

Gerüchte, Szene

Frosch-Remake zum Schnäppchenpreis

Spiele-Remakes scheinen derzeit schwer angesagt zu sein. Der grüne Frogger-Frosch war einer der großen Verkaufsschlager im weihnachtlichen US-Geschäft, jetzt erwirbt Hasbro für 9 Millionen Mark die Rechte an alten Atari-Klassikern. Auf den ersten Blick ein großer Batzen Bares, auf den zweiten ein einmaliges Schnäppchen. Bis ein neuer Spieletitel etabliert ist, fließt sonst sehr viel Geld in teure Marketing-Aktionen. Bei Pong und Konsorten entfällt das – irgendwie haben wohl die meisten Spieler diese Namen noch im Hinterkopf. Also dürfen wir wieder die gleichen Spiele daddeln wie in der guten, alten Zeit, als der Computer noch keine drei Farben beherrschte und man beim Kürzel 3D an grün und rot beklebte Papierbrillen dachte.

So ganz geheuer ist mir dieser Trend trotzdem nicht. Ich denke ja wirklich gerne an durchzockte Nächte mit dem Ur-Frogger und seiner Verwandtschaft, aber heute möchte ich aktuelle Programme und keine aufgewärmten alten Kamellen. Das Spielprinzip war an die damalige Hardware angepaßt. Heute gibt's ganz andere Möglichkeiten, und die sollen die Hersteller bitteschön für neue Spiele nutzen – echtes 3D statt flachem 2D ist schließlich mehr als nur eine Sache der Optik.

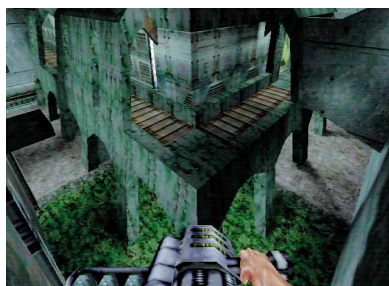
Peter Steinlechner
Redakteur

Lands of Lore 3

Westwoods Vize-Präsident Louis Castle kündigt **Lands of Lore 3** an. In dem Rollenspiel sollen Sie die Geschicke eines Königs auf der Suche nach seiner verlorenen Seele steuern. Das Programm nutzt eine neue Grafik-Engine und wird ausschließlich mit 3D-Beschleunigern laufen. »Diesmal konzentrieren wir uns ganz darauf, daß die Handlung Grafiken und Spielprinzip möglichst glaubwürdig vereint«, so Castle. Den Charakter Ihres Protagonisten bauen Sie aus, indem Sie mächtigen Gilden mit jeweils anderem Wissen beitreten. Die Westwood-Designer versprechen neben einer abwechslungsreichen Story auch aufwendig animierte Städte mit realistischer Bevölkerung. Geplanter Erscheinungstermin: Herbst '98 – wer's glaubt wird selig...

Ion Storm

John Romero, Designer-Legende und Chef von Ion Storm, hat neue Informationen zum 3D-Actionspiel **Daikatana** verraten. »Wegen einiger technischer Problemen mit der Grafik-Engine«, so Romero, »erscheint **Daikatana** kaum vor September«. Der bereits geplante Nachfolger werde höchstwahrscheinlich nicht mehr auf der **Quake 2**-Engine, sondern auf Unreal-Technik basieren. Außerdem soll nicht Ion Storm selbst das Spiel entwickeln, sondern ein unabhängiges Team namens Human Head.



Daikatana: 3D-Action nicht vor September '98.

Quake 3

Für die Überraschung des Monats sorgte John Carmack. Der Chef von id Software hat sich entschlossen, das High-end-3D-Actionspiel **Trinity** erst später zu entwickeln und statt dessen doch **Quake 3** zu produzieren. Die Grafik-Engine soll von Grund auf neu entstehen, einige Bestandteile von **Trinity** enthalten und ausschließlich mit 3D-Beschleunigern laufen; eine 3Dfx-Karte mit Voodoo-1-Chip soll allerdings ausreichen. Alle übrigen Programm-Module wie die Mehrspieler-Funktionen will Carmack aus der **Quake 2**-Engine übernehmen.

Hasbro spielt Atari

Hasbro Interactive hat für umgerechnet etwa 9 Millionen Mark die Rechte an allen Spielen von Atari gekauft. Darunter sind auch Klassiker wie **Asteroids**, **Breakout**, **Centipede**, oder **Pong**. Hasbro will die legendären Uralt-Daddler in technisch aufgemotzter Form auf dem PC veröffentlichen, den Anfang macht angeblich **Centipede**.

Star Trek Colonials

Interplay arbeitet Gerüchten zufolge an einem Strategiespiel im guten alten Universum von Kirk, Spock und Pille. **Star Trek Colonials** – so angeblich der Arbeitstitel – soll vor allem grafisch neue Trek-Maßstäbe setzen. Nähere Details zu Spielprinzip oder Erscheinungstermin werden von Interplay noch als Verschlussache behandelt.

