

Europas wichtigste Spielemesse

ECTS

Für drei Tage pilgerte die Spielwelt wieder nach London, um auf der European Computer Trade Show Neues zu sehen und Kontakte zu knüpfen.



Nach der E3 in Los Angeles ist die European Computer Trade Show die zweitwichtigste Messe der Spielebranche. Obwohl bei weitem weniger Neuigkeiten und Überraschungen zu erwarten waren als auf der E3, drängten sich trotzdem wieder über 20.000 Besucher in die Hallen des Londoner Olympia-Messezentrums. Rund 240 Aussteller zeigten neben Spielen auch Hardware und Entwickler-Tools.

ECTS-Highlights

Während Konsolen-Jünger an den Ständen von Nintendo und Sony von Neuigkeiten überschüttet wurden, gab es für PC-Spieler wenig Überraschungen. Blizzard präsentierte hinter verschlossenen Türen eine fortgeschrittene Version von **WarCraft 3**. Auch

das **Diablo 2**-Addon **Lord of Destruction** wurde gezeigt. Zu beiden Projekten lesen Sie mehr in diesem Heft. Außerdem gab es bei Havas noch das Götter-Aufbauspiel **Zeus**, die Online-Ballerei **Tribes 2** und den Action-Kracher **Gunman** zu sehen. Electronic Arts blieb der Messe selbst fern, lud aber am Vorabend zu einer Party in das neue europäische Hauptquartier, einer imposanten Glas- und Stahlkonstruktion in Form eines großen »E«. Neben den neuesten Fassungen der kommenden EA-Sports-Spiele konnten Interessierte **Alarmstufe Rot 2** und **Theme Park AG** probespielen. Was genau EA mit der **Harry Potter**-Lizenz vorhat, war aber auch hier nicht zu erfahren. Peter Molyneux präsentierte **Black & White** und rückte wieder ein paar Details mehr zum Spiel

heraus. Bei Novalogic konnten Besucher das grafisch sehr schöne **Delta Force: Landwarrior** antesten.

Made in Germany

Viele deutsche Firmen waren mit relativ großen Ständen auf der Messe vertreten. So zeigte Sunflowers nicht nur **Anno 1503** und **Technomage**, sondern auch den Neu-Einkauf **Kohan**, ein Echtzeit-Strategiespiel rund um Helden, die zugeordnete Truppen in die Schlacht führen. Bei Ikarion konnten die Besucher sich von der Qualität des fast fertigen **Demonworld 2** überzeugen und einen Blick auf das kommende Rollenspiel **Armalion** werfen. Dass am CDV-Stand das Echtzeit-Strategiespiel **Sudden Strike** zum Spielen einlud, vergaßen vor allem männliche Mes-

segänger angesichts des Lula-Models Natasha. Bei Blue Byte ergötzen sich die Besucher an **Battle Isle 4**, **IL-2 Sturmovik** und natürlich **Siedler 4**. Am Stand von Ravensburger konnte man sich von der Hitze in der Messehalle in den kühlen Tiefen von **Aqua** erholen. Zudem gab es das Rollenspiel **Evil Islands** zu sehen. Phenomedia kündigte, keine Überraschung, **Moorhuhn 3** an. Auch das schicke 3D-Rollenspiel **Gothic** wurde gezeigt, das nun hoffentlich bald fertig wird. Bei Topware gab es neben **Moon Project** das viel versprechende **World War 3**; beide basieren auf der **Earth 2150**-Engine.

Neueinsteiger erwünscht

Erfreulich war die große Anzahl bisher unbekannter Entwickler, die selber ausstellten oder von einem großen Publisher unter die



Auch bei den Online-Schlammkämpfen des Offroad-Racers **Insane** setzt Codemasters auf Mehrspieler-Spaß im Internet.



Selbst das Lächeln dieser freundlichen Dame kann nicht über die mäßige Qualität des Adventures **Erotica Island** hinwegtäuschen.

Fittiche genommen wurden. So lief bei THQ hinter verschlossenen Türen die Demo des Berliner Programmiererteams Yager Development, die sich grafisch vor anderen Action-Konkurrenten nicht zu verstecken braucht. Bis zum nächsten Jahr soll rund um die leistungsfähige 3D-Engine ein Actionspiel mit Adventure-Elementen entstehen. Codemasters rekrutierte nicht nur Rebel Act aus Spanien mit **Severance – Blade of Darkness** (das ursprünglich als **Blade** erscheinen sollte), sondern sicherte sich zusätzlich auch das ehrgeizige Projekt **Flashpoint 1985** von Bohemia Software aus Prag. Mit diesen beiden Titeln will Codemasters auch abseits des Rennspiel-Genres und der Konsolen Fuß fassen.

