

## Messebericht E3

# Electronic Entertainment Expo

Gerüchten lauschen, Neuheiten bestaunen, Highlights probespielden – die E3 ist ein Paradies für Computerspieler. GameStar war für Sie mit sieben Mann in Los Angeles.



Auf Video-CD:  
E3-Highlights

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder  
in Screenshot-Galerie

Die Sonne lacht vom Himmel, 20 Kilometer Sandstrand locken, links und rechts warten Einkaufsstempel – das GameStar-Team hat seinen Weg in die Messehallen der Electronic Entertainment Expo trotzdem gefunden. Bereits zum siebten Mal fand die weltgrößte Computerspiele-Messe statt, vom 17. bis 19. Mai in Los Angeles. Die wichtigste Nachricht: Trotz des Hypes um die Konsolen zeigten sich die PC-Spiele in sehr guter Form; die Genres Action und Strategie quollen vor hochklassigen Vertretern förmlich über.

## 1. Trend: 3D siegt

Klar, Sport- und Action-Spiele waren schon immer Vorreiter dreidimensionaler Polygone. Doch vor einem Jahr behaupteten die meisten Strategiespiel-Designer noch, isometrische

Grafik sei übersichtlicher. Jetzt sind ausnahmslos alle wichtigen Strategiefirmen auf den XYZ-Zug aufgesprungen, sodass die alten 2D-Slogans nachträglich wohl nur mit dem damaligen Mangel an funktionierenden 3D-Engines zu erklären sind. Wer jetzt noch Pixelgrafik bringt, programmiert schon zwei Jahre an dem Spiel (**Commandos 2**), nutzt eine bewährte

Engine (**Galactic Battlegrounds**) oder fand schöne Optik schon immer eher hinderlich (**Sid Meiers Civilization 3**). Egal ob **WarCraft 3**, **Empire Earth** oder **Age of Mythology** – Polygonsoldaten sehen besser aus als Pixelhelden, bewegen sich vielfältiger und zoomen stufenlos. Letzteres nutzen alle drei Titel für spannende In-game-Zwischensequenzen. Auch die Rol-

enspieler müssen prächtigen Hintergrundbildern à la **Baldur's Gate 2** ein trauriges Winkewinkel hinterher werfen: Selbst BioWare will von 2D nichts mehr wissen und bringt mit **Neverwinter Nights** und **Baldur's Gate 3** reinrassige 3D-Titel.

## 2. Trend: Qualität

Weniger Spiele, dafür höhere Qualität – dieser Trend des letz-



Das E3-Team, von links: Jörg Langer, Mick Schnelle, Martin Deppe, Jörg Spormann, Markus Schwerdtel, Heinrich Lenhardt, Peter Steinlechner. Wir haben unseren Minivan vor der Skyline von Downtown L.A. geparkt, 100 Meter vor der Messe.

## Inhalt

Action-Highlights .....	54
Strategie-Highlights ...	56
Sport-Highlights .....	58
Adventure-Highlights ...	60
Simulations-Highlights ..	62
Star-Prognosen 2003 ...	64



ten Jahres hat sich weiter verstärkt. Sehen wir uns zur Bekräftigung mal die Messe-Luschen (laut Umfrage unter den E3-Redakteuren) an: Jowoods garstig aussehendes **Hotelgigant**, die uninspirierte Flugsimulation **Lock on** und das langweilige Echtzeit-Strategiespiel **Real War**. Alle drei Programme machen diverse Dinge richtig, erfüllen Bedienungsstandards, bieten ausreichende Spieltiefe. Vor drei Jahren wären sie im überdurchschnittlichen oder gar Highlight-Bereich gelandet – jetzt tragen sie die rote Laterne.

Bei den Lizenzen ist der Qualitätstrend neu. So verballert noch vor anderthalb Jahren LucasArts seine **Star Wars**-Lizenz für dürftige 08/15-Kost wie **Dunkle Bedrohung**. Viele Firmen, etwa Eidos (**Braveheart**), wollten miese Spiele mit teuren Lizenzen aufpolieren. Bei dieser E3 hingegen stand hinter einem großen Namen fast immer auch ein gutes Spiel. Bestes Beispiel dafür ist Electronic Arts' **Harry Potter**. Obwohl es vorher niemand geglaubt hätte: Da ist kein Billigspielchen für Kinder in der Mache, sondern ein wunderschönes Action-Adventure mit ausgefeilter, missionsbasierter Handlung.

### 3. Trend: Deutsche Spiele

Wie oft mussten wir schon die Zwergenrolle der deutschen Spiele-Industrie beklagen. Doch die diesjährige Expo zeigt einen Wandel an: Noch nie gab es so viele Stände und so viele gute Spiele aus dem deutschsprachigen Raum: Sunflowers beeindruckte mit **Anno 1503** selbst die Aufbauspiel-Ignoranten aus den USA, Fishtank brauchte sich mit **Aquanox** vor keinem anderen Actionspiel-Publisher zu verstecken. Auch THQ's **Yager** und Cryteks **X-Isle** waren grafisch voll auf der Höhe der Zeit. Ascaron entsendet mit **Artefact** ein pffiffiges Echtzeit-Taktikspiel, CDV bringt das (in Ungarn programmierte) **Imperium Galactica 3**. Den Vogel schoss Jowood mit einem etwa 2 Millionen Mark teuren Riesenstand ab, auf dem rund zehn Spiele gezeigt wurden. Klares Highlight: **Industriegigant 2**.

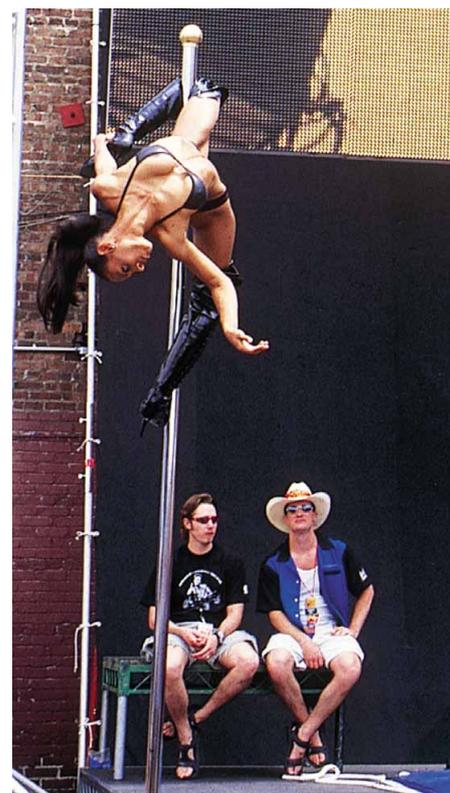
### 4. Trend: Militärspele

Dieses GameStar-Titelbild zeigt erstmals moderne Soldaten und Waffensysteme. Auch wenn das eine Ausnahme für das hervorragende (und noch dazu fiktive) **Operation Flashpoint** ist, liegen wir damit voll im E3-Trend. Und der heißt »Die Kriegsspie-

le kommen«. Während vor zwei Jahren noch alle Action-Designer auf Aliens gesetzt haben, programmieren sie jetzt zu meist taktisch angehauchte Schlachtfeld-Ausflüge. **Medal of Honor** versetzt Sie in beängstigend reale Situationen, wie man sie aus **Der Soldat James Ryan** kennt. **Hidden & Dangerous 2** macht Sie zum Truppführer im Zweiten Weltkrieg. Bei **Soldier of Fortune 2**, **Ghost Recon** und **Global Operations** geht es um die realistische Simulation von modernen Kampfeinsätzen. Trotz der teils sehr hohen technischen Qualität dieser Spiele sind wir über den Trend nicht glücklich – zumal **Unreal 2** zeigt, dass sich Festungseroberungen und Team-Management auch in einer Science-fiction-Umgebung überzeugend darstellen lässt.

### Volle Ladung

Auf den folgenden Seiten finden Sie unsere bewährten Top-10-Listen, in denen wir nach vielen Diskussionen die heißesten Hoffnungsträger aufführen. Die Simulationen bekommen nur eine Top-5-Liste – sonst hätten wir fast jedes Spiel vorstellen müssen, das in diesem kränkelnden Genre überhaupt gezeigt wurde. Neben dem Rang



Da US-Programmierer offensichtlich nackte Haut nur auf Messen zu Gesicht bekommen, wartete fast jeder Stand mit leicht bekleideten Damen auf (Bild: G.O.D.-Stand).

befindet sich unser offizieller Preview-Ersteindruck. Daneben steht ein Pfeil, wenn sich unsere subjektive Meinung vom Spiel durch die E3 verbessert oder verschlechtert hat. **LA**

## Noch mehr E3

Auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) finden Sie über **100 News**, die wir direkt auf der E3 geschrieben haben. Dazu kommen diverse Specials, darunter ein Hallen-Rundgang, drei **Babes-Galerien** und eine exklusive Preview zu **Ego**. Vor allem das **E3-Tagebuch** ist interessant, bei dem Sie mit vielen Bilddokumenten erfahren, was unsere Redakteure wirklich in Los Angeles gemacht haben.

