



London gegen Leipzig

ECTS vs. Games Convention

Zeitgleich starteten Ende August die beiden größten Spiele messen Europas. Wir haben die siechende ECTS und den vitalen Herausforderer Games Convention besucht.

Forsch legten die Veranstalter der Leipziger Games Convention die erste deutsche Spielmesse seit vier Jahren auf dasselbe Wochenende wie die ECTS in London. Der Plan: Der Newcomer sollte von Donnerstag bis Sonntag steigen und der Konkurrenz (traditionell Sonntag bis Dienstag) so Fachbesucher abgraben. Doch die englischen Messemacher gingen auf Konfrontationskurs und zogen ihre Veranstaltung auf das gleiche Datum vor. Ein mutiger Schritt, denn Kunden und vor allem Aussteller können schließlich nur eine Messe gleichzeitig besuchen. Stände auf beiden Veranstaltungen sind für die meisten Firmen zu teuer.

Mittlerweile dürften die ECTS-Verantwortlichen ihre Entscheidung bereuen: Während in London im Vergleich zu den Vorjahren viele Aussteller und (Fach-)Besucher fehlten, tobte auf der für jedermann zugänglichen Games Convention das Spiele-Leben. Wir waren mit insgesamt fünf Redakteuren in England und Sachsen, um Highlights zu sichten und Geheimtipps aufzuspüren.

Hits in der Hitze

Rund 160 Aussteller zeigten auf der Games Convention ihre Produkte. Während die angenehm klimatisierte Halle 2 nur zu etwa zwei Dritteln mit Ständen gefüllt war, kam



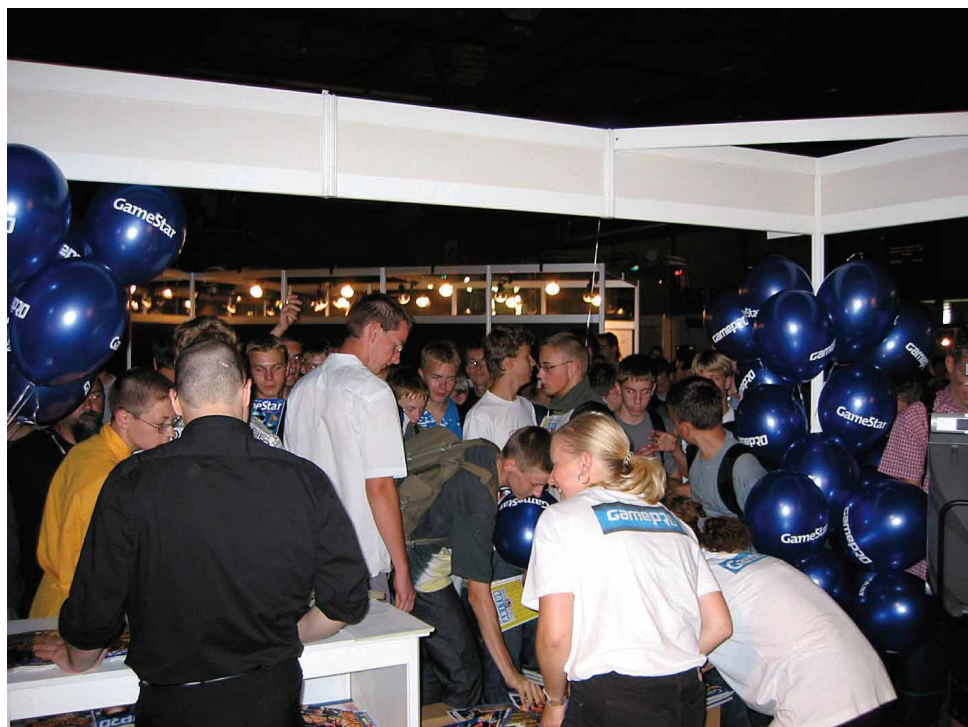
Unser ehemaliger Stellvertretender Chefredakteur **Martin Deppe** ist als Producer bei CDV unter anderem für **Blitzkrieg** verantwortlich.

in Halle 3 fast schon E3-Stimmung auf: Hitze, Gedränge und Lärm erinnerten manchen Fachbesucher an die weltgrößte Spielmesse in Los Angeles. Und auch die gezeigten Titel mussten sich nicht verstecken: Am Stand von Microsoft präsentierte Bruce Shelley **Age of Mythology**. Außerdem konnte man (neben unzähligen Xbox-Titeln) das fast fertige **Impossible Creatures** ausprobieren. Etwas enttäuschend allerdings das Endlosprojekt **Freelancer**. Die Messe-Version wirkte langweilig und stürzte ständig ab.

Bei Electronic Arts gab es zwar viel zu sehen, aber keine Überraschungen. Immerhin konnten die Spieler zum ersten Mal **C&C Generals**, **Anno 1503** und diverse Sportspiele antesten. In einem Hinterzimmer hüpfen wir außerdem mit **Harry Potter 2** durch Hogwarts und bauten in **Sim City 4** Städte. Riesig auch der Stand von Ubi Soft. Neben vielen Konsolentiteln waren für PC-Spieler vor allem **Raven Shield** und



Bruce Shelley persönlich (links) präsentiert in Leipzig Jörg Langer **Age of Mythology**.



Am Wochenende war der **GameStar-Stand** in Leipzig stets dicht umlagert. Die GamePro-Kollegen stellten ihre Erstausgabe vor.

Splinter Cell interessant. Volles Programm bei Codemasters: In einem Originalauto als Kulisse drehten Besucher mit **Colin McRae 3** Proberunden. Etwas enttäuschend fanden wir das Angebot von Eidos. Zwar war **Praetorians** spielbar, von **Deus Ex 2** gab's aber nur einen langweiligen Trailer. Der geplante Auftritt von Warren Spector samt spielbarer Version fiel ins Wasser. Die Playstation-2-Fassung von **Tomb Raider 6** riss uns auch nicht vom Hocker. Mit Vivendi Universal und Take 2 fehlten zwei große Hersteller auf der Games Convention völlig. Beide wollen aber nächstes Jahr dabei sein.

Heimvorteil

Erwartungsgemäß präsentierten in Leipzig viele deutsche Entwickler ihre Arbeit. Am



Die **Babes-Dichte** auf der Games Convention erreichte fast E3-Ausmaße. Das dieser Dame zugehörige Spiel konnte uns dagegen nicht begeistern.

Stand von CDV entdeckten wir etwa das Echtzeit-Strategiespiel **No Man's Land** von Related Designs (**America**). Eine Preview nebst Video gibt's in dieser Ausgabe. Bei Bigben lief der Taktik-Geheimtipp **Soldiers of Anarchy**. Auch zu diesen Projekten lesen Sie mehr in diesem Heft. Spellbound zeigte **Robin Hood**, das mit vielen Ideen den Vorgänger **Desperados** überflügeln könnte. In Halle 2 widmete sich ein großer Stand jungen Programmierern auf Publisher-Suche. Dort gab es etwa die Stuntman-Simulation **Crashday** von Moonbyte zu sehen.

ECTS: Leere in London

Enttäuscht kehrte unser Erkundungstrupp von der ECTS heim: Die meisten der 180 Aussteller waren Kleinstentwickler oder Zubehör-Hersteller. Aus der Riege der großen Publisher hatte lediglich Ubi Soft einen nennenswerten Stand zu bieten. Take 2 war auch hier nicht vertreten. Selbst urenglische Firmen wie Codemasters oder Eidos führten ihre Produkte lieber in Leipzig vor. Zwar lud Electronic Arts wie jedes Jahr ins schicke Europa-Hauptquartier zur Präsentations-Party, doch dort war die gleiche Software zu sehen wie auf der Games Convention. Die Lionhead-Titel **Black & White 2** sowie das skurrile **The Movies** blieben London-Besuchern vorbehalten, es sei denn, sie waren (wie wir) von Peter Molyneux in ein separates Hotelzimmer geladen. Allerdings sind beide Projekte gegenwärtig in einem sehr frühen Stadium. Vivendi Universal zeigte auf einem ehemaligen Industriegelände abseits der Messe unter anderem das viel versprechende **Total Immersion Racing** und das coole **Blood Rayne**. Insgesamt waren die meisten Hersteller aber unzufrieden mit der ECTS, ein Pressesprecher bezeichnete die Messe sogar als »Totentanz«.

Sieger Games Convention

Wir sind gespannt, ob die alte Dame ECTS im Jahr 2003 noch stattfindet. Schließlich erreichen die Aussteller auf der Games Convention sowohl Fachbesucher als auch Endkunden auf einmal. Und billiger als im sündhaft teuren London ist der Messeauftritt in Leipzig ebenfalls. Auf jeden Fall freut es uns, dass die deutsche Messe die ECTS auf Anhieb übertrumpfen konnte! **MS**

Messe-Highlights

Games Convention



C&C Generals: Beim neuesten Spross der etablierten Strategiereihe von EA Pacific begeisterte die Besucher vor allem die bunte 3D-Grafik. (Electronic Arts)

Splinter Cell: Die PC-Version des Schleich-Shooters war endlich spielbar. Steuerung und Optik flutschen wie in der Konsolenvorlage. (Ubi Soft)

Stalker - Oblivion Lost: Aus Russland kommt dieser Ego-Shooter mit Edelgrafik. Besonders gut haben uns die stimmigen Texturen gefallen. (Russobit-M)

ECTS



James Bond Nightfire: Mit 20 Waffen und Gegenständen ballern Sie sich durch 20 Levels – Rennspiel-einlagen inklusive. (Electronic Arts)

Total Immersion Racing: Realistische Rennautos und überragende Fahrer-KI überzeugten die Rennsportexperten in der Redaktion. (Empire Interactive)

BloodRayne: Ein tolles Action-Adventure trotz hanebüchener Hintergrundgeschichte um eine Vampirfrau im Dritten Reich. (Vivendi Universal)