Turok 2

Angeblich hat ein schlichter Programmier-Fehler eine der Schwächen des 3D-Actionspiels **Turok: Dinosaur Hunter** verursacht. Es geht um das starke Fogging, das weit entfernte Objekte im Dunst verschwinden und wertvolle Prozessor-Zeit dafür allen nahen Gegenständen zukommen läßt. Das sei gar nicht nötig gewesen, allerdings habe einer der Programmierer, die den Quellcode vom N64 auf den PC konvertierten, die Zeile »Fogging On« nicht richtig verstanden – ein einfaches »Off« hätte den Nebel aus dem Dschungel vertrieben. Im geplanten **Turok 2: Seeds of Evil**



Turok: Fogging im Hintergrund nur Programmierer-Fehler?

soll derartiges nicht geschehen. Erste Arbeiten für die PC-Version fangen angeblich derzeit an. Gerüchten zufolge bekommt die Comic-Rothaut eine eigene, maßgeschneiderte Grafik-Engine spendiert, die selbst weit entfernte Berge darstellt, sofern sie nicht absichtlich hinter Wolken verborgen sind. Ein Mehrspieler-Modus soll ebenfalls geplant sein.

Wing Commander 5: Mehr Missionen

Neues Futter für Raumflieger: Angeblich plant Origin eine Missions-CD für **Wing Commander Prophecy**. Neben frischen Kampfeinsätzen soll es auch ein paar zu-



Wing Commander Prophecy: Missions-CD mit neuen Weltraum-Schlachten geplant?

sätzliche Videoschnipsel geben, ansonsten soll das Addon Standardfilme (Briefing-Szenen) des Hauptprogramms zeigen. Bereits bei **Wing Commander 1** und 2 gab es derartige Zusatz-Einsätze. Die neuen Missionen sollen im Sommer fertig sein. Das ursprünglich vorgesehene Mehrspieler-Addon wird es hingegen bis auf weiteres nicht geben.

Tomb Raider: der Film

Ein Film zu **Tomb Raider** gilt nach vielen Gerüchten jetzt endlich als sicher. Paramount hat sich die Rechte gesichert und das Produzenten-Gespann Larry Gordon und Lloyd Levin beauftragt, alles weitere in die Bahnen zu leiten. Die beiden waren bislang unter anderem für **Stirb Langsam 1** und 2 sowie die **Predator**-Filme verantwortlich. Wer Fräulein Croft darstellen wird, steht noch in den Sternen – unter der Hand wurde uns allerdings versichert, Demi Moore habe wiederholt Interesse an der Rolle gezeigt.

Duke Nukem-Film

Auch der geplante **Duke Nukem**-Streifen ist angeblich bereits unter Dach und Fach, nähere Infos gibt's hierzu allerdings noch nicht. Scott Miller, Chef von 3D-Realms, macht sich trotzdem schon mal Gedanken über die Besetzung. »Schwarzenegger ist zu alt, van Dammes Englisch zu schlecht«, meint er und fügt hinzu, daß er möglichst viele seiner Mitarbeiter in kleineren Nebenrollen unterbringen möchte.

Frage des Monats

In Ausgabe 4/98 fragten wir:
»Stört Sie explizit dargestellte Gewalt in Computerspielen?«

Ergebnis: Die große Mehrheit der befragten Leser stört sich nicht an Gewalt in PC-Spielen.

Ja 21%

Nein 59%

Egal 20%

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 4/98.

Ultima Online

Erzürnte Avatare des Internet-Rollenspiels **Ultima Online** haben Origin verklagt. Die Spieler sind sauer, weil Origin viele Versprechungen nicht eingehalten habe. Es sei praktisch unmöglich, auch nur annähernd 24 Stunden am Tag durch das virtuelle Britannia zu marschieren, weil die Server regelmäßig nicht zu erreichen seien. Ebenfalls habe **Ultima Online** nichts von einem Echtzeit-Rollenspiel, weil es durch den Internet-Lag ständig zu Spielverzögerungen komme. Außerdem seien die Hardware-Mindestanforderungen auf der Packung zu niedrig. Der Anklage wird in den USA größere Bedeutung beigemessen; es ist das erste Mal, daß verärgerte Kunden einen Computerspiele-Hersteller vor den Kadi bringen wollen. Ein Sprecher von Origin wies die Beschuldigungen zurück.

News-Ticker

MINDSCAPE: Der amerikanische Spiele-Hersteller wurde mitsamt SSI von The Learning Company übernommen.

★★★ **CHOPLIFTER:** Gerüchten zufolge arbeitet Microprose an einer 3D-Version des Action-Klassikers. Die neue Variante entwickelt angeblich Dan Gorlin – der hatte damals schon die Projektleitung. ★★★ **ELECTRONIC ARTS:** EA Sports konnte sich für fünf Jahre die weltweiten Spiele-Rechte an der Wrestling-Liga WCW sichern. Bislang hatte THQ die Lizenz. ★★★ **BLUE BYTE:** Die langjährigen Entwickler Thomas Häuser, Thomas Friedmann und Thorsten Knop verlasen das Mülheimer Softwarehaus, um ein eigenes Projekt auf die Beine zu stellen. ★★★ **GOD:** Der Verbund unabhängiger Hersteller hat mit Edge of Reality (gegründet vom ehemaligen Turok-Designer Rob Cohen) ein weiteres Mitglied.

★★★ **ID SOFTWARE:** Die Quake-Macher haben American McGee gefeuert. Der Level-Designer will in Zukunft Internet-Casinos eröffnen. ★★★ **AURAN:** Die australischen Dark-Reign-Entwickler produzieren ihr nächstes Spiel für Electronic Arts. ★★★ **SIERRA:** Polizeibesuch beim Spiele-Giganten – in friedlicher Absicht. Cops aus Los Angeles und San Francisco helfen den SWAT-2-Entwicklern mit Tips aus der Praxis. Als Dankeschön werden Bilder der Beamten im Spiel auftauchen. ★★★ **LUCASARTS:** Drei der Hauptbeteiligten an Jedi Knight machen sich selbständig. Chef-Programmierer Ray Gresko und Ober-Leveldesigner Ingar Shu gründen Nihilistic Software, Projektleiter Justin Chin die Firma The Infinite Machine. ★★★ **CYAN:** Die Myst-Brüder haben sich getrennt. Während Rand Miller weiterhin Spiele machen will, dreht Robyn Miller demnächst einen Myst-verwandten Film. ★★★ **BMG INTERACTIVE:** Die Spiele-Tochter des Bertelsmann-Konzerns wurde vom US-Publisher Take Two gekauft.

