweites Mal hätte sich der (damals schlafende) Riese Intel vom Zwerg 3Dfx bestimmt nicht in die Suppe spucken lassen. Und so ist der User mal wieder der Dumme: Will er technisch up-to-date bleiben, entkommt er weniger denn je dem vergessenen geglaubten Upgrade-Wahn...

Michael Galuschka
Redakteur

Gamepad extrem

Auf der diesjährigen E3 stellt Saitek ein Gamepad vor, das zumindest in den Bereichen Design und Ausstattung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Das **Cyborg** benannte Pad beherrscht Analogstick, digitales Steuerkreuz, Throttle, Rennwagensteuerung sowie ein gutes Dutzend Knöpfe und soll trotzdem höchst ergonomisch sein. Zumin-



Spielbarkeit, Ergonomie und Verarbeitung des **Saitek Cyborg**-Pads sollen dem beeindruckenden Äußeren in nichts nachstehen.

dest die Verarbeitung wird – ersten Griffproben nach zu schließen – vom Feinsten sein. Dank des breiten Unterbaus und der außergewöhnlichen Griffhaltung kann das **Cyborg** zum Spielen auch bequem auf dem Bauch oder Oberschenkel abgestellt werden. Die Preise sind allerdings nicht ohne: Knapp 150 Mark will Saitek für die programmierbare Version haben, 50 Mark weniger zahlt, wer auf dieses Feature verzichten kann.

Info: Saitek, ☎ (089) 54 61 27 10

Cyrix: Pentium-II-Konkurrent

Noch in diesem Monat will Cyrix mit einer neuen Prozessorgeneration auf Sockel-7-Basis Intel den Kampf ansagen. Dann erscheint nämlich der **M II-300**, wobei die Zahl nach dem P-Rating angegeben wird. Soll heißen: Obwohl der Cyrix-Chip intern nur mit 233 MHz Taktfrequenz arbeitet, entspricht er laut Hersteller von der Geschwindigkeit her einem Intel P II mit 300 MHz. Der Preis für den Chip soll in Tausender-Stückzahlen bei 180 Dollar liegen. Kurz danach will Cyrix dann einen **M II-333** mit 100 MHz Bustakt nachschieben, zum Jahresende dann Prozessoren der PR350- und



Cyrix M II-300: Pentium-II-Power auf Sockel-7-Boards will Cyrix mit der neuen M-II-Familie anbieten.

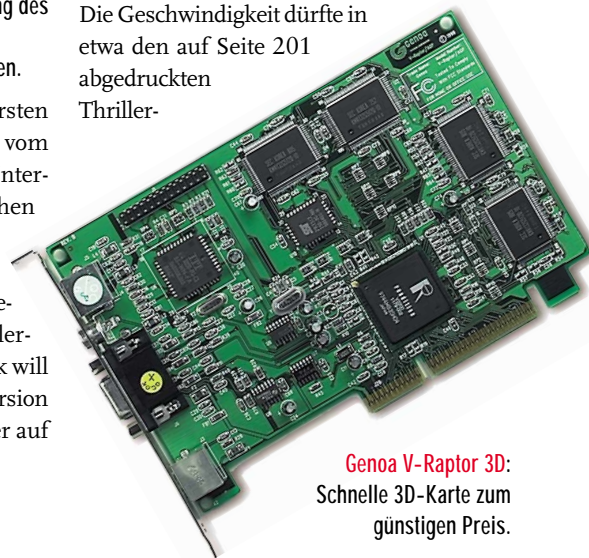
PR400-Klasse. Vor dem neuen Intel **Celeron** hat Cyrix keine Angst: Boards mit Cyrix-Prozessoren sind Herstellerangaben zufolge bei gleichem Preis um 20 bis 25 Prozent schneller.

Info: Cyrix, www.cyrix.com

Rendition-Zuwachs

Nach Hercules und Jazz bietet jetzt auch Genoa eine Grafikkarte mit Rendition-V2200-Chipsatz auf dem deutschen Markt an. Die Vorzüge der **V-Raptor 3D** liegen in ihrer sehr guten 3D-Bildqualität und der hohen Geschwindigkeit schon auf kleineren Sockel-7-Systemen.

Die Geschwindigkeit dürfte in etwa den auf Seite 201 abgedruckten Thriller-



Genoa V-Raptor 3D: Schnelle 3D-Karte zum günstigen Preis.

Benchmarks entsprechen. Die AGP-Boards sind mit vier oder acht MByte SGRAM bestückt und kosten 270 beziehungsweise 350 Mark.

Info: Genoa, ☎ (02104) 3 98 77

Berichtigung

In unser Online-Special der letzten Ausgabe hat sich ein Fehler eingeschlichen: Beim derzeit aktuellsten AOL-Tarif erhalten Nutzer des Online-Dienstes für 9,90 DM pro Monat zwei Freistunden und nicht, wie berichtet, fünf. Außerdem kostet jede weitere Minute zehn Pfennige und nicht sechs. Wir bitten um Entschuldigung.

Info: AOL, ☎ (0180) 55 22 0

Technik News

PCI-Modem

Schon im letzten Heft hatte das 56k-Modem von Aztech erfolgreich abgeschnitten, jetzt ist es noch attraktiver geworden: Die Garantie wurde von einem auf fünf Jahre angehoben, der Preis im Gegenzug um 50 auf 199 Mark gesenkt und zusätzlich ein Paket verschiedener Zugangssoftware geschnürt. Ganz neu gibt es zu den gleichen Bedingungen auch eine PCI-Variante, die ansonsten mit identischer Technik aufwartet.