Aus Russland kommen **Buka**, die mit **Vangers** und **Rage of Mages** schon Spiele veröffentlichten. Der große Erfolg blieb den Entwicklern aber bisher verwehrt. Vielleicht haben sie mit der Action-Flugsimulation **Echelon** mehr Glück. Das bisher unbekannte Team E2Soft schickt sich mit seinem **World War II – Europe Gunfire** an, **Sudden Strike** Konkurrenz zu machen. Allerdings haben die Koreaner grafisch noch extrem viel aufzuholen.

Freakware

An den vielen Ständen der kleineren der beiden Hallen gab es so manches obscure Stück Software zu bewundern. Am zu einem Pub umgebauten Stand zeigte die holländische Firma Thirteenth Production das Echtzeit-Strategiespiel **Hooligans: Storm over Europe**. Sie dirigieren Horden betrunkenen Fußballfans durch Schlägereien und Verwüstungsorgien, dürfen dabei aber den Alkoholpegel der prügelnden Prolls nicht aus den Augen lassen. Haben wir schon das »pralle« Adventure **Erotica Island** erwähnt?

Alle sind drin

Der große Trend unter den Entwicklern geht ganz klar in Richtung Online-Spiele. Kaum ein Hersteller, der nicht mindestens ein internetfähiges Spiel in der Mache hat. Egal ob **Realm** bei Codemasters oder **EverQuest** bei Ubisoft, niemand will den Trend versäumen. Besonders **Anarchy** von Funcom machte einen sehr guten Eindruck. DVD scheint nach wie vor kein Thema zu sein. Allein Cryo hält die Fahne hoch und will Spiele auf DVD sogar billiger anbieten als das CD-Pendant, schließlich spare man sich die Produktionskosten für mehrere CDs. Zusätzlich soll es Enzyklopädien zu den Render-Adventures auf DVD geben. Vielleicht erkennen bis zur E3 im nächsten Frühjahr noch mehr Hersteller die Kostenvorteile, und uns bleibt das Jonglieren mit mehreren CDs in Zukunft erspart. **MS**

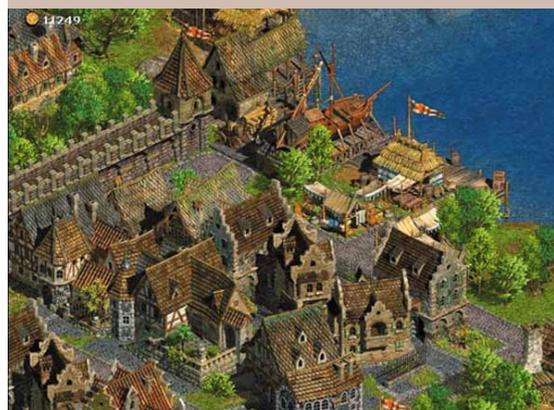
Die Messe-Highlights

Diablo 2: Lord of Destruction



Das Addon zu Blizzards erfolgreichen Action-Rollenspiel war schon recht weit fortgeschritten. Einen völlig neuen Akt, zwei Charaktere und eine Vielzahl von neuen Items und Monstern peppen das umfangreiche Hauptprogramm nochmals gehörig auf. Hoffentlich kann Blizzard den angepeilten Termin Mitte nächsten Jahres halten.

Anno 1503



Der Nachfolger von Anno 1602 wird von Aufbau-Fans schon sehnsüchtig erwartet. Mit wunderschönen Details wie dem realistischen Wellengang sowie den Jägern und Wildtieren dürfte sich das Spiel im Herzen aller Computerspieler einen Platz ersiedeln. Ausgefeilte Warenkreisläufe sind wie im Vorgänger wichtiger als Armeen.

WarCraft 3



Schon wieder Blizzard: Die Ankündigung des Spiels auf der letzten ECTS war keine Überraschung, die tolle 3D-Grafik dagegen schon. Inzwischen kümmern sich die Entwickler um grafische Details und ein ausbalanciertes Einheiten-Design. Glorreiche Helden stehen im Mittelpunkt der interessanten Mischung aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel.