**Markus Schwerdtel**
markus@gamestar.de

# MESSE-FRUST UND LESER-LOB

**FRIEDHOF LONDON.** Sowohl Kollege Klinge als auch meine Wenigkeit jetteten im September nach England. Unser Ziel waren aber nicht die Londoner Messen ETCS, EGN oder Gamestars Live, sondern die Büros von Atari und SCi. Schließlich gab es dort die spannenderen Titel zu sehen (**Dragonshard**, **Battlestations Midway**). Natürlich bin ich nach meinem Firmenbesuch trotzdem durch das moderne ExCel-Messezentrum in den Docklands geschlendert. Mein Fazit: Lieblose Stände, keine neuen Titel, wenig Aussteller und Besucher (rund 50.000) – als Spielemessen-Standort ist London tot. Die Branche trifft sich lieber auf der Games Convention in Leipzig. Was dort Ende August los war, lesen Sie in unserem Report im Magazin-Teil dieser Ausgabe.

**RICHTIGE ENTSCHEIDUNG.** Lange haben wir vor dem Relaunch in der letzten Ausgabe diskutiert: Sollen wir die Previews wirklich in die Kategorien »Angeschaut« und »Angespielt« unterscheiden? Inzwischen bestätigen viele Leserbriefe unsere Entscheidung für dieses Konzept. Einhellige Meinung: Transparenz ist gut, Ehrlichkeit besser als schwammige Vermutungen. Auch wir sind froh über das neue System, auch wenn es bedeutet, dass Titel wie Quake 4 vorerst ohne Potenzial-Einstufung im Termin-Update landen.

## INHALT

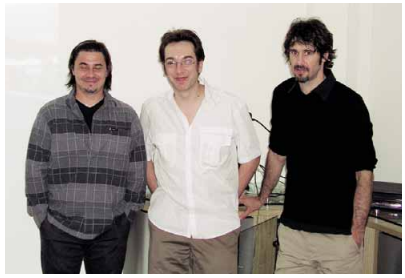
Termin Update 30
Quake 4 32
Rollercoaster Tycoon 3 36
Men of Valor 40
Dragonshard 42
Battlestations Midway 44
GTR 46

## IN LETZTER MINUTE

Silent Hunter 3: Das grafisch hübsche U-Boot-Spiel hält die Simulationsflagge hoch. Auf der GC begeisterte uns die Taucherei durch seine Zugänglichkeit – trotz vieler Details und spielerischer Tiefe. Weitere Bilder finden Sie in unserer Screenshot-Galerie QUICKLINK: JI07.

## ENTWICKLER-TERMINE SEPTEMBER

In London ließ sich Heiko Klinge von Ed Castillo das Strategiespiel Dragonshard zeigen. Danach plauderten die beiden über Gott, die Welt und Strategiespiele. Schließlich war Ed schon am ersten Command & Conquer beteiligt und lieferte 2001 mit Battle Realms einen innovativen, wenn auch kommerziell erfolglosen Titel ab. Fantasy-Erfahrung für das D&D-Projekt sammelte er mit War of the Rings.



Bei SCi traf Markus Schwerdtel diese drei Herren: Zsolt Nyulászi, Matthew Griffiths und Klaude Thomas kümmern sich dort um Battlestations Midway. Zsolt ist Creative Director bei Mithis in Budapest, dem Entwickler des Spiels. Dort entsteht zurzeit unter anderem auch das Weltraum-Strategiespiel Nexus (früher Imperium Galactica 3) für Publisher Vivendi. Außerdem sind bei Mithis zwei Geheimprojekte in der Mache, über die uns Zsolt allerdings noch nichts verraten wollte.