**GameStar.de**

**Screenshot-Galerie:** Brandaktuelle Bilder zum 3D-Actionspiel Duke Nukem Forever und weiteren E3-Highlights finden Sie in unserer Screenshot-Galerie. Mehr Informationen finden Sie [hier](#).

**Electronic Entertainment Expo**

**GameStar berichtete vom 16.-20. Mai von der Spiele-Messe E3. Hier sehen Sie eine Auswahl der News:**

- Star Wars Galaxies: Screenshots
- Max Payne: Neuer Trailer
- Duke Nukem Forever: Neuer Trailer
- Neverwinter Nights Update
- Larry Holland: Star-Wars-Spiel?
- Duke Nukem exklusiv in GameStar

Alle 109 E3-News finden Sie [hier](#) ▶▶



E3-Tagebuch:  
Das tägliche  
Treiben der GS-  
Redakteure. ▶▶



E3-Babes:  
Special 1  
Special 2  
Special 3



Rundgang:  
Umfangreiche  
Hallenbesichtigung  
auf der E3. ▶▶



## Die wichtigsten News und Spiele im Actiongenre

# E3-Action-Hits

Schießereien im Paradies, Ballern im Zweiten Weltkrieg: Noch nie wurden auf einer Messe derart vielfältige Szenarios und hochwertige Actionspiele gezeigt.

Die Marschrichtung ist in diesem Jahr eindeutig: Statt auf schräge Ideen setzen die Schöpfer von Actionspielen auf Wertarbeit. Flops oder gar waghalsige Experimente mag sich keiner leisten. Für Abwechslung werden in nächster Zeit vor allem die Szenarios sorgen: Vom Alien-Planeten bis zum Zweiten Weltkrieg, vom New Yorker Hinterhof bis nach Las Vegas reicht die Palette. Die Programme in unserer Top-Ten haben sich ein extrem knappes Rennen um die Platzierungen geliefert.

### Neue 3D-Macht

GameStar hatte schon vor einiger Zeit darüber berichtet, auf der E3 konnten wir es live sehen: **Jedi Knight 2**. Als Kyle Katarn sind Sie wieder mit Lichtsäbel und Blaster-Gewehr unterwegs, um eine interstellare Verschwörung zu vereiteln. In geplanten Umgebungen wie der Jedi-Akademie auf Yavin 4 und

einem Piratenmond kämpfen Sie sowohl mithilfe von Macht-Zaubersprüchen als auch computergesteuerten Begleitern. In dem noch sehr frühen Raumsstationslevel haben uns vor allem die Gegner-Animationen sehr gut gefallen. Schade, dass LucasArts noch keine Screenshots rausrücken wollte.

### Valve und id

Um zwei 3D-Actionfirmen war es ungewöhnlich ruhig. Valve zeigte keine Version von **Half-Life 2**, obwohl dessen Entwicklung schon weit vorangeschritten sein soll. Auch zu **Team Fortress 2** oder gar **Counterstrike 2** gab es keine neuen Infos.

Die Jungs von id Software waren lediglich in kleiner Besetzung angetreten, um **Return to Castle Wolfenstein** mit vorzustellen; die eigentliche Umsetzung erledigt eine kleine Firma namens Grey Matter Interactive. Uneinigkeit herrschte bei



Loose Cannon: Ubi Soft will das Konzept des Actionspiels komplett umstricken.

der Präsentation übrigens über dessen 3D-Engine; offiziell verwendet es die von **Quake 3**. Ein anwesender id-Manager meinte, das Programm enthalte sogar schon ein wenig Code von **Doom 3**. Greg Goodrich, Chef des eigentlichen Entwicklerteams, erwiderte darauf nur verwundert: »Wie bitte, was erzählt ihr den Leuten denn da!?!«

### Loose Cannon

Letztes Jahr war es noch auf Platz 2 in unserer E3-Top-Ten; das Actionspiel **Loose Cannon**, in dem Sie sowohl in Fahrzeugen wie in der Ego-Perspektive gegen Ganoven kämpfen. Diesmal fehlt es dort komplett. Der Grund: Mit Ubi Soft hat es nicht nur einen anderen Publisher, sondern auch ein komplett neues Entwicklerteam, ein anderes Konzept sowie neue Grafik- und Physik-Algorithmen. Auch spielerisch sind Änderungen zu erwarten: eine sehr lineare Kampagne statt weitgehender Handlungsfreiheit, sowie kleinere 3D-Metropolen.

### Dino aus Coburg

Schon seit längerem sorgt das Programmierer-Team Crytek aus Coburg für ordentlich Furore. Grund: die selbstablaufende Grafik-Demo **X-Isle**, die auf einer lauschigen 3D-Insel mit Bombast-Details prahlt. Das Team gab auf der E3 einen Publishing-Deal mit Ubi Soft bekannt, um aus der Demo ein richtiges Spiel zu machen. Zu sehen war die neueste Version, in der man sich frei bewegen konnte. PS

**X-Isle:**  
Die Bombast-Demo von Crytek mutiert zum Actionspiel.



E3-Messe-Hits



Unreal 2: Tolle Landschaften und neue Spielideen.



Halo: Der Solo-Modus zeigte sich in Bestform.

**Unreal 2** (Epic Games)

Hinter verschlossenen Türen sorgte es für offene Münder: Vor allem die Außenwelt sieht fantastisch und sogar deutlich schöner aus als in Halo. Lead-Designer Mike Verdu zeigte spielerische Neuerungen, etwa das Multiplechoice-System für Befehle an Kollegen.

**1.** ↑  
Ausgezeichnet  
2. Quartal 2002

**Halo** (Bungie)

Keine Engine-Filme mehr: Halo war auf der E3 für jeden Besucher zugänglich und konnte (auf der Xbox) sowohl im Solo- wie im Multiplayer-Modus angespielt werden. Solo machten vor allem die Fahrten im wild schlingernden Jeep schon jede Menge Spaß.

**2.**  
Ausgezeichnet  
2. Quartal 2002



Aquanox: Opulente Grafiken in der Tiefsee.



Duke Nukem Forever: 3D-Action in Las Vegas.

**Aquanox** (Massive)

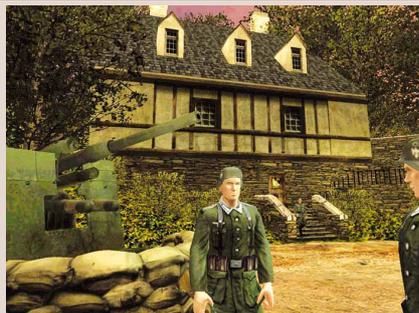
Am Stand von Fishtank Interactive ging es ab in die wunderschöne Welt der Tiefsee. Das Actionspiel des Mannheimer Entwicklerteams Massive hat neben klasse Grafiken auch flotte Unterwasser-Schießereien, gewaltige Explosionen und viel Flair.

**3.**  
Ausgezeichnet  
3. Quartal 2001

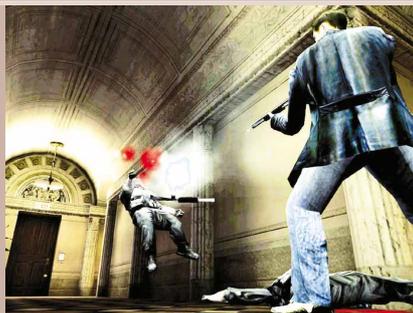
**Duke Nukem Forever** (3D-Realms)

In einem brütend heißen US-Truck, umgebaut zum Heimkino, zeigte 3D-Realms endlich den Duke in Action. Und wie: Geballer ohne Ende, schicke 3D-Mädels und die PC-Version von Las Vegas, heimgesucht von Aliens. Toll – aber leider noch nicht anspielbar.

**4.**  
Sehr gut  
3. Quartal 2001



Medal of Honor: Der Zweite Weltkrieg am PC.



Max Payne: Grafik wie in einem guten Actionfilm.

**Medal of Honor** (Electronic Arts)

Lange Warteschlangen standen vor dem Verschlag, in dem zwei EA-Designer den Zweiter-Weltkrieg-Shooter drei Tage lang vorführen mussten – bei mieser Luft, Höllenlärm und Dunkelheit. Allerdings waren die gezeigten zwei Missionen extremst beeindruckend.