Spiele News

StarCraft und die Pünktlichkeit

Die Strategiewelt wartet auf StarCraft. Und das nicht erst seit gestern: Mehrere »todsichere« Erscheinungstermine kamen und gingen, doch die längst freigehaltenen Händlerregale bleiben immer noch leer. Scherzkekse behaupten sogar, daß StarCraft schon seit Jahren in Warcraft 2 versteckt sei und mit einem Cheat aktiviert werden kann, während das Blizzard-Team sich auf einer einsamen Insel in der Sonne aalt.

Viele regen sich über Blizzards »Terminreue« auf. Doch warum eigentlich? Mir ist ein Spiel, das sich um Monate verspätet, immer noch lieber als eins, das pünktlich voller Bugs steckt. Ich habe nämlich nicht die geringste Lust, mir Patch um Patch zu besorgen, nur um die allergrößten Fehler auszubügeln. Beispiele für diese kundenfeindliche Produktpolitik gibt's schließlich mehr als genug. Darum sollte man es den Blizzards hoch anrechnen, daß sie sich von ungeduldigen Kommentaren nicht irritieren lassen. Nur einen Vorschlag hätte ich: Sollte es je ein StarCraft 2 geben, schlägt bitte gleich ein halbes Jahr auf den geplanten Erscheinungstermin drauf – mindestens.

Martin Deppe
Redakteur



Shadowman: Als Voodoo-Krieger auf Jagd.

Diablo 2

Die Designer bei Blizzard betätigen sich derzeit als Maurer in den vier geplanten Städten des Action-Rollenspiels **Diablo 2**. Die deutlich aufwendiger als im Vorgänger animierten Fantasy-Metropolen sollen neben liebevoll gestalteten Häusern auch Passanten bieten. Mit denen können Sie allerlei Schwerter, Tränke und sonstige Inventar-Gegenstände tauschen. **Diablo 2** erscheint voraussichtlich gegen Jahresende.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40



Abe's Exoddus

Das Action-Adventure **Oddworld** geht in die Verlängerung. Während der offizielle zweite Teil nicht vor Ende '99 erscheint, wird der überraschend angekündigte Nachschlag **Abe's Exoddus** bereits im Herbst zu haben sein. Das Programm soll da anfangen, wo **Oddworld** aufhört. Wieder steuern Sie Abe durch die düsteren Fleischfabriken. Optisch soll sich nichts Grundlegendes ändern, dafür lernt Abe neue Fähigkeiten. »Er kann unter anderem seine Abwinde lenken – mit wirklich ungeahnten und zerstörerischen Möglichkeiten«, drückt es Projektleiter Lorne Lanning aus.

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

Shadowman

Nach Comic-Rothaut **Turok** setzt Acclaim ein weiteres Strichmännchen auf den PC um. Im 3D-Actionspiel **Shadowman** steuern Sie einen ehemaligen Schläger, der durch Voodoo-Zauber zum Kämpfer für das Gute mutierte. Mit magischen und konventionellem Kampfgerät geht es einer Gang untoter Killer an den Kragen. Den Protagonisten sehen Sie durch umschaltbare, imaginäre Kameras. Besonders Highlight soll die Außenwelt werden, in der Sie extrem ausgedehnte Spaziergänge unternehmen können.

Info: Acclaim, ☎ (01805) 33 55 55



Diablo 2: Die vier großen Städte nehmen Gestalt an.

Total Annihilation Missions-CD

In der letzten Aprilwoche wird **Total Annihilation: The Core Contingency** veröffentlicht. Die Missions-CD erweitert Cavedogs Echtzeit-Strategiespiel auf 225 Einheiten, 75 Missionen, 65 Mehrspieler-Karten und zwölf 3D-Welten.

TA-Designer Chris Taylor trennte sich unterdessen Mitte März von Cavedog – im Guten, wie es heißt. Trotz seines Abschieds soll **Total Annihilation 2** zum Jahresende in die Läden kommen.

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

Leser-Charts

Platz	Spiel
1	[2] Age of Empires
2	[9] Jedi Knight
3	[1] Tomb Raider 2
4	[7] FIFA '98
5	[5] C&C2: Alarmstufe Rot
6	[3] Wing Commander Prophecy
7	[6] Grand Theft Auto
8	[8] Diablo: Hellfire
9	[4] Curse of Monkey Island
10	[18] NHL '98
11	[10] F1 Racing Simulation
12	[13] Die Siedler 2
13	[16] Dungeon Keeper
14	[11] Civilization 2
15	[-] Dark Reign
16	[14] Anstoss 2
17	[15] Total Annihilation
18	[17] Worms 2
19	[20] Grand Prix 2
20	[19] Turok: Dinosaur Hunter

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Robo Rumble

Actionreiche Echtzeit-Strategie in effektvoller 3D-Grafik verspricht **Robo Rumble**, das Topware derzeit vom polnischen Softwarehaus Metropolis entwickeln läßt. Bei einem Rüstungswettbewerb bastelt der Spieler in 30 Levels aus je 8 Beinen, Torsos und Waffen eigene Roboter zusammen, die er gegen das feindliche Hauptquartier schickt. Statt Ressourcen zu verwalten, muß der Kommandant mit einem festen Budget auskommen. Schon im Mai dürfen sich Generäle mit 3D-Karte in die virtuellen Arenen stürzen.

Info: Topware, ☎ (0621) 48 050



Robo Rumble: Echtzeit-Strategie mit heißen Explosionen und selbstdesignten Robotern.

Gothic

Ein Team ehemaliger Greenwood-Entwickler hat sich unter dem Label Piranha Bytes zusammengeschlossen. Das erste Projekt wird ein Rollenspiel mit dem Arbeitstitel **Gothic**. Die Grafik-Engine steht schon und soll der 3D-Shooter-Konkurrenz in nichts nachstehen. In Sachen Gegner-KI will sich **Gothic** sogar deutlich abheben: Feinde warten nicht kampfbereit hinter den Ecken, sondern gehen eigenen Tätigkeiten nach. In den Animationen des Alter ego wirkt sich der Erfahrungsgrad aus, so daß sich Fortschritte in der Kampfausbildung beim Zuhauen optisch bemerkbar machen.



Gothic: Sie sehen dem Helden an, welche Waffe er gerade in seiner Faust trägt.



Pizza Syndicate: Erste Designs zeigen gerenderte Gastronomie-Tempel.

Pizza Syndicate

Die humorige Gastronomie-Simulation **Pizza Connection** geht in die zweite Runde. In **Pizza Syndicate** schwingen Sie wieder als Ristorante-Chef das Ofenblech, um mit den leckeren Kalorienbomben mehr Kohle zu verdienen als die Konkurrenz. Ihre Pizzen sollen Sie diesmal mit rund 80 Zutaten frei belegen können. Wem der Sinn nach eher dunklen Geschäften steht, der schließt sich der Mafia an und arbeitet sich zum mächtigsten Paten der Stadt hoch. Zwischendurch sollen Verfolgungsjagden und Schießereien für Abwechslung sorgen. Ihr original italienisches Gasthaus-Imperium bauen Sie vermutlich ab September '98 auf.

Info: Software 2000, ☎ (05241) 98 60 10

Lode Runner 2

Das Geschicklichkeits-Denkspiel **Lode Runner** existiert in verschiedenen Varianten bereits rund 15 Jahre, derzeit erweckt GT Interactive den Klassiker zu neuem Leben. In **Lode Runner 2** sollen Sie erstmals in 3D über die legendären Leitern kraxeln können, außerdem wird es aufwendige Licht- und Schatteneffekte geben. Ansonsten orientiert sich das Remake am Vorgänger. Im fertigen Spiel erwarten Sie fünf unterschiedliche Welten, als Erscheinungstermin ist derzeit September '98 geplant.

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



Lode Runner 2: Per 3D-Leiter entfliehen Sie Ihren überaus anhänglichen Verfolgern.

StarCraft und die Unpünktlichkeit

Die Features von StarCraft klingen außerordentlich gut, nach zig Ankündigungen und dem spannenden Betatest möchte ich endlich wissen, ob das Ding an Warcraft 2 heranreicht. Aber das ist genau der springende Punkt: Was, um alles in der Welt, hat Blizzard in den letzten zwei-einhalb Jahren gemacht? Die grundsätzliche Engine von StarCraft steht seit 1996, sie baut immer noch auf simplen 2D-Schlachtfeldern auf. Die Grafik kann sich zwar sehen lassen, ist aber meilenweit von den coolen Reliefkarten samt Polygontruppen eines Total Annihilation entfernt.

Diablo, der letzte große Blizzard-Titel, kam von Blizzard North. Was also haben die StarCraft-Designer seit Warcraft 2 gemacht: sich auf dem Erfolg ausgeruht? Es gibt mir schon zu denken, wenn zur Stunde noch an Grafiken gearbeitet wird. Wenn der »todsichere Veröffentlichungstermin« Woche um Woche verschoben wird. Damit Sie mich richtig verstehen: Es ist auch mir lieber, daß StarCraft erst erscheint, wenn es fix- und fertig ist. Nur glaube ich, daß das Spiel mit etwas mehr Disziplin schon längst auf dem Markt sein könnte. Wenn es aber tatsächlich so lange dauern muß, liebe Blizzard-Leute – dann macht doch bitteschön nicht die Spielefans mit ständigen »Ende der Woche kommt's bestimmt«-Aussagen heiß.

Jörg Langer
Chefredakteur



Berichtigungen

Ultima Collection: Entgegen der ursprünglichen Aussagen von Electronic Arts sind nun doch nicht alle zehn Handbücher zu einem großen zusammengefaßt. Statt dessen liegen sie auf CD vor, gedruckt gibt's nur die Referenzkarten als DIN-A5-Heftchen. Die Landkarten liegen lediglich als stark verkleinerte schwarzweiß-Kopien bei.

Incubation Mission Pack: Leider hat sich in unseren Wertungskasten auf Seite 89 dieser Ausgabe ein Fehler eingeschlichen. Die richtige Multiplayer-Angabe muß lauten: Zwei Spieler (Modem), bis vier (abwechselnd an einem PC, Netzwerk, Internet)

Spiele News

FIFA 98 World Cup

Pünktlich zur Weltmeisterschaft schickt EA Sports **Frankreich 98: Die Fußball-WM** in die Fußball-Arena. Die weltmei-



Frankreich 98: Führen Sie die PC-Nationalmannschaft zur Weltmeisterschaft.

sterliche Variante von **FIFA 98** hat die offizielle Lizenz, deshalb kicken alle Dribbelkünstler unter echtem Namen in Original-Stadien. EA will sogar typische Bewegungsmuster der bekanntesten Stars eingebaut haben. Neu ist das Spiel-Management, mit dem Sie Ihre Mannschaft auch während der Partien coachen. Außerdem können Sie die größten Finalsple der bisherigen WM-Geschichte nochmals austragen. **Frankreich 98** tritt im Mai '98 an.

Info: Electronic Arts, www.ea.com

Septerra Core

Für Topware entwickeln die amerikanischen Valkyrie-Studios das Rollenspiel **Septerra Core**. Als Heldin Maya dringt der Spieler mit bis zu acht Mitstreitern durch sieben Kontinental-Schalen zum Kern einer phantastischen Welt vor. Mit Hightech-Waffen und kombinierbaren Magie-Karten geht es in 200 gerenderten Örtlichkeiten rundenweise gegen 30 Feindarten. Auch Rätseleinlagen und die Interaktion mit NPCs sollen nicht zu



Septerra Core: Streitlustige Manga-Mädels kämpfen sich zum Kern der Welt.

kurz kommen. Rollenspielfans müssen sich noch bis Jahresende gedulden.

Info: Topware, ☎ (0621) 48 050

Autobahn Raser

Vollgas ohne Knöllchenrisiko verspricht **Autobahn Raser**. Auf acht originalgetreuen, wenn auch stark gerafften deutschen Fernstraßen tragen Sie geheime Wettrennen aus. Natürlich sieht die Po-



Autobahn Raser: Bleifuß auf Fernstraßen.

lizei dem illegalen Treiben nicht tatenlos zu, sondern greift mit Radarfallen und Straßensperren ein. **Autobahn Raser** soll Anfang Mai im Laden stehen.

Info: Koch Media, ☎ (0130) 81 76 58

Typherra

»Alarm im Stratos-System« heißt es im Actionspiel **Typherra**. Als Mitglied einer intergalaktischen Polizeitruppe jagen Sie Aliens im All mit Raumschiffen, auf Planeten und Raumstationen zu Fuß. Die Bewegungen sämtlicher Lebewesen werden per Motion-Capturing von Menschen übernommen, im Weltall gibt's unter anderem »echte« 3D-Nebelfelder. Der Genre-Mix wird derzeit von Reaktor in Hannover entwickelt und soll im Herbst '98 Premiere feiern.

Info: BMG Interactive, ☎ (01805) 30 45 25

GameStar-Charts

APRIL
MAI

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Mysteries of the Sith	3D-Action	LucasArts	90%
2	Battlezone	3D-Strategie	Activision	89%
3	Anno 1602	Aufbauspiel	Sunflowers	88%
4	Incubation Mission Pack	Taktikspiel	Blue Byte	87%
5	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	86%
6	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	Activision	86%
7	Fallout (deutsch)	Rollenspiel	Interplay	85%
8	M1 Tank Platoon 2	Panzer-Simulation	Microprose	85%
9	Forsaken	3D-Action	Acclaim	84%
10	I '76: Nitro Riders	Simulation	Activision	84%
11	Anstoss 2	Fußball-Manager	Ascaron	84%
12	Tomb Raider Dir. Cut	Action-Adventure	Eidos	82%
13	Incoming	Actionspiel	Rage	80%
14	Formel 1 '97	Rennspiel	Psygnosis	79%
15	Die by the Sword	Actionspiel	Interplay	79%
16	Tex Murphy: Overseer	Adventure	Access Software	78%
17	Red Baron 2 (deutsch)	Flugsimulation	Sierra	78%
18	Fighting Force	Prügelspiel	Eidos	74%
19	Bust-a-move 2	Geschicklichkeit	Taito	74%
20	Jazz Jackrabbit 2	Jump-and-run	Epic	72%
Die 20 besten PC-Spiele im April und Mai. Zusammenestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 04/98 und 05/98.				

Spiele News

Star Trek: Birth of a Federation

Microprose überarbeitet die bislang wenig spektakuläre Grafik von **Birth of a Federation** – erste Bilder erinnerten eher an eine Enterprise mit kaputtem Hauptschirm. In dem rundenbasierten Strategie-



Birth of a Federation: Als Vulkanier das Universum erforschen.

giespiel erforschen und besiedeln Sie mit einer der bekannten Rassen wie Cardassianer, Romulaner, Ferengi, Klingonen oder natürlich in Föderationsdiensten die Galaxis. Die Startfreigabe soll im 3. Quartal dieses Jahres erfolgen.

Info: Microprose: ☎ (0521) 96654-0

Army Men

Der Strategie-Titel **Army Men** lässt Sie aus der Vogelperspektive die Geschehnisse



Army Men: Spielzeug-Soldaten im Clinch.

von Spielzeug-Soldaten steuern. Die dunkelgrünen Uniformträger kämpfen sich durch einen Kunststoff-Krieg und lassen Gegner etwa per Flammenwerfer dahinschmelzen. **Army Men** soll über ein ausgeklügeltes Befehlssystem verfügen: Auf Knopfdruck erteilen Sie Kommandos wie »bewacht den Berg da drüben«. Die synthetischen Heeresverbände setzen sich voraussichtlich noch diesen Sommer in Marsch.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 0033

Outwars

Das Actionspiel **Outwars** von Microsoft steckt Sie als Soldat der Zukunft in einen Jump-Suit. Dieser Anzug ermöglicht dank eingebautem Jet-Pack kurze Schwebephasen und schützt eine Weile vor Treffern. Eine durchgehende Kampagne erzählt die Geschichte vom Kampf der Menschheit gegen hässliche Insekten-Aliens – Starship Troopers lässt herzlich grüßen. **Outwars** soll im zweiten Quartal '98 erscheinen.