Info: Aztech, ☎ (0421) 162 56 40

Ultimate Performer

Das erste erhältliche Force-Feedback-Lendrad heißt **Ultimate Performer Racing Wheel**. Das Gerät soll Bewegungen, Straßenbelag und sonstige Einwirkungen von den virtuellen Spiele-Rädern direkt auf Ihre Hände übertragen. In den Genuß gefühlsechter Steuerung kommen Sie nur mit speziell angepassten Programmen, immerhin sind darunter Titel



Ultimate Performer: Gefühlsecht lenken mit Force-Feedback.

wie **F1 Racing Simulation**, **Pod**, **Need for Speed 2** oder **CART Precision Racing**. **Ultimate Performer** wird an die serielle Schnittstelle des Rechners angeschlossen und braucht immer seine eigene Stromversorgung; auch dann, wenn Sie ohne Force-Feedback-Funktionen über die Pedale brettern. Das Gerät gibt's derzeit nur bei Import-Spielehändlern. Zusammen mit Pedalen kostet es rund 400 Mark.

Info: SC & T, www.platinumsound.com

Ruputer

Das ultimative Spielzeug für PC-Freaks kommt derzeit von Seiko: Der Computer fürs Handgelenk. In dem **Ruputer** genannten Gerät stecken je nach Ausstattung bis zu 2 MByte Arbeitsspeicher. Der Mini-Rechner läßt sich mit jedem Windows-PC verbinden und tauscht



Ruputer: Futuristischer Handgelenk-Rechner für trendy PC-Freaks.

dann per Kabel Daten aus. Zum Lieferumfang gehört Software zur Verwaltung von Terminen und Adressen. Der **Ruputer** wird ab Juni '98 in Japan verkauft. Ob andere Länder ebenfalls in den Genuß des hippen Mini-Rechners kommen, steht zur Zeit noch nicht fest.

Info: Seiko, www.ruputer.com

Celeron mit 100-MHz-Bus

Der gerade erst eingeführte **Celeron**-Prozessor (im Prinzip ein um den L2-Cache abgespekter **Pentium II**) soll Anfang 1999 von einem neuen Intel-Chipsatz zu einem Bustakt von 100 MHz angetrieben werden. Im Vergleich zum derzeitigen, auf **Celeron**-Boards verwendeten 440EX-Chipsatz soll die mit dem Codenamen Whitney bedachte Neuentwicklung höher integriert sein. Eventuell wird sogar die Technik des Intel-eigenen i740-3D-Beschleunigers eingebunden. Noch im vierten Quartal '98 bekommt der **Celeron** seinen L2-Cache zurück und Taktraten über 300 MHz spendiert.

Damit wird er die preisgünstige Alternative zur dann etablierten Slot-2-Reihe.

Info: Intel, ☎ (089) 99 14 30

DirectX 6.0

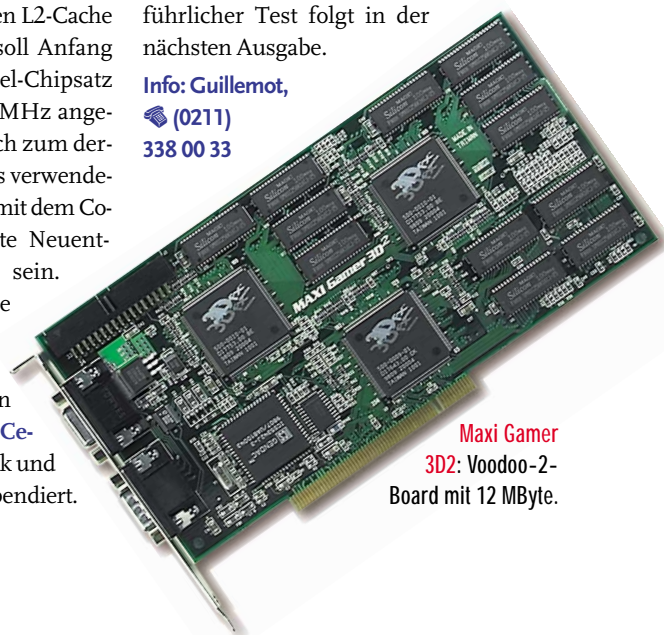
Die neueste Version von Microsofts DirectX 6.0 soll aktuellen Angaben zufolge noch im Mai in die Beta-Phase gehen. Für den Juli ist dann die Veröffentlichung vorgesehen. Während immer noch nicht ganz klar ist, inwiefern DirectX 6.0 die Funktionen von Glide- und PowerSGL-APIs direkt unterstützt, wurden inzwischen andere Details bekannt. So soll die neueste Version einen Algorithmus zur Textur-Kompression enthalten, mit dem Texturen deutlich weniger Platz verbrauchen. Diese Technik kommt von S3, während Microsoft vom glücklosen Hersteller des Pyramid3D-Chipsatzes, der Firma Tritech, deren Technologie zum Erstellen von 3D-Grafiken lizenzieren will.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

Gi Maxi Gamer 3D2

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch ein weiteres, fertig verpacktes Voodoo-2-Board: Die **Maxi Gamer 3D2** vom Multimedia-Spezialisten Guillemot. Die mit 12 MByte RAM bestückte Karte entspricht dabei wie der Großteil der Konkurrenz dem originalen Referenzdesign von 3Dfx. Zum Lieferumfang gehört neben einem dicken Loop-through-Kabel auch das SLI-Verbindungstück und eine CD mit Demos von **Hexen 2**, **Redline Racer**, **Sub Culture** und **Plane Crazy**. Der Preis der Karte beträgt knapp 600 Mark. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe.

Info: Guillemot,
☎ (0211)
338 00 33



Maxi Gamer 3D2: Voodoo-2-Board mit 12 MByte.