**5.** ★ NEU  
Sehr gut  
4. Quartal 2001

**Max Payne** (Remedy)

Den Designern von Remedy aus Finnland ging es sichtbar gut: Das Actionspektakel ist nach rund vier Jahren Entwicklung so gut wie fertig. Neben kinoreifen Kamerafahrten und dem abgefahrenen Zeitlupen-Effekt ist auch die Handlung interessant.

**6.** ↑  
Sehr gut  
Juli 2001



Mafia: Ballern und Fahren für das Syndikat.



Jedi Knight 2: Lichtsäbel und die Macht. (Zeichnung)

**Mafia** (Take 2)

Deutlich fortgeschritten präsentierte sich das Actionspiel um einen Ex-Taxifahrer in Diensten der »ehrenwerten Gesellschaft«. Vor allem die Levels wirkten deutlich fertiger als in den zuletzt gesehen Versionen – und auch die Grafik war nochmals verbessert.

**7.** ↑  
Sehr gut  
4. Quartal 2001

**Jedi Knight 2** (LucasArts)

Gerade mal einen Monat alt war die Version des heiß erwarteten Egoshooters, die Raven Software bei LucasArts vorführte. Wieder treten Sie als Kyle Katarn an; sowohl Laserschwert-Kämpfe wie Jedi-Mächte wollen die Entwickler in der Quake-3-Engine umsetzen.

**8.** ★ NEU  
Sehr gut  
2. Quartal 2002



C&C Renegade: Kampf mit und ums Tiberium.



Soldier of Fortune 2: Gut getarnt kämpfen.

**C&C: Renegade** (Westwood)

Das einzige Programm aus dem Westwood'schen C&C-Universum spielte diesmal in der Ich-Perspektive. Imposant fanden wir vor allem, wie viel in den Levels los ist: Da seilen sich Soldaten vom Helikopter ab, Flugzeuge jagen über die Basis.

**9.**  
Sehr gut  
4. Quartal 2001

**Soldier of Fortune 2** (Raven Software)

Raven-Boss Brain Raffel zeigte selbst, dass sich das Programm vor allem spielerisch gegenüber Teil 1 kräftig verbessern wird. So sind Sie künftig im Team unterwegs. Außerdem imposant: der mit Abstand schönste 3D-Wald, den wir bis jetzt gesehen haben.

**10.** ★ NEU  
Sehr gut  
4. Quartal 2001

## Die wichtigsten Spiele im Strategie-Genre

## E3-Strategie-Hits

Auch in diesem Jahr gab es auf der E3 massenhaft Strategiespiele zu sehen. Wir sagen Ihnen, was unbedingt auf Ihre Festplatte sollte.

Schreibtsich-Kommandanten brauchen auch in Zukunft nicht um Software-Nachschub zu bangen. Auf den meisten Messe-Ständen mit PC-Spielen lief mindestens ein Strategie-Titel. Die große Zahl hervorragender Titel hat uns die Auswahl für die Hitliste sehr schwer gemacht. Während die Hersteller im letzten Jahr 2D- und 3D-Spiele noch zu etwa gleichen Teilen zeigten, dominiert 2001 eindeutig 3D. Isometrisch dargestellte Titel wie **Civilization 3**, **Stronghold** oder **Star Wars: Galactic Battlegrounds** dürften die letzten Vertreter ihrer Art sein. 3D-Spiele wie **Age of Mythology** oder **Empire Earth** sehen inzwischen fantastisch aus und protzen mit beeindruckenden Zwischensequenzen in der Spiele-Engine. **WarCraft 3** mit seinen überschaubaren Armeen hat für viele Entwickler offensichtlich Vorbild-Funktion: Massenschlachten wie in **Praetorians** waren auf den Messe-Monitoren eher selten zu sehen. Die meisten Designer setzen lieber auf kleinere, aber starke Truppenverbände, die oft zusätzlich ein mächtiger Held

unterstützt. Fast völlig in der Versenkung verschwunden ist die Rundenstrategie. Allein **Civilization 3** hält noch die Fahne der Zug-um-Zug-Spiele hoch.

## Imperium Galactica 3

Eine kleine Überraschung erleben wir am Stand von CDV. Gut versteckt führte dort ein ungarisches Entwicklerteam **Imperium Galactica 3** vor. In den Schlachten gegen sechs gemeine Alien-Rassen erweitern Sie Ihr Reich. Wie in den Vorgängern verwalten Sie Kolonien und arbeiten sich vom Garnisons-Kommandanten zum Admiral hoch. Der Schwerpunkt liegt im dritten Teil mehr auf Forschung und dem Bau von Raumschiffen. Die schicke 3D-Grafik kann locker mit **Homeworld** mithalten.

## Conquest

Nach dem Ende von Digital Anvil ging Eric Peterson, Produzent von **Conquest**, erst mal auf die Suche nach einem neuen Publisher. Den hat er jetzt mit Ubi Soft gefunden, die das Echtzeit-Strategiespiel im Weltall noch zum Sommer veröffentlichen will. Sichtlich erleichtert über

den guten Ausgang seiner Odyssee zeigte uns Peterson das grafisch prächtige Spiel. Besonders die Schlachten zwischen den riesigen Mutterschiffen sa-

geniespiel **Swine** von Fishtank. Die Viecher rattern mit kleinen Panzer- und Jeep-Verbänden durch 3D-Landschaften. Dabei sind die Einheiten bis ins kleinste



Imperium Galactica 3: In fischen 3D-Schlachten erweitern Sie Ihr Sternreich.

den sehr beeindruckend aus. Ein Addon mit neuen Schiffen ist angeblich auch schon in Planung.

## Swine

Vom Weltraum in den Schweinestall: Hasen und Ferkel bekämpfen sich im Echtzeit-Strat-

egiespiel **Swine** im Oktober eine unkonventionelle Überraschung ins Haus stehen. **MS**



Conquest: Das Weltraum-Strategiespiel erscheint jetzt bei Ubi Soft.



Swine: Schweine und Hasen gehen mit schwerem Gerät gegeneinander vor.

E3-Messe-Hits



**WarCraft 3:** Vier Rassen kämpfen und zaubern.



**Empire Earth:** 500.000 Jahre Krieg zum Nachspielen.

**WarCraft 3: Reign of Chaos** (Blizzard)  
Die stimmungsvolle 3D-Grafik begeisterte die Messebesucher. Zaubersprüche, Landschaften und Einheiten sind unglaublich detailliert dargestellt. Die Zwischensequenzen in der Spiele-Engine schaffen mit dramatischen Kameraschwenks Fantasy-Atmosphäre.

**1.**  
Ausgezeichnet  
4. Quartal 2001

**Empire Earth** (Stainless Steel Studios)  
Über zwölf Epochen erstrecken sich die epischen Echtzeit-Schlachten im Strategie-Hoffnungsträger von Rick Goodman (Age of Empires). Eine Vielzahl an Einheiten, aufrüstbare Kämpfer und Gebäude, tolle 3D-Grafik und packende Szenarios machen Lust auf das fertige Spiel.

**2.**  
Ausgezeichnet  
4. Quartal 2001



**Age of Mythology:** Götter und Helden in der Antike.



**Anno 1503:** Klimazonen beeinflussen die Landwirtschaft.

**Age of Mythology** (Ensemble Studios)  
Beim inoffiziellen Nachfolger zu Age of Empires 2 kommt Ensembles eigene leistungsfähige 3D-Engine Bang! zum Einsatz. Ägypter, Griechen und Wikinger kämpfen mit Sagen-Helden und -Monstern gegeneinander. Per Wunder greifen Götter ins Geschehen ein.

**3.**  
Ausgezeichnet  
2. Quartal 2002

**Anno 1503** (Sunflowers)  
Die Arbeit am Wusel-Spaß schreitet bei Sunflowers flott voran. Durch den Handel mit neun Nachbar-Kulturen füllen Sie das Stadtsäckel und verschönern die Siedlung in fünf Stufen. Ungewöhnlich für ein Aufbau-spiel: Eine Hintergrundgeschichte ziert die Kampagne.

**4.**  
Ausgezeichnet  
Oktober 2001



**Commandos 2:** Zweiter Teil mit vielen Verbesserungen.



**Stronghold:** Schwere Katapulte gegen dicke Mauern.

**Commandos 2** (Pyro Studios)  
Das Taktik-Spektakel um eine Spezialeinheit im Zweiten Weltkrieg ist fast fertig. Im Moment bauen die Entwickler noch Originalschauplätze wie den Eiffelturm ein. Bei Missionen in Häusern ist die Ansicht frei rotierbar. Die Steuerung ist immer noch etwas knifflig.

**5.**  
Sehr gut  
Juni 2001

**Stronghold** (Take 2)  
Eine stolze Festung braucht einen fähigen Verwalter: Nur wenn die Warenkreisläufe innerhalb der Burgmauern gut funktionieren, klappt auch die Verteidigung gegen Angreifer. Die Mischung aus Wirtschaftssimulation und Echtzeit-Strategie hat Hitpotenzial.

**6.**  
Sehr gut  
Oktober 2001



**Battle Realms:** Kämpfe mit lernfähigen Einheiten.



**Praetorians:** Römische Legionen in Reih und Glied.

**Battle Realms** (Liquid)  
Kleine, aber gut ausgebildete Kampfverbände prügeln sich auf japanisch angehauchten Echtzeit-Schlachtfeldern in hübscher 3D-Grafik. In Schulen verbessern Einheiten individuell ihre Kampftechniken, deren Choreographie an japanische Prügelspiele erinnert.

**7.**  
Sehr gut  
3. Quartal 2001

**Praetorians** (Pyro Studios)  
In Gallien, Germanien, Ägypten und im heimatlichen Italien kommandieren Sie riesige Verbände römischer Legionäre. Die Soldaten stapfen in Formation durch schöne 3D-Landschaften. Bei Belagerungen feindlicher Festungen kommen Leitern und Rammen zum Einsatz.

**8.**  
Sehr gut  
4. Quartal 2001



**Civilization 3:** Grafisch schlicht, spielerisch toll.



**Mech Commander 2:** Mechs in bunten Schlachten.

**Civilization 3** (Firaxis)  
Im dritten Teil des Rundenklassikers hat sich grafisch wenig getan, spielerisch wurde optimiert. Jede Stadt hat nun ein kulturelles Einzugsgebiet. Eine sehr wichtige Rolle soll der Handel mit anderen Völkern spielen. Nur so kommen Sie an manche begehrten Waren.

**9.**  
Sehr gut  
4. Quartal 2001

**Mech Commander 2** (Microsoft)  
Kleine Trupps schwerer Battlemechs hören allein auf Ihr Kommando. Die kniffligen Missionen enden meist in bombastischen Explosionen feindlicher Gebäude oder Fahrzeuge. Nach erfolgreicher Schlacht tunen Sie die Stahlkolosse mit erbeuteten Teilen.

**10.**  
Sehr gut  
Juli 2001



## Die neuesten Spiele im Sport-Genre

# E3-Sport-Hits

**Ausweichmanöver: Branchenriese EA Sports dominiert die klassischen Sport-Simulationen, also setzt die Konkurrenz auf hochklassige Rennspiele.**

**E**in Besuch auf der E3-Messe ist schon ein sportlicher Mehrkampf für sich. Das Videokamera-Gestempe zwackt im Bizeps, Wanderungen zwischen den Messehallen mit Marschgepäck gehen in die Beine, mittags im überfüllten Pressezentrum sind Nahkampfkünste gefragt, um eines der letzten Gratisbrötchen zu ergattern.

Die Sport-Fans unter den Messebesuchern hatten dagegen weniger Muskelkater in ihrem Gamepad-Daumen. Denn ein Trend des letzten Jahres setzte sich fort: Sportspiele fahren auf dem PC

weiter im leichten Rückwärtsgang. Selbst Golf-Dauerlieferant **Links** setzt 2001 mit einer neuen Version aus; Microsoft beschränkt sich bescheiden auf eine Erweiterungs-CD zu **Links LS 2001**, die in diesen Tagen in den USA ausgeliefert wird.

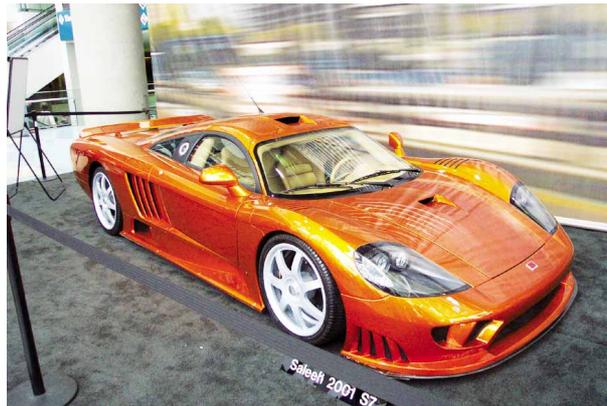
### Die neue EA-Saison

EA Sports hütet zuverlässig seine Monopole und denkt an regelmäßige Updates für die treue PC-Fangemeinde. Von **Fifa 2002** gab es hinter verschlossenen Türen eine superfrühe Version, bei der das neue Pass-



Die Offroad-Trucks von **4x4 EVO 2** auf der hektischen Flucht vor exorbitanten Benzinpreisen.

System schon gut funktionierte. Leider sahen wir noch keine Vorführung der verbesserten Spielgrafik, sondern lediglich gerenderte Szenen. Inhaltlich soll das Programm noch mehr in Richtung Simulation gehen als die 2001-Ausgabe. **NHL**



Dieses echte **Supercar** inspirierte zu ganz neuen Dienstwagen-Wünschen.

**2002** wirkt schon recht fortgeschritten. Witzig: Das Publikum nimmt jetzt mit Anfeuerungsrufen und Pfiffen Einfluss auf die Leistung der Kurven-Cracks. Basketball-König **NBA Live 2002** wurde weder offiziell angekündigt noch gezeigt. Wir wetten aber Michael Galuschkas verschwitztes Lakers-Trikot darauf, dass zum Start der nächsten NBA-Saison eine weitere Episode rauskommen wird.

### Automobil-Ausstellung

Keinerlei Nachwuchsorgen müssen sich PC-Besitzer bei Rennspielen machen. EA Sports und Ubi Soft liefern sich ein neues Formel-1-Duell, Jowood präsentiert Rallye-Klassiker. Und selbst auf konsolige Straßenrennen à la **Ridgeway Racer** brauchen

Sie nicht zu verzichten, wie Activisions **Supercar Street Challenge** beweist. Erzrealistisch geht es dagegen bei **World Sports Car** zu, aber weil Hersteller Empire die E3 schwänzte, konnten wir kei-

ne neuen Eindrücke sammeln. Wer trotz steigender Benzinnpreise die Lust auf geländegängige Trucks nicht verloren hat, darf bei **4x4 EVO 2** das Gelände zudieseln. Das Offroad-Rennspiel von Take 2 wird gleichzeitig für Xbox und PC entwickelt.

### Sport brutal

Den Sonderpreis »Bizarrestes Sport-Konzept der E3« erhält eine Konsolen-Ankündigung. Im Fußballspiel **Red Card Soccer** soll es mehr rote Kartons und Elfme-



Empires **World Sports Car** fehlte auf der E3, soll aber pünktlich im Herbst an den Start gehen.



Dank Live-Skateboard-Performance und **Tony Hawk's Pro Skater 3** war der Activision-Stand das Mekka aller Extremsport-Fans. Bei lauter Rap- und Rock-Musik glühten die Joypads.

E3-Messe-Hits



NHL 2002: Super Mario beim NHL-Comeback.



F1 Racing 2: Hoffentlich kriegt die KI die Kurve.

NHL 2002 (EA Sports)

Mmmh, Eishockey! Die Spielfiguren sehen noch eine Klasse besser aus als beim genialen Vorgänger. Durch das Erfüllen von Spielzielen können Sie jetzt Bonus-Features freischalten. Die neue Breakaway-Kamera schaltet bei Alleingängen auf die Ego-Perspektive um.

F1 Racing Championship 2 (Ubi Soft)

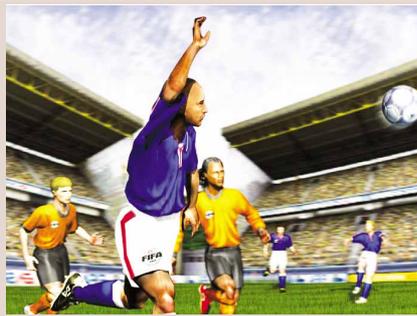
Ubi Softs Formel-1-Fortsetzung hat noch die Daten der Saison 2000 im Tank. Dafür gibt es verbesserte Grafik samt Wetter-Effekten. Im Szenario-Modus spielen Sie historische Rennsituationen nach. Außerdem versprechen die Franzosen eine stark verbesserte KI.

Fifa 2002 (EA Sports)

Spielerisch dürfte das neue Pass-System, bei dem Sie die Stärke des Zuspiels dosieren müssen, für mehr Anspruch sorgen. Als Zusatz-Modus kommt die WM-Qualifikation dazu. Große Sensation am Rande: Die Steuerung soll endlich frei konfigurierbar sein!

Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision)

Die Fortsetzung zum Skateboard-Phänomen kommt auch für den PC. Der neue Tony Hawk hat lebendigere Schauplätze wie Paris, Rio oder Tokio und eine verbesserte Grafiktechnik. Die griffige Steuerung wird um einige spektakuläre Tricks erweitert.



Fifa 2002: Render-Impression, keine Spielgrafik.



Tony Hawk 3: Erstes Bild von der PS2-Version.

Motor City (EA Games)

In dieser online-exklusiven PS-Welt warten über 50 historische Schlitten auf Sie. Rund tausend Ersatzteile laden zum Tunen und Tricksen ein. In Wettrennen mit anderen Spielern verdienen Sie sich das Kleingeld für die nächste Wagen-Finanzierung.

Rally Trophy (Jowood)

Hier steuern und reparieren Sie zehn historische Rallye-Rennsemmeln – quasi ein Grand Prix Legends für Quersfeldein-Fans. Auf den rund 50 schicken Fantasiestrecken gibt es wechselnde Wetterbedingungen wie Regen, Nebelschwaden und Schneegestöber.



Motor City: Online in der Muscle-Car-Community.



Rally Trophy: Quersfeldein mit alten Scherben.

Madden NFL 2002 (EA Sports)

Größere Neuerungen sind bei der American-Football-Referenz nicht zu erwarten. Die Grafik-Engine soll schneller werden und dynamische Lichteffekte enthalten. Dazu gesellen sich eine verbesserte Defensiv-KI und das neue NFL-Team Houston Texans.

F1 2001 (EA Sports)

Nach dem durchwachsenen Formel-1-Einstand gelobt EA Besserung, das Computer-Fahrverhalten wird angeblich verbessert. Während des Rennens kann jetzt Regenwetter aufziehen. Teams und Fahrer sind top-aktuell auf dem Stand der 2001-Saison.



Madden NFL 2002: Licht und Schatten in Tampa Bay.



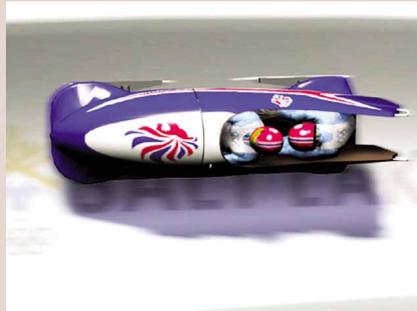
F1 2001: Auf der Suche nach der Ideallinie.

Salt Lake 2002 (Eidos)

Das offizielle Spiel zur Winterolympiade in Salt Lake City hat sechs Disziplinen: Trickski, Bobfahren, Skispringen, Snowboard-Slalom und zwei Ski-alpin-Varianten. Am Eidos-Stand war bisher nur das ganz manierliche 3D-Skispringen spielbar.

Supercar Street Challenge (Activision)

Mit neun lizenzierten Supercars (etwa Lotus) rasen Sie durch sieben Städte wie München und London. Unkomplizierte Sause ohne größere Komplexitätsansprüche, aber mit viel Action. Kreative Temposünder können die Karosserie beliebig stylen.



Salt Lake 2002: Render-Bob als Vorgeschmack.



Supercar Street Challenge: London macht nass.

1.

Ausgezeichnet  
4. Quartal 2001

2.

Sehr gut  
4. Quartal 2001

3.

Sehr gut  
4. Quartal 2001

4.

Sehr gut  
4. Quartal 2001

5.

Sehr gut  
3. Quartal 2001

6.

Sehr gut  
1. Quartal 2002

7.

Sehr gut  
3. Quartal 2001

8.

Gut  
4. Quartal 2001

9.

Gut  
1. Quartal 2002

10.

Gut  
3. Quartal 2001



## Die wichtigsten Spiele im Adventure-Genre

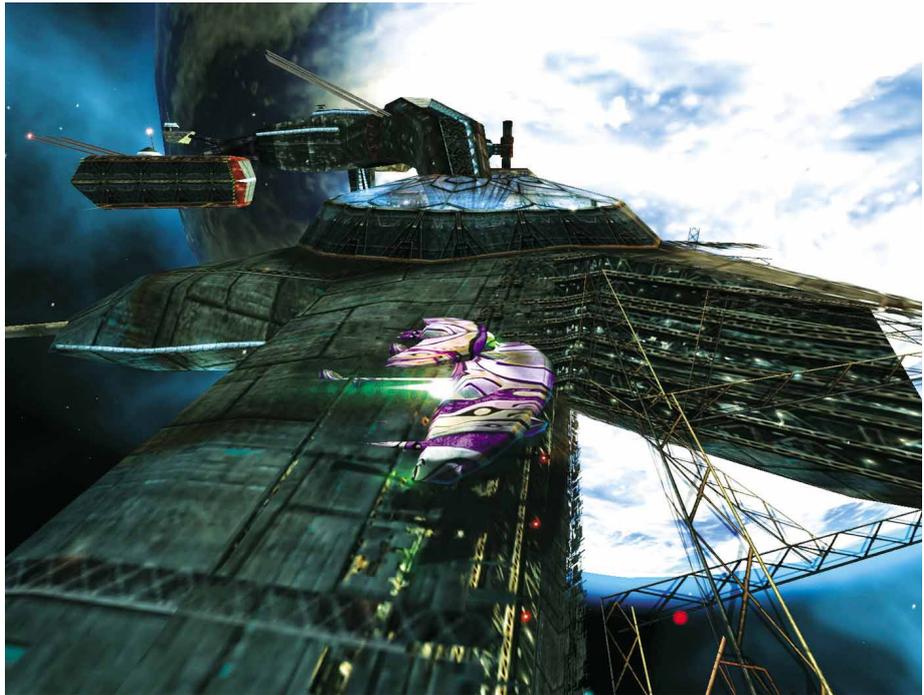
# E3-Adventure-Hits

Ob Dungeon oder Weltraum – auf der E3 gab es wieder jede Menge Nachschub für Abenteurer. Vor allem Rollenspieler kamen auf ihre Kosten.

Nach qualvoll langem Siechtum scheint das Genre der Point-and-click-Adventures ausgestorben zu sein. Die letzten Vertreter dieser Gattung waren nur bei der Kinder-Lernsoftware zu finden. Quicklebig geben sich dagegen die Action-Adventures. Zwar debütierte auch diesmal kein neues **Tomb Raider**, dafür präsentierte Electronic Arts die Abenteuer von Zauberlehrling **Harry Potter**. Schnuckelige Grafik, intelligente Rätsel und vor allem die bärenstarke Lizenz dürften das Spiel zum Kassenschlager machen. Wer seit dem letzten **Final Fantasy** nach Konsolen-Rollenspielen lechzt, darf sich die Umsetzung des Dreamcast-Hits **Grandia 2** vormerken.

### Earth and Beyond

Westwood will Sie im Herbst in die Weiten des Alls und des Internets locken. Obwohl **Earth and Beyond** aussieht wie ein Weltraum-Shooter vom Schlage eines **Freelancer**, ist es doch ein reinrassiges Rollenspiel. Als Forscher, Händler oder Söldner arbeiten Sie sich vom Nobody zum Tycoon hoch. In den Weltraumschlachten markieren Sie Ihre Gegner lediglich per Maus;

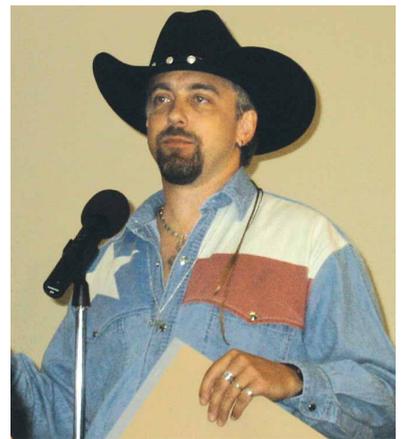


**Earth and Beyond:** Keine Rendergrafik, sondern eine Spielszene. Die gekaufte Ausrüstung ist am Schiff sichtbar.

die Ausstattung des Raumschiffs und Ihre Charakterwerte bestimmen dann den Ausgang der Kämpfe. Im Moment läuft der Stress-Test für die Westwood-Server: EA-Mitarbeiter rund um die Welt haben eine CD erhalten und sollen so viel wie möglich online spielen.

### Leerer Tisch bei Garriott

**Ultima**-Vater Richard Garriott setzt voll auf das Internet. Mit seiner frisch gegründeten Firma Destination Games plant er das Online-Spiel **Tabula Rasa**. Davor will er noch das koreanische Programm **Lineage** für die USA und Europa umsetzen. Der grafisch abschreckende **UO**-Klon läuft in Asien seit zwei Jahren extrem erfolgreich mit etwa zwei Millionen Teilnehmern. Dreimal so viele Spieler wie in **UO**, **Everquest** und **Asheron's Call** zusammen lösen die zahlreichen Quests oder vereinigen sich in Clans.



Im Cowboy-Outfit gab **Richard Garriott** die Gründung seiner Firma Destination Games bekannt.

### Armalion

Von Ikarion stammt **Armalion**, das auf dem Rollenspiel **DSA** basiert. Perfekt animierte Polygonfiguren prügeln sich in **Diablo**-Manier mit fiesen Monstern.



**Armalion:** Zaubersprüche gegen Polygon-Skelette. Und nur die Kuh schaut zu.

Wie in **Baldur's Gate 2** pausieren Sie die Kämpfe, um Waffen oder Zaubersprüche auszuwählen. Zur Zeit pinseln die Entwickler eifrig an der riesigen Oberwelt, damit das Spiel zu Weihnachten erscheinen kann. **MS**

E3-Messe-Hits



Dungeon Siege: Monsterhatz in schicker 3D-Grafik.



Neverwinter Nights: Biowares 3D-Engine im Einsatz.

**Dungeon Siege** (Gas Powered Games)  
Recht weit fortgeschritten präsentierte sich Chris Taylors Action-Rollenspiel. Grafik und Bedienung machten einen tollen Eindruck. Landschaften und Monster sehen hervorragend aus. Wichtige Story-Elemente und Dialoge mit NPCs fehlen momentan aber noch.

**1.** ↑  
Ausgezeichnet  
November 2001

**Neverwinter Nights** (Bioware)  
Die Engine des AD&D-Abenteuers beherrscht jetzt schicke Effekte wie das Glitzern auf der Rüstung des Helden. Wieder wurde der Editor präsentiert. Wir hoffen, dass Bioware auch eine packende Solo-Kampagne in das viel versprechende Rollenspiel einbaut.

**2.** ↑  
Ausgezeichnet  
4. Quartal 2001

LucasArts konnte bis Redaktionsschluss keinen Screenshot liefern.

Knights of the old Republic: Trotz Vorführung kein Bild.



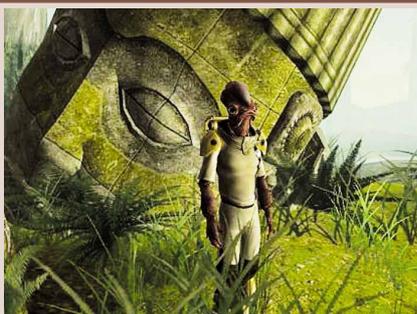
Harry Potter: Gelungene Film-Umsetzung mit Magie.

**SW: Knights of the old Republic** (Bioware)  
4.000 Jahre vor den Star-Wars-Filmen gehen Sie als Jedi-Ritter oder Kopfgeldjäger auf die Jagd nach Bösewichtern. Trotz der 3D-Grafik ähnelt das Programm spielerisch Baldur's Gate 2. Das konnten wir bei einer Präsentation hinter verschlossenen Türen feststellen.

**3.** ★ NEU  
Sehr gut  
4. Quartal 2002

**Harry Potter** (Electronic Arts)  
Im Action-Adventure zum Buch-Bestseller konnten wir den ersten Level schon anspielen. Harry läuft durch die Gänge seiner Zauberschule und öffnet per Beschwörungsformel Geheimtüren. Die Rätsel und Besenstiel-Rennen in Hogwarts machen Laune.

**4.** ★ NEU  
Sehr gut  
November 2001



Star Wars Galaxies: Starke Grafik-Engine für Jedis.



Grandia 2: Vom Dreamcast (Bild) auf den PC.

**Star Wars Galaxies** (Sony Online)  
Eine eigens programmierte 3D-Engine setzt das Online-Rollenspiel von Verant (Everquest) eindrucksvoll in Szene. Im Laufe des Spiels reifen Sie zum Jedi-Ritter oder Banta-Züchter. Fast alle Orte des Star-Wars-Universums werden Sie auch im Spiel besuchen können.

**5.** ★ NEU  
Sehr gut  
3. Quartal 2002

**Grandia 2** (Ubi Soft)  
Die PC-Version des Dreamcast-Hits lief noch etwas rucklig. Der Kampf der vierköpfigen Party gegen das Böse bereitete aber dank ausgeklügeltem Kampfsystem und epischer Hintergrundstory schon jede Menge Spaß. Die beste Konsolen-Umsetzung seit Final Fantasy 8.

**6.** ★ NEU  
Sehr gut  
4. Quartal 2001



Torn: Noch etwas unansehnlich, aber spielerisch klasse.



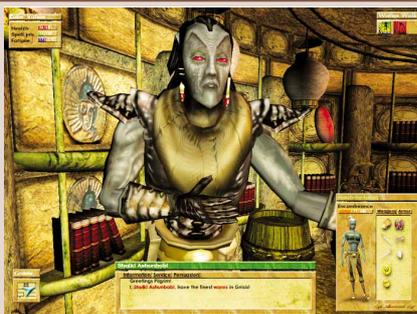
Throne of Darkness: Asiatisch angehauchter Diablo-Klon.

**Torn** (Black Isle Studios)  
Trotz der nagelneuen Littech-3.0-Engine sieht Torn im aktuellen Stadium nicht gerade berauschend aus. Black Isle beteuert aber, grafisch noch gehörig nachzubessern. Das bewährte Fallout-Rollenspielsystem macht das Programm zusätzlich zum Hit-Kandidaten.

**7.** ★ NEU  
Sehr gut  
4. Quartal 2001

**Throne of Darkness** (Vivendi Universal)  
Im mittelalterlichen Japan kämpfen sieben Samurai in diesem grafisch durchgestylten Diablo-Klon. Ein Formations-Editor und selbst gebastelte Gegenstände heben das Spiel aber vom großen Vorbild ab. Noch erscheinen uns die Kämpfe etwas zu hektisch.

**8.** ★ NEU  
Sehr gut  
September 2001



Morrowind: Bizarre Charaktere in einer Fantasy-Welt.



Arcanum: Magier und Techniker kämpfen gemeinsam.

**Morrowind** (Bethesda)  
Beim dritten Teil der Elder-Scrolls-Reihe gefielen uns vor allem die Animationen der Charaktere. Gebäude sahen dagegen noch nicht so gut aus. Abhängig von Ihren Aktionen entwickelt sich die Story des Spiels, absichtlich nicht so offen wie in den Vorgängern.

**9.** ↑  
Sehr gut  
4. Quartal 2001

**Arcanum** (Vivendi Universal)  
Die veraltete Grafik könnte so manchen Rollenspieler von der obskuren Mischung aus Technik und Magie fernhalten. Schade, denn in Arcanum stecken viele tolle Ideen und eine spannende Geschichte. Wir sind gespannt auf das neue Werk der Fallout-Macher.

**10.**  
Sehr gut  
August 2001



Die wichtigsten Spiele im Simulationsgenre

# E3-Simulations-Hits

Vorsprung durch Technik: Moderne Simulationen lassen grafisch kaum Wünsche offen – in Jets, U-Booten oder den Weiten des Alls.

**E**ins ist auf der E3 ganz deutlich geworden: Simulationen sind inzwischen eine seltene Gattung. Das Gros der Neuheiten konzentrierte sich auf zwei Publisher: Microsoft mit **Flight Simulator** und **Freelancer**; Ubi Soft hat durch die Zukäufe von Blue Byte und SSI die Flugsimulationen **Sturmovik** und **Lock On**, das U-Bootspiel **Silent Hunter 2** sowie die Zerstörersimulation **Destroyer Command** »geerbt«.

**Maus statt Stick**

Highlight der Messe war ganz klar **Freelancer**, das mittlerweile der ehemalige **Loose Cannon**-Macher Jörg Neumann für Microsoft entwickelt. Tonnenweise detailreich gestaltete Raumschiffe bevölkern das Universum, das Sie als Söldner, Händ-

ler oder Pirat durchstreifen. Mittels simpler Mausklicks nehmen Sie Feinde ins Visier oder steuern Planeten an. Die Kombination von Maus und Tastatur funktionierte auf der Messe sehr gut, einen Joystick haben wir eigentlich nie vermisst.

**Falcon lebt!**

Die größte Überraschung gab Infogrames im Vorfeld der Messe bekannt: Der bislang unbekannt Publisher G2 Interactive hat sich die Rechte an der legendären **Falcon**-Reihe gesichert. Das hauseigene Team Force 12 Studios soll darauf basierende Spiele entwickeln. Allerdings befinden sich die Arbeiten noch am Anfang. Wann das nächste **Falcon** erscheinen wird, steht noch nicht fest.



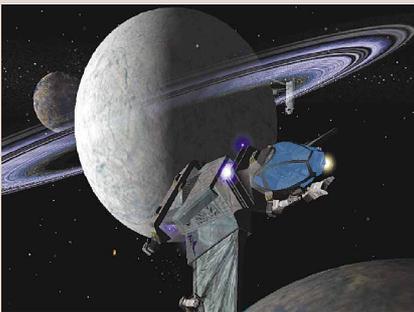
Destroyer Command: Mit dem Zerstörer im Zweiten Weltkrieg auf U-Boot-Jagd.

**Wo ist Comanche 4?**

Der Rest der großen Publisher hatte derzeit praktisch keine Simulationen im Angebot. Am Electronic-Arts-Stand fanden wir

gerade mal die U-Boot-Simulation **Sub Command**. Kurzfristig zog sogar Novalogic die Teilnahme an der E3 zurück. Neue Infos zum Hubschrauberspektakel **Comanche 4** gab es nicht. **MIC**

E3-Messe-Hits



Freelancer: Schicke Gefechte im Asteroidenfeld.



Silent Hunter 2: Realistischer Wellengang.



Flight Simulator 2002: Schöne Städte mit vielen Häusern.



Sturmovik: Heiße Luftschlachten über Russland.

**Freelancer** (Microsoft)  
Langsam nähert sich das im epischen Privateer-Stil gehaltene Weltraumspiel seiner Fertigstellung. Die überarbeitete Point-&-Click-Steuerung soll den ebenfalls unterstützten Joystick überflüssig machen.

**1.**  
Sehr gut  
2. Quartal 2002

**Silent Hunter 2** (Ubi Soft)  
Sie versenken als deutscher U-Boot-Kapitän im Zweiten Weltkrieg alliierte Schiffsverbände. Die Grafik wirkt ansprechend und der Wellengang lebensecht. Leichte U-Bootkost, die auch Einsteiger ansprechen dürfte.

**2.**  
Sehr gut  
August 2001

**Flight Simulator 2002** (Microsoft)  
Diesmal müssen Sie auf die Concorde verzichten, bekommen dafür eine vom Hersteller zertifizierte Boeing 747-400. Verkehrsfunk und eine neue Grafik-Engine, die automatisch Städte generiert, runden das Paket ab.

**3.**  
Sehr gut  
3. Quartal 2001

**IL-2 Sturmovik** (Ubi Soft)  
Grafisch erwartet Sie mit Sturmovik ein echter Leckerbissen. An der Ostfront und über Berlin kämpfen Sie als deutscher oder russischer Kampfpilot im Zweiten Weltkrieg um die Lufthoheit.

**4.**  
Gut  
November 2001

**Sub Command** (Electronic Arts)  
Als Kommandant einer hochmodernen Tauchröhre analysieren Sie Sonarsignale, teilen Ziele zu und schießen Torpedos ab. Sub Command ist sehr technisch. Könnte aber höllisch spannend werden.

**5.**  
Gut  
3. Quartal 2001



GameStar befragte 50 Top-Designer

# Star-Prognosen 2003

Wie sieht die Spiele-Branche 2003 aus? Wir haben 50 Entwickler auf der E3 gefragt.

Wie schon in den letzten Jahren sind wir auch auf dieser E3-Messe mit Fragebogen und Kamera bewaffnet auf Designer-Jagd gegangen. Zum illustren Kreis der 50 Befragten gehören unter anderem Sid Meier (*Civilization 3*), Bruce Shelley (*Age of Mythology*) und Peter Molyneux (*Black & White*). Wir wollten von den Herren (und einer Dame) wissen, wie sie die Spiele-Zukunft sehen und auf welche Programme sie besonders war-

ten. Dabei sind die Meinungen der Teilnehmer für Profi-Zocker genauso interessant wie für Gelegenheitsspieler: Die Befragten sind hervorragende Branchenkenner und bestimmen mit ihren Produkten die Software-Landschaft in den folgenden Jahren. Außerdem haben wir einen kleinen Einblick in das Privatleben der Programmier-Prominenz gewonnen. Oder hätten Sie gewusst, dass Blizzards Bill Roper noch im Juni heiraten wird?

### Knapper Sieger WarCraft 3

Als einer der kniffligsten Punkte unserer Erhebung stellte sich wieder einmal die Frage nach dem Spiele-Favoriten heraus. Meistens kamen unsere Umfrage-Opfer erst nach mehreren Minuten Stirnrünzeln zu einem Ergebnis, um es dann meistens gleich wieder zugunsten eines anderen Kandidaten zu verwerfen. Einhellige Meinung aller

Befragten: Die große Zahl qualitativ hochwertiger Titel auf der E3 macht eine eindeutige Aussage schwer. Das spiegelt sich auch in der Statistik wieder: Lediglich *WarCraft 3*, *Duke Nukem Forever* und *Final Fantasy 10* (Playstation 2) konnten mehr als zwei Stimmen verbuchen. Der Rest verteilt sich auf 28 weitere Spiele. Vom letztjährigen Abräumer *Metal Gear Solid 2* war diesmal nur noch wenig zu hören. Allein Ed Castillo (*Battle*



Sid Meier  
Firaxis



Peter Molyneux  
Lionhead



Larry Holland  
Totally Games



Bill Roper  
Blizzard



Brian Reynolds  
Big Huge Games



Bob Bates  
Legend



Jeff Briggs  
Firaxis



Mike Verdu  
Legend



Robert Garriott  
Destination Games



Ed Del Castillo  
Liquid



Alex Garden  
Relic



Alexander Jorjas  
Massive Development



Mitch Gitelman  
Microsoft



Javier Arevalo  
Pyro



Marc Huppke  
Sunflowers



Anne Villeneuve  
Ubi Soft

Realms) und Javier Arevalo von den Pyro Studios favorisierten das Agenten-Drama für die PlayStation 2, das auch für Xbox und PC geplant ist.

### Höhenflug für Strategiespiele

Von ihrer Kenntnis der Spiele-Branche sollten die Entwickler bei der Frage nach dem beliebtesten Genre im Jahr 2003 Gebrauch machen. Hier waren die Einschätzungen ziemlich eindeutig: Die Profis räumen Echtzeit-Strategie, 3D-Action und Rollenspielen die größten Zukunfts-Chancen ein. Kein Einziger erwartet in zwei Jahren noch Jagd- oder Quizspiele. Überraschenderweise erhielten die Rennspiele, die momentan

(siehe Sport-Highlights) boomen, nur vier Stimmen.

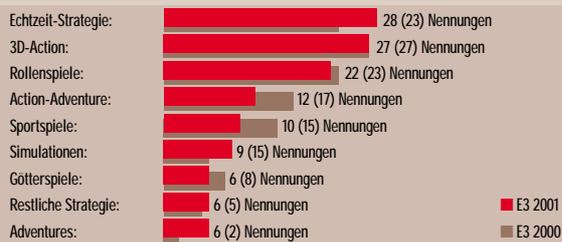
Die Frage nach dem unwichtigsten Genre 2003 war schnell geklärt. Die bereits erwähnten und für Europa sowieso unwichtigen Jagdspiele fallen den Antworten nach in zwei Jahren der natürlichen Auslese zum Opfer. Außerdem sind Quizspiele wie **Wer wird Millionär** laut Entwickler-Prognose auf dem absteigenden Ast. Mit etwas Abstand folgen dann die schon länger totgesagten Genres Adventure und Simulation. Interessant: Immerhin neun Befragte glauben, dass Nicht-Echtzeit-Strategiespiele wie etwa **Civilization 3** bis 2003 keine Rolle mehr spielen werden.



»Ich habe auf der Xbox-Party zu viel getrunken.«

Bruce Shelley (Ensemble)

### Wichtigstes Genre 2003



Sonstige Nennungen: Die Rennspiele schnitten mit lediglich vier Stimmen unerwartet schlecht ab. Weniger verwunderlich: Weder die Quiz- noch die Jagdspiele konnten auch nur eine einzige Stimme einheimen. Ergebnis: An der Spitze hat sich etwas getan: Die Echtzeit-Strategiespiele verdrängten den Vorjahres-Sieger 3D-Action auf den zweiten Platz. Der letztjährige Aufsteiger Rollenspiele folgt mit einigem Abstand auf Platz 3. Action-Adventures und Sportspiele sind ebenfalls unter den Top-Fünf. Erläuterung: Die Befragten sollten prognostizieren, welches Genre im Jahr 2003 die größte Bedeutung unter den Computerspielen haben wird.

### Online-Einschätzung

Wenig getan hat sich im Vergleich zum Vorjahr bei unserer Frage zum Verhältnis von Online- zu Solospielzeit. Die Designer schätzen, dass Durchschnittsspieler 2003 rund 37 Prozent ihrer Zeit im Internet veraddeln werden. Bei der vorigen Befragung lag der Wert mit 41 Prozent noch geringfügig höher. Zum Vergleich: Bei der letztjährigen Umfrage hatte sich die Zahl zum Vorjahr noch verdoppelt! Offensichtlich ist die Online-Euphorie früherer Jahre inzwischen einer realistischen Einschätzung von Marktchancen und Kundenverhalten gewichen.

### Profi- oder Massenmarkt

Sehr wichtig bleibt 2003 in den Augen der Software-Profis die Fraktion der Hardcore-Spieler. 35 Prozent der Zocker sollen die-

### Spiele-Favoriten

Titel	Nennungen
WarCraft 3	5
Duke Nukem Forever	4
Final Fantasy 10 (PS2)	4
Age of Mythology	2
Commandos 2	2
Doom 3	2
Empire Earth	2
Halo	2
Metal Gear Solid 2 (PS2)	2
Neverwinter Nights	2

Gültige Einzelnennungen: Anno 1503, Blood Wave, Civilization 3, Diablo 2 Expansion, Dungeon Siege, Everquest 2, Harry Potter, Jedi Knight 2, Majestic, Mech Commander 2, Medal of Honor, Return to Castle Wolfenstein, Star Wars Galaxies, Team Fortress 2, Torn sowie diverse Konsolentitel.

Erläuterung: Die genaue Frage lautete: »Auf welches Spiel eines Konkurrenten wartest du im Moment?«

sem Segment angehören. Dafür spricht die große Zahl anspruchsvoller Titel, die auf der E3 angekündigt wurden. Die Prognose deckt sich ungefähr mit

### Unwichtigstes Genre 2003

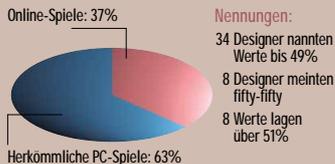


Sonstige Nennungen: Nur zwei Designer denken, dass im Jahr 2003 3D-Actionspiele nicht mehr wichtig sein werden, einer sieht auch für die Action-Adventures keine Zukunft. Kein Einziger prophezeit der Echtzeit-Strategie das Ende. Ergebnis: Das Schweigen im Walde – 34 Designer halten Jagdspiele für überflüssig. Auch die Quizspiele verlieren nach dem Höhenflug von Eidos' Wer wird Millionär angeblich wieder an Bedeutung. Traurig, aber wahr: Adventures liegen in der Entwickler-Flop-Parade auf Platz drei. Erläuterung: Die Befragten sollten prognostizieren, welches Genre im Jahr 2003 am wenigsten Bedeutung unter den Spielen haben wird.



**Solo vs. Online**

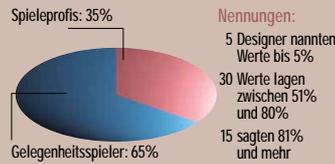
»Wie viel Zeit werden die Spieler im Jahr 2003 mit Online-Spielen verbringen und wie viel mit herkömmlichen PC-Spielen?«



**Ergebnis:** Die Entwickler setzen auf Solo-Titel. Auch im Jahr 2003 werden nach der Profi-Meinung die Internet-Spiele in der Unterzahl sein. Im Vergleich zum Vorjahr hat sich wenig getan.

**Casual vs. Hardcore**

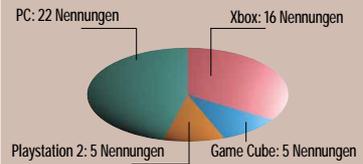
»Wie groß wird 2003 der Anteil von Gelegenheitsspielern und Neulingen im Vergleich zu echten Spielefreaks sein?«



**Ergebnis:** Die Designer schätzen ein Drittel aller Spieler im Jahr 2003 als echte Profis ein. Den Löwenanteil von zwei Dritteln machen in zwei Jahren angeblich die Gelegenheitszocker aus.

**Konsolen vs. PC**

»Welche Hardware wird sich im Jahr 2003 als wichtigste Spieleplattform (Spiele-Anzahl und -Qualität) behaupten?«



**Ergebnis:** Nach den enttäuschten Playstation-2-Hoffnungen des letzten Jahres stehen die Designer den Konsolen jetzt etwas skeptischer gegenüber: Der PC ist klarer Sieger!

den Meinungen des Vorjahres (33 Prozent). Eine weitere Verschiebung zum Simpel-Kommerz ist also nicht zu erwarten, und das Verhältnis von gelegentlichen zu regelmäßigen Spielern scheint sich bei etwa 2:1 einzuzupendeln. Die Panik vor einer Moorhuhn-Plage ist also nach Profi-Meinung auch in zwei Jahren unbegründet. Verwunderlich ist dieses Ergebnis nicht, programmieren die Befragten doch hauptsächlich für »ernsthafte« Spieler.

**PC als Sieger**

Furchtsam zitterte das Entwickler-Orakel im letzten Jahr vor der dräuenden Playstation 2. Die Konsole hielt 24 Profis damals für die dominierende Spiele-Plattform des Jahres 2002. Inzwischen ist die Xbox auf der Bühne aufgetaucht und hat die Karten



»Auf der E3 hab' ich immer extra Unterwäsche dabei.«  
Chris Taylor  
(Gas Powered Games)

neu gemischt. Doch obwohl der Launch der Microsoft-Konsole kurz bevorsteht, halten die Programmierer fest zum PC. Das spieletaugliche Arbeitspferd erhielt 22 Stimmen. Auf Platz zwei folgt die Xbox mit 16 Stimmen. Die Playstation 2 und der Game Cube von Nintendo schafften jeweils nur fünf Nennungen. Offensichtlich ließen sich unsere Befragten durch die Werbeversprechungen von Sony und Nintendo nicht mehr blenden. Viele fürchten wohl auch die langwierige Einarbeitungszeit auf neue Konsolen-Hardware und setzen vorrangig auf den PC oder auch auf die in der System-Architektur ähnliche Xbox.

**Vergleich 2002 zu 2003**

Um Entwicklungen besser verfolgen zu können, war unser ak-

tueller Fragebogen mit dem des letzten Jahres identisch. Dramatische Resultate blieben aber aus. Die drei beliebtesten Genres sind nach wie vor Echtzeit-Strategie, 3D-Action und Rollenspiele. Die Action-Fraktion musste den ersten Platz jedoch an die Echtzeit-Strategiespiele abgeben. Ein Grund dafür dürfte die Vielzahl der auf der E3 gezeigten Knaller in diesem Genre sein. Die Meinungen der Profis über Online- und Gelegenheitsspieler pendelten sich ebenfalls auf etwa Vorjahresniveau ein. Die Xbox konnte sich trotz Marketing-Brimborium und aggressiver Entwickler-Unterstützung durch Microsoft nicht vor dem PC platzieren.

**Fazit**

Wenn die Designer Recht haben, stehen unserem Hobby auch in den nächsten zwei Jahren rosige Zeiten bevor. In jedem der Lieblingsgenres warten auch in Zukunft viel versprechende Programme auf Käufer. Die bei zahl-

reichen PC-Spielern von Xbox, PS2 und Game Cube ausgelöste Konsolen-Phobie ist unbegründet – der PC bleibt nach Einschätzung der 50 befragten Branchen-Profis auch im Jahr 2003 die Spiel-Maschine Nr. 1. **MS**

**Vergleich 2002 zu 2003**

**Beliebtestes Genre**

	2003	2002
1	Echtzeit-Strategie	3D-Action
2	3D-Action	Rollenspiele
3	Rollenspiele	Echtzeit-Strategie
4	Action-Adventures	Action-Adventures
5	Sportspiele	Sportspiele

**Online vs. Solo**

	2003	2002
Anteil Online-Spiele an Gesamtspielzeit:	37%	41%

**Gelegenheitsspieler vs. Spielerprofis**

	2003	2002
Profis	35%	33%
Gelegenheitsspieler	65%	67%

Erläuterung: Die Werte für 2002 geben die Prognosen wieder, die wir auf der letzten E3 von 50 Designern eingeholt haben. Die Werte für 2003 stammen von der aktuellen E3-Umfrage.



Ingo Mohr  
Ascaron



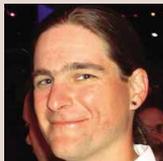
Holger Breitenbach  
Ikarion



Duane Loose  
Creative Capers



Eric Petersen  
Fever Pitch



Shawn Storc  
Ubi Soft



Mike Grayford  
Liquid



Stuart Whyte  
Electronic Arts



Igor Tismin  
Eagle Dynamics



Ernie Ramirez  
Reflexive



Cevat Yerli  
Crytek Studios



Jon Alenson  
Stainless Steel Studios



Matthias Siedlaczek  
Jowood



Tim Browse  
Phase 3



Ben Haas  
Click Entertainment



Eric Wang  
Westwood



Zsolt Nyulaszi  
Philos Labs