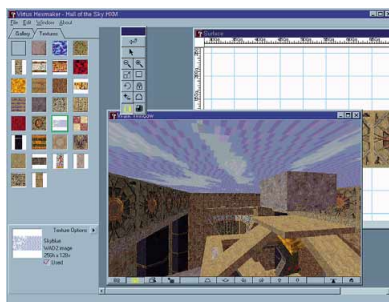
Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55



Outwars: Die feindlichen Insekten-Aliens tauchen mit Vorliebe in Gruppen auf.

Hexmaker

Mit **Hexmaker** von Virge basteln Sie neue Levels für das 3D-Actionspiel **Hexen 2**. Das Programm ist verhältnismäßig komfortabel zu bedienen, außer-



Hexmaker: Texturen ändern Sie am Objekt.

dem gibt's eine umfangreiche Bibliothek von Texturen und 3D-Objekten gleich mit dazu. **Hexmaker** ist offiziell von Raven Software lizenziert und setzt ein installiertes **Hexen 2** voraus; es soll rund 30 Mark kosten.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 0033

Game, Net & Match



Blue Byte arbeitet an letzten Online-Details von **Game, Net & Match**. In der Tennis-Simulation kämpfen Sie per Internet um Punkte,

aus denen die Rechner der Mülheimer eine aktuelle Weltrangliste erstellen. Übrigens lernt nicht nur der menschliche PC-Sportler dazu, auch die Computer-Figuren selbst verbessern durch Übung allmählich Ihre Fähigkeiten. **Game, Net & Match** setzt im Sommer '98 zum ersten Aufschlag an.

Info: Blue Byte, ☎ (0208) 450 8888

Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	[3] FIFA 98
2	[5] Age of Empires
3	NEU Anstoss 2 – Die Verlängerung
4	[2] Wing Commander Prophecy
5	NEU Mysteries of the Sith
6	[7] Riven: The Sequel to Myst
7	[1] Tomb Raider 2
8	[4] Lords of Magic
9	NEU Flight Unlimited 2
10	[9] F1 Racing Simulation
11	[10] Die Siedler 2 Gold Edition
12	[6] Blade Runner
13	[11] Grand Theft Auto
14	[8] Curse of Monkey Island
15	[16] Anstoss 2
16	[-] Jedi Knight
17	[18] Eastern Front
18	[14] TOCA – Touring Car Champ.
19	[13] Lands of Lore: 2
20	[-] Need for Speed 2 SE

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von **SATURN**

Technik News



Miro peilt mit der **Hiscore2** die Highend-Nische im Voodoo-2-Markt an.

Miro Hiscore2 3D

Ab Mai 1998 wird der Nachfolger der Miro **Hiscore 3D**, schlicht **Hiscore2 3D** betitelt, zu kaufen sein. Das Board mit dem neuen **Voodoo 2**-Chipsatz von 3Dfx Interactive wartet wie schon sein Vorgänger mit interessanten Details auf: Neben satten 12 MByte Speicher soll es als einziges in Deutschland angebotenes V2-Modell einen TV-Ausgang bekommen. Besonders viel Mühe wollen sich die Braunschweiger mit den Treibern geben, weshalb die 3D-Zusatzkarte schneller als vergleichbare Modelle werden soll. Miro folgt dem allgemeinen Trend und bietet die circa 650 Mark teure **HiScore2** (abgesehen von ein paar Demos) ohne Spielebundle an.

Info: Miro, ☎ (01805) 228144, ab Mai (01805) 223526

PC für 999 Mark

Billiger geht's fast nicht mehr: Die Snogard Computer GmbH hat als erster Anbieter einen Komplett-PC für knapp 1.000 Mark im Angebot. Der **Smart I** ist mit einem Cyrix 6x86/PR166-Prozessor, 16 MByte EDO-RAM, 1,2 GByte-Festplatte, 8fach-CD-ROM sowie SIS-

onBoard-Grafikchip und 14-Zoll-Monitor ausgestattet. Selbst für Soundkarte und Lautsprecher war Platz im Budget, das Betriebssystem müssen Sie jedoch zusätzlich erwerben. Schwachpunkt: Da die Grafikkarte System-RAM benutzt, stehen nur etwa 12 bis 15 MByte Hauptspeicher zur Verfügung – zu wenig für aktuelle Spiele. Eine Aufrüstung ist jedoch problemlos möglich.

Info: Snogard, ☎ (02234) 96200406

T-Online günstiger

Die Telekom senkt die Preise für T-Online: Ab 1. April kostet der Online-Dienst pro Stunde Surfen dann rund um die Uhr nur noch drei Mark. Der bisherige Zuschlag von 1,80 Mark pro Stunde tagsüber entfällt.

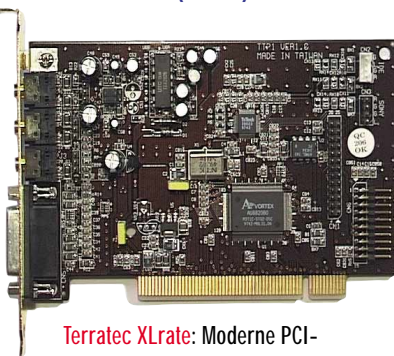
Info: T-Online, ☎ (0130) 0198

PCI-Sound von Terratec

Mit der XRate steigt Terratec in den Markt der PCI-Soundkarten ein. Das knapp 200 Mark teure Board vertraut auf die A3D-Technik von Aureal, die technischen Details klingen sehr vielsprechend. So soll die XRate auch im echten DOS-Modus voll Soundblasterkompatibel sein, außerdem kann sie mit einem selten gewordenen Connector für Wavetables aufwarten.

Ebenfalls neu, wenngleich noch für den traditionellen ISA-Bus, ist die EWS64 S. Sie löst die Maestro 32/96 ab und zielt speziell auf ambitionierte Spieler, die sich auch für Musik am PC interessieren. Die EWS64 S enthält DirectSound3D-Unterstützung für bis zu vier Lautsprecher und einen hochwertigen Wavetable. Für 370 Mark liefert Terratec die Karte im schmackhaften Aluminiumköfferchen aus – weshalb auch immer.

Info: Terratec, ☎ (02157) 817914



Terratec XRate: Moderne PCI-Soundkarte zum moderaten Preis.

Asus expandiert

Asus, bislang hauptsächlich als Hersteller exzellenter Mainboards bekannt, entwickelt sich langsam zum Vollsortimenter. Neu ist zum Beispiel das CD-ROM **CD-S340**. Dabei handelt es sich um ein 34fach-IDE-Laufwerk, das laut Hersteller eine mittlere Zugriffszeit von nur 80 ms aufweist. Dank einem speziellen DDSS (Double Dynamic Suspension System)-System soll das Gerät trotz der hohen Drehzahlen sehr laufruhig sein. Preis: um die 200 Mark.

Auch bei den Soundkarten mischt Asus mittlerweile mit. Die **PCI-AXP201** ist ein günstiges, 64-stimmiges PCI-Board mit dem Maestro-1-Chip von ESS. Besondere Beachtung schenkte Asus dem Gameport, der auch in Pentium-II-Systemen keine Probleme bei der Joystickerkennung haben soll. Der Preis dürfte sich bei etwa 150 Mark einpendeln.

Info: Asus, ☎ (02102) 445011



Mit dem **CD-S340** schraubt Asus die Umdrehungszahl bei CD-Laufwerken auf 34fach hoch.

Rummel um DVD

Eine Einigung beim zukünftigen Audio-Standard ist in Sicht, doch die Streitigkeiten um DVD gehen weiter: Bei den Recordern für wiederbeschreibbare DVDs werden in Zukunft wohl zwei unterschiedliche Geräteklassen auf dem Markt erscheinen, die zueinander inkompatibel sind. Während Hitachi, Toshiba und Panasonic auf die **DVD-RAM** setzen, entwickeln unter anderem Sony, Philips und Yamaha Modelle nach dem sogenannten **DVD+RW**-Standard. Die Discs, die mit der DVD+RW-Technik geschrieben wurden, lassen sich auf DVD-RAM-Geräten nicht lesen; und umgekehrt. Beide Techniken sollen ab Mitte 1998 in größeren Stückzahlen erhältlich sein, die Preise für die Geräte werden bei etwa 1.500 Mark liegen.

Technik News

Pentium II als Sparversion

Mit dem neuen Markennamen **Celeron** (vormalig »Covington«) werden etwa ab Jahresmitte Chips für besonders preisgünstige Basis-PCs unter 2.000 Mark erhältlich sein. Dabei handelt es sich um einen Pentium II mit 233 MHz oder 266 MHz, der auf den internen L2-Cache von 512 KByte verzichten muß, dessen L1-Cache dafür auf 64 KByte verdoppelt wurde. Damit rutscht der **Celeron** in den Leistungsbereich vergleichbarer MMX-CPU's auf Sockel-7-Basis, soll allerdings auch in etwa gleich teuer sein wie zum Beispiel AMD's K6.

Info: Intel, ☎ (089) 991430

19-Zöller für unter 1.500 Mark

Mit dem **D1995 FE** unterbietet Miro als einer der ersten Hersteller die 1.500-Mark-Schallmauer bei den zunehmend populärer werdenden 19-Zoll-Monito-



Der **D1995 FE** ist mit knapp 1.500 Mark einer der günstigsten 19-Zoll-Monitore.

ren. Das Gerät kommt bei deutlich größerer Bild diagonale mit der Stellfläche eines 17-Zöllers aus. Der **D1995 FE** benutzt die bewährte Hitachi-Bildröhre und bietet selbst bei einer Auflösung von 1280 mal 768 Punkten bis zu 88 Hz Bildwiederholrate.

Info: Miro, ☎ (01805) 228144, ab Mai (01805) 223526

IBM baut Chips für AMD

AMD gab bekannt, daß ein Zweijahresvertrag mit IBM unterschrieben sei. Demnach wird IBM bereits im dritten



AMD läßt sich von IBM bei der **Prozessorproduktion** unter die Arme greifen.

Quartal mit der Produktion von **K6**-Rohlingen beginnen. AMD hofft, mit Hilfe der Produktionsauslagerung die massiven Lieferengpässe aufgrund schwacher Produktionsausbeute beim **K6**-Prozessor in den Griff zu bekommen.

Info: AMD, <http://www.amd.com>

Lenkrad mit Force-Feedback-Technik

Das **Destiny**-Lenkrad (Test in GameStar 4/98) hat uns gar nicht gefallen, doch Anubis probiert's erneut: Auf der CeBit will man als weltweit erster Hersteller ein funktionierendes **Force-Feedback-Lenkrad** präsentieren. Preis und endgültiger Liefertermin stehen noch nicht fest, lange soll es allerdings nicht mehr dauern, bis auch die Lenkräder am PC kräftig rüttelnd zurückschlagen.

Info: Anubis, ☎ (06897) 90880

Internet schneller

Laut einer Studie von Keynote-Systems wird das Internet immer schneller. Angeblich stieg die Geschwindigkeit des Netzes in den letzten 12 Monaten um etwa 60 Prozent. Keynote ermittelt dazu im 15-Minuten-Abstand die Reaktions- und Downloadzeiten der 40 größten

Websites wie Microsoft, IBM, Yahoo, Fedex und New York Times. In den ersten acht Wochen 1997 benötigte der Download von allen 40 Sites über eine T1-Leitung im Durchschnitt insgesamt 42,89 Sekunden. Im selben Zeitraum 1998 dauerte derselbe Download nur noch durchschnittlich 24,39 Sekunden. Keynote führt die Geschwindigkeitssteigerung in erster Linie auf den Ausbau der Backbone-Leitungen (Hauptverkehrsleitungen zwischen Providern) zurück.

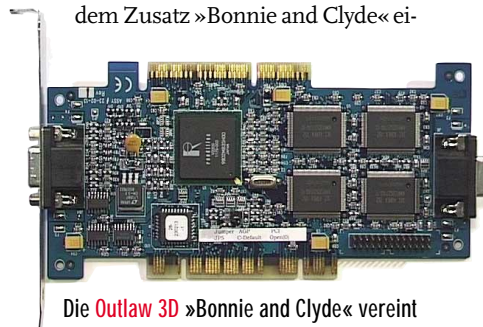
Plus für Windows 98

Auch für **Windows 98** soll es ein **Pluspack** geben. Neben ein paar Spielen wird es voraussichtlich zusätzliche Backup-Software, Komprimier-Tools, einen CD-Player sowie ein Antivirenprogramm bieten. Wieviel das **Pluspack** für **Windows 98** am Ende des Tages kosten soll, ist derzeit noch nicht bekannt.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

PCI oder AGP?

Viele potentielle Käufer einer Grafikkarte stehen vor dem gleichen Problem: Sollen Sie sich noch eine klassische PCI-Karte zulegen oder gleich auf ein AGP-System umsteigen? Jazz Multimedia hat die Zeichen der Zeit erkannt und bietet unter dem Zusatz »Bonnie and Clyde« ei-



Die **Outlaw 3D** »Bonnie and Clyde« vereint PCI- und AGP-Technik auf einer Karte.

ne Spezialversion der **Outlaw 3D** an. Das Modell mit dem **V2200**-Chip von Rendition bietet auf einem Board sowohl einen Anschluß für PCI- als auch AGP-Slots und ist somit absolut flexibel. Einstellen müssen Sie nichts, die Karte erkennt nach dem Einstecken automatisch die benutzte Technik. Mit 299 Mark kostet die **Outlaw 3D** »Bonnie and Clyde« rund 50 Mark mehr als die normale PCI-Version, die Preisdifferenz soll in den nächsten Wochen aber noch kleiner werden.

Info: Jazz Multimedia, ☎ (0761) 382285

Command & Conquer 3

Lange war's still um die Väter der Echtzeit-Strategie. Doch Westwood ist seit Alarmstufe Rot nicht untätig gewesen – hier sind erste Infos zu C&C 3.



Zwei GDI-Transporter tuckern auf eine Brücke zu, die gerade in die Luft fliegt. Während von Nordosten her zwei Orca-Helikopter angreifen, setzen sich jenseits der Brücke GDI-Schwebepanzer mit drei roten Nod-Panzern auseinander. Gut erkennbar: Der linke Stahlsarg fährt bergauf.



In Nachtszenarien werden die Basen von **Scheinwerfern** erleuchtet.

kerung. Im Laufe des Spiels werden Sie vermutlich diesen Mutanten begegnen, die daran sind, zur dritten Macht auf der Erde aufzusteigen.

Seit C&C haben sich beide Seiten weiterentwickelt. Die Bruderschaftler versuchten mit Tiberium wahre Supersoldaten zu schaffen. Die GDI werkelte konsequent am technischen Fortschritt und

bietet futuristisches Kriegsgewehr wie flinke Schwebepanzer auf. Der »Teufelszunge«-Panzer soll sich unter Verteidigungslinien hindurchgraben und dann Feuer spucken können. Unter anderem wird es voraussichtlich patrouillierende Drohnen, drei Varianten des Orca-Hubschraubers (darunter auch ein Bomber) und Landungsschiffe geben, die neue Truppen fast überall absetzen können.

Die größte Faszination zog schon **C&C** aus echt wirkenden Schlachtfeldern. Im dritten Teil soll es zum schon aus **Dark Colony** bekannten Tag-Nacht-Wechsel erstmals Regen und Schnee geben. Farbige Beleuchtung sorgt für Weitsicht und Stimmung – solange die Scheinwerfer intakt bleiben. Panzer sollen vom Rückstoß zurückgeworfen werden, Handgranaten nach dem Auftreffen noch weiterkullern. Die Einheiten-darstellung wird vermutlich der von **T.A.** gleichen, so daß Vehikel tatsächlich bergauf zu fahren scheinen.

Im nächsten GameStar
präsentieren wir Ihnen weite-
re brandaktuelle Facts. **LA**



Die Kampfeinheiten sind **futuristischer** geworden. Von links: Nod-Lasergeschütze, Nod-Tarnpanzer und GDI-Raketenpanzer.