

E3

Ein echtes Highlight-Feuerwerk brannten die Spielefirmen auf der diesjährigen E3 ab. Wir waren mit acht Redakteuren in Los Angeles dabei.

Wenn in einem Flugzeug Richtung USA die Gameboy-Quote nahe 100 Prozent liegt, kann das nur zwei Ursachen haben: Entweder der Pikachu-Fanclub München fliegt zu einer **Pokémon**-Meisterschaft. Oder es ist wieder einmal E3, und die Vertreter der Spielebranche verkürzen sich die Pilgerfahrt nach Kalifornien mit Nintendos Spielzeug.

Vom 14. bis 16. Mai zeigten über 500 Aussteller auf der Mega-Messe in Los Angeles rund 1.300 Neuvorstellungen. Nachdem im letzten Jahr die neuen Konsolen Xbox und Gamecube im Mittelpunkt standen, drehte diesmal der PC voll auf: Die

E3: Die Mega-Hits 2003

Messebericht	16	Paraworld	47
Designer-Orakel 2004	18	Panzers	48
Action-Hitliste	22	Sport-Hitliste	50
Half-Life 2	24	Midnight Club 2	52
Deus Ex 2	28	Adventure-Hitliste	54
Doom 3	30	Thief 3	56
Halo	32	Sacred	57
Breed	34	Simulations-Hitliste	60
Strategie-Hitliste	38	Secret Weapons over Normandy	61
Rome – Total War	40	Online-Hitliste	64
Die Sims 2	42	Mythica	65
War of the Ring	46		



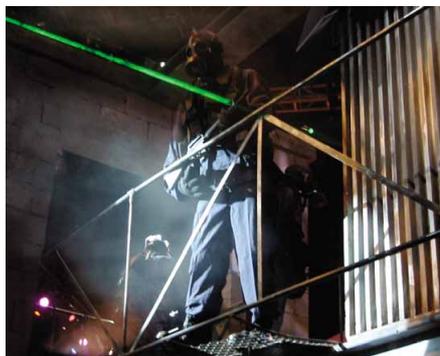
Sturm auf die Mega-Hits: Am ersten Tag drängten die Besucher in die Hallen.



So sah während der E3 die **South Hall** des Los Angeles Convention Centers aus, wo hauptsächlich PC-Spiele präsentiert wurden. In der kleineren West Hall gab es Konsolentitel zu sehen.



Arnold Schwarzenegger präsentierte die Filmumsetzung Terminator 3, spielte allerdings nicht selbst.



Wild maskierte Spiele-Charaktere machten, wie hier bei **Metal Gear Solid 3**, die Stände unsicher.



Schöne Frauen gehören genauso zur E3 dazu wie spannende Spiele.



Auf CD/DVD:
12 Video-Special
direkt von der E3
Auf »ab 16/ab 18«:
härtere Fassungen
und 2 Bonus-Videos

WWW

www.gamestar.de:
• 81 E3-News
• Babes
• Tagebuch
• zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

meisten Highlights wie **Half-Life 2**, **Doom 3**, **Rome** oder **Die Sims 2** kommen ausschließlich oder zuerst für den PC. Das erkannten auch über 50 Entwickler, die wir zur Spiele-Zukunft befragten (Report auf Seite 18). Alles über die kommenden Mega-Hits 2003 erfahren Sie auf den nächsten 34 Seiten.

Rummelplatz E3

Mit der biedereren CeBit oder anderen Computer-Fachmessen lässt sich die E3 kaum vergleichen. Blitzende Lichter, ohrenbetäubende Musik und abgedunkelte Räume erinnern eher an einen Jahrmarkt als an eine seriöse Veranstaltung. Die Hersteller versuchen jedes Jahr aufs

Neue, sich mit knalligen Präsentationen, bombastischen Ständen, Star-Auftritten und nicht zuletzt hübschen Hostessen zu überbieten. Wir waren jedoch lieber in zahlreichen der Öffentlichkeit verschlossenen Konferenzräumen unterwegs, um die E3-Trends 2003 aufzuspüren.

Physik für alle

Das unbestrittene Messe-Highlight **Half-Life 2** macht es vor: In Zukunft geht ohne vernünftige Physik-Engine gar nichts mehr. So realistisch wie in Valves Kinnladen-Klapper sind noch in keinem Spiel Bretter zersplittert, Tonnen gepurzelt oder Gegner zu Boden gegangen. Hinter den mächtigen Physik-Funktionen der **Source-Engine** muss sich sogar die **Havok-Technologie** verstecken, die etwa in **Deus Ex 2** zum Einsatz kommt. Deren Fähigkeiten will Entwickler-Legende Warren Spector dafür voll nutzen, um etwa Wachen mit Lärm anzulocken. Lobenswert, denn was nützt die ausgefeilteste Physik-Engine, wenn sie spielerisch brachliegt?

Lächeln auf dem Monitor

Kantigen Polygon-Visagen und Sempel-Texturen sagen sämtliche Hersteller den Kampf an. Ausgefeilte Mimik und Gesichts-Animationen waren bei jedem Spiel zu sehen, in dem Menschen in Nahaufnahme gezeigt werden. Paradebeispiel ist erneut **Half-Life 2**: Die Figuren wirken extrem real, bis hin zum Blitzen in den Augen. Als Berater holte sich Valve eine Kapazität: Psychologie-Professor Dr. Paul Ekman von der Universität San Francisco.

Internet-Invasion

Schon im letzten Jahr deutete sich der Trend an: Ohne Online-Rollenspiel geht zukünftig kaum ein Publisher mehr ins Rennen. Vivendi bringt **World of Warcraft** sowie **Middle Earth Online**, Microsoft setzt auf **Mythica**, Ubi Soft nutzt mit **Matrix Online** eine gewinnträchtige Kino-Lizenz. Lediglich Electronic Arts ist im Bereich Rollenspiele nach dem mäßig erfolgreichen **Earth & Beyond** vorsichtig. Dafür verfügen

die neuen Sporttitel der Firma wie das Football-Spiel **Madden Online** alle über eine Internet-Funktion. Mutig: Korea-Publisher NCSOFT hat ausschließlich **Online**-Titel im Programm. Wir sind allerdings – wie die Designer in unserer Umfrage – skeptisch, ob sich für eine solche Internet-Flut genügend zahlende Abonnenten finden.

Messe-Fazit

Trotz **Half-Life 2** gab es auf der E3 2003 in allen Genres mehr als genug Highlights, die ein spannendes Spielejahr garantieren. Die besten Titel haben wir in unseren Genre-Hitlisten zusammengefasst und nach Potenzial geordnet. **MS**

E3 auf GameStar.de

Auf unserer Website finden Sie (auch jetzt noch) unsere ausführliche E3-Berichterstattung mit über 80 direkt von der Messe geschriebenen News-Meldungen. Dazu kommen Specials wie ein Bericht über die Präsentation von Half-Life 2, unsere Begegnung mit Arnold Schwarzenegger, das Tagebuch des E3-Teams und natürlich die beliebten Babes-Galerien mit insgesamt 36 Messe-Schönheiten. → www.gamestar.de Quicklink: [94](#)

Hitlisten-Legende

	neu vorgestellter Titel
	verbesserter Preview-Ersteindruck
	verschlechterter Preview-Ersteindruck
	Video auf CD/DVD, Fußnoten klären Details
	Screenshot-Galerie auf www.gamestar.de