

Nirgendwo erfährt man so viel Neues wie auf der Spiele-Messe E3 – und kann so viele potenzielle Hits Probe spielen. GameStar war für Sie mit sieben Redakteuren vor Ort in Los Angeles.



f CD/DVD:
ideo-Specials
ekt von der E3

www

www.gamestar.de:
E3-News,
bes, Tagebuch,
ätzliche Bilder in
eenshot-Galerie

Inhalt

| | |
|---------------------------------|--------|
| Messebericht | 16 |
| Action-Hits | 18 |
| Strategie-Hits | 22 |
| Sport-Hits | 26 |
| Adventure-Hits | 28 |
| Simulations-Hits | 30 |
| Online-Hits | 31 |
| Designer- Orakel 2004 | 32 |
| E3-Previews | 36 |
| Unreal 2 | 36 |
| Commmandos 3 | 39 |
| Deus Ex 2 | 40 |
| Doom 3 | 44 |
| Stronghold: Crusader .. | 46 |
| Lord of the Rings | 47 |
| Battlefield 1942 | 48 |
| C&C Generals | 49 |
| No One Lives Forever 2 | 50 |
| Spell Force | 51 |
| Far Cry | 52 |
| Colin McRae Rally 3 ... | 54 |





Stimmungsbild der durch PC-Spiele dominierten South Hall. Zu sehen sind Teile der Stände von Electronic Arts und Vivendi Universal Games.

Die E3 2002: 60.000 Fachbesucher aus 70 Ländern, 400 Aussteller, über 1.000 neue Produkte vom Spiel bis zum Cyberhandschuh – auch in diesem Jahr war die Messe (vom 22. bis 24.5. in Los Angeles) wieder ein echtes Mega-Ereignis. Und obwohl sich viel um die neuen Konsolen drehte, behaupteten die PC-Spiele ihre starke Position. Wir haben aufgrund der vielen hochklassigen neuen Titel erstmals die E3 zu unserem Haupt-Titelthema erkoren und berichten auf 32 Seiten über die besten Spiele der Fachmesse.

Trend 1: Unglaubliche Grafik

Im Fahrwasser der Geforce-Karten werden Spiele immer schöner – und zwar so, dass auch die Super-Titel von id und Epic weniger stark herausragen. **Unreal 2** etwa bringt zwar die schönsten Landschaften auf den Schirm, aber **Far Cry** (aus Deutschland!) kann da fast mithalten. **Doom 3**

hat ungeschlagene Charakter-Modelle, doch die von **Everquest 2** sehen beinahe genauso gut aus. Damit geht einher, dass fast alle Spiele großartige Wassereffekte haben – Pixelshading macht's möglich. Was vor kurzem bei **Comanche 4** noch für Aufsehen sorgte, wird bis zum Ende des Jahres fast bei jedem 3D-Spiel zu bestaunen sein. Und auch die Strategiespiele haben bei der Darstellung von Gewässern deutlich zugelegt.

Trend 2: Multiplattform-Spiele

Die Entwicklungskosten für Spiele steigen ständig und bewegen sich mittlerweile für große Produktionen im zweistelligen Millionenbereich. Kein Wunder, dass die Publisher verstärkt auf mehrere Plattformen setzen – viele starke PC-Titel werden daher auch auf Konsolen portiert, etwa **Morrowind** (Xbox), **Black & White** (PS1), **NOLF** (PS2), oder gleich für mehrere Systeme entwickelt (**Harry Potter**). Angenehmer Nebeneffekt: Es finden zunehmend typische Konsolenspiele den Weg auf den PC, **Metal Gear Solid 2** etwa oder das Grusel-Abenteuer **Silent Hill 2**.

Trend 3: Deutsche und Russen

Zwar war der deutsche Messepavillon eine eher triste Angelegenheit (wer ist denn bloß auf die Idee gekommen, im Besprechungsraum ein Schröder-Foto aufzuhängen?), aber dennoch hatten deutsche Spiele wie schon im letzten Jahr einen starken Auftritt. Vor allem in Sachen Ac-

tion (**Far Cry**, **Yager**, **Y-Project**, **Project Nomads**) machten deutsche Titel Furore. Aber auch bei Strategie (**Spell Force**, **Highland Warriors**, **Robin Hood**), Simulation (**Aquanox Revelation**), Sport (**Anstoss 4**, **Mercedes-Benz World Racing**) und online (**Neocron**). Die deutsch-österreichische Koproduktion **Anno 1503** kam am EA-Stand allerdings nur am Rande vor – gehörte aber natürlich trotzdem zu den Top-Hits.

Ebenfalls gut vertreten: die Russen. Publisher GSC zeigt gleich drei toll aussehende Ego-Shooter, darunter **Kreed** und **Stalker** (Video auf CD/DVD). Auch strategisch kann Russland punkten, denn spannende Titel wie **Blitzkrieg** oder **American Conquest** entstehen dort.

Trend 4: Multiplayer

Während vor zwei Jahren noch überall zu hören war, dass Online-Rollenspiele die Zukunft seien, halten sich Entwickler und Publisher jetzt mit Prognosen zurück – zu schwer wiegend war der ökonomische Misserfolg des ambitionierten **Anarchy Online**. Nichtsdestotrotz hat jede Firma ihr Online-Spiel in der Mache, von Blizzard (**World of Warcraft**) über Ubi Soft (**Shadowbane**), CDV (**Neocron**) bis EA (**Earth and Beyond**). Zu den typischen Rollenspielen kommt auch noch eine Reihe Shooter wie **Condition Zero**, **Planetside** oder das viel versprechende **Battlefield 1942**.

Masse und Klasse

Auf den folgenden Seiten finden Sie unsere beliebten Genre-



Wie jedes Jahr versuchten die Publisher wieder, Fachbesucher durch schöne Frauen an die Stände zu locken.

Hitlisten, die wir aufgrund der Flut guter Spiele bei Action und Strategie diesmal von Top 10 auf Top 20 ausgeweitet haben. Neu dabei ist das »Genre« Online, in dem wir über die besten Titel berichten, die nur über das Internet spielbar sind. Neben dem Rang in den Listen steht unser offizieller Preview-Ersteindruck, daneben ein Pfeil, der anzeigt, ob sich unsere subjektive Meinung zu diesem Spiel durch die E3 verbessert oder verschlechtert hat. **GUN**



Unser E3-Team, von links: Jörg Spormann, Heiko Klinge, Frank Maier, Mick Schnelle, Gunnar Lott, Jörg Langer sowie Petra Schmitz. Das Bild entstand direkt vor dem Haupteingang.

E3 auf GameStar.de

Wir haben die E3 auf **GameStar.de** ausführlich begleitet. Dort finden Sie (auch jetzt noch) rund 130 News direkt von der Messe. Dazu kommen diverse Specials, etwa das E3-Tagebuch der Redaktion und drei Babes-Galerien mit insgesamt 36 Bildern der schönsten Messestand-Damen.

Electronic Entertainment Expo

Drei Tage lang berichtet GameStar rund um die Uhr live und aktuell von der weltgrößten Computerspielmesse in Los Angeles. Alle E3-News können Sie hier nochmals nachlesen.

| | |
|------------------|--------------------------------------|
| 27.05.2002 11:37 | Video: Black & White 2 |
| 27.05.2002 11:29 | Video: Full Throttle 2 |
| 26.05.2002 14:41 | Video: 11 Minuten Doom 3 (2. Update) |
| 25.05.2002 18:13 | Raven Shield: Schön Schreiben |
| 25.05.2002 18:02 | Blitzkrieg: Realismus pur |
| 25.05.2002 17:50 | American Conquest |

Weitere E3-News >>> Alle News >>>

GS auf der E3: Das GameStar-Team stellt sich vor >>>

E3-Tagebuch: Das tägliche Treiben der GS-Redaktion >>>

Web-Cam: Aktuelle Livebilder von der Messe (Premium) >>>

Babes #1: Die heißesten Babes auf der Messe! >>>

Babes #2: Vier würde nicht mit seinen Reizen geizen >>>

Babes #3: Noch mehr Chicks im Visier: I got you, babe... >>>

Unreal 2 besser als Doom 3

E3-Action-Hits

Es kracht, raucht und scheppert an allen Ständen – Actionfans können sich am PC auf viel Futter für die kommende Zeit freuen.

Für Actionfans war die E3 der Himmel. Die 3D-Schmieden id Software und Epic Games zeigten ihre neuesten Engines – und stellen mit ihnen grafisch alles in den Schatten, was noch vor einem Jahr Maß aller Dinge war. Allen voran **Doom 3** – derart spektakuläre Effekte schienen auf PCs bislang nicht möglich. Die aktuellen Konsolen können solchem 3D-Feuerwerk nur noch traurig hinterher schauen. Aber auch die Jungs von Epic präsentierten mit **Unreal 2** und **Unreal Tournament 2003** optische Highlights.

Spielerisch ist Evolution statt Revolution angesagt. Bewährte Konzepte, vor allem für Solospieler, werden behutsam erweitert – immer mehr Titel setzen etwa auf Schleich-Elemente.

Deutsche Teams

Einen deutlich stärkeren Auftritt als früher hatten die Actionspiel-

Entwickler aus Deutschland. Extrem beeindruckend ist der Ego-Shooter **Far Cry** der Crytek Studios. Die Kölner Firma Westka zeigte das Action-Rollenspiel **The Y-Project**, immerhin das erste deutsche Programm auf Basis der neuesten **Unreal-Engine**. Einziger Wermutstropfen: Beide Titel werden nach aktuellem Stand erst weit nach Jahreswechsel fertig. Aber auch **Yager** vom gleichnamigen Berliner Team ließ gleich reihenweise US-Kinnladen den Teppich klappen – mit einer vollständig selbst entwickelten Engine. **Project Nomads** von CDV, ein innovativer Mix aus Action-Ballerei und Strategie, hat seit der letztjährigen ECTS einen gewaltigen Sprung nach vorne gemacht. **Panzer Elite**-Erfinder Teut Weidemann arbeitet für Jowood an **Söldner**, einem Multiplayer-Actionspiel im Stil von **Operation Flashpoint**. Bis zu 128 Spieler

sollen sich in einem aus GPS-Daten generierten virtuellen Grönland bekämpfen.

Halo: MS schweigt

Kommt es, oder kommt es nicht? Eigentlich hatte Microsoft der PC-Spielegemeinde ja mehrfach versprochen, den opulenten Ego-Shooter **Halo** erst für die Xbox rauszubringen, aber dann zeitverzögert auch für PCs. Auf der E3 war davon allerdings keine Rede mehr. Über die PC-Fassung war schlicht nichts herauszubekommen, keiner der zahlreichen Marketingleute schien informiert oder rückte mit einem Statement raus. **Halo 2** für die Xbox ist sicher – wie toll...

Der hübsche **Halo**-Klon **Breed** von CDV nähert sich hingegen mit Riesenschritten der Vollendung. Zwar nicht ganz so sexy im Szenario und weniger spektakulär in der Grafik, könnte das Programm für PC-Spieler eine



Söldner: In dem Multiplayer-Shooter klettern Sie als Fußsoldat auch in diverse Vehikel und Helikopter.

würdige Alternative zu Microsofts Xbox-Flaggschiff sein.

Ganz anders

Führt der Einsatz der ständig gleichen 3D-Engines zu Spielen, die sich immer ähnlicher sehen? Nicht unbedingt – das beweist jedenfalls das grafisch ungewöhnlichste Actionspiel auf der E3: **XIII**, Sprich »Thirteen«. Ubi Softs Ego-Shooter basiert wie viele andere Titel auf dem **Unreal**-Grundgerüst. Allerdings legt eine Technik namens »Cell-Shading« einen schwarzen Umriss um die Polygonfiguren. Das sorgt für einen Look wie in Zeichentrickfilmen und sieht vor allem in Bewegung sehr schick aus. Besonders gut haben uns die zahlreichen und stimmigen Cutszenen gefallen.

Action wie im Kino

Ein Dauerbrenner im Actionbereich sind Filmumsetzungen. Auf der diesjährigen E3 gab es eine ganze Reihe von Lizenzspielen zu sehen. Am interessantesten ist **Matrix**, derzeit bei Shiny in der Mache, unter der Oberaufsicht von Infogrames. Spätestens wenn die nächsten Filme 2003 in die Kinos kommen, soll auch das Spiel fertig sein. Umstrittenes Highlight ist **Tron**, das Spiel zum 80er-Jahre-Kultstreifen. Die einen find- »



Yager: Das Actionspiel aus Berlin begeisterte auch Amis.



E3-Action-Hits, 1-10



Unreal 2: Solo-Shooter mit tollen Außen- und Innen-Levels.



Doom 3: Highend-Engine und spektakuläre Schatten.

Unreal 2 (Epic Games)

Voraussichtlich bis Anfang nächsten Jahres müssen Shooter-Fans noch auf Unreal 2 warten – die vorgeführten Levels wirken allerdings schon völlig fertig. Technisch eine Klasse für sich, auch spielerisch ist mehr als nur Ballern angesagt. Vor allem die Kämpfe zusammen mit Verbündeten sind viel versprechend.

1.

Ausgezeichnet
1. Quartal 2003

Doom 3 (id Software)

»Na, schon Doom 3 gesehen?« – kein anderes Spiel wurde auf der E3 derart diskutiert wie der Ego-Shooter von id Software. Zum erstenmal erhielt das Publikum einen Blick auf die genialen Schatten, Animationen und sonstigen Bombast-Effekte des Hoffnungsträgers. Horror-Atmosphäre vom Allerfeinsten – aber nichts für schwache Nerven.

2.

Sehr gut*
2003



Unreal Tournament 2003: Multiplayer-Spaß mit Bombast-Grafik.



Mafia: Ballern und Fahren für das Syndikat.

Unreal Tournament 2003 (Epic Games)

Bei Epic konnten wir uns in wunderschönen Levels austoben und ausgiebig die Prachtgrafik bestaunen. Mit neuen Waffen und interessanten Spielmodi hat Unreal Tournament 2003 das Zeug zur kommenden Online-Referenz – macht aber auch offline gegen die bärenstarken Bots schon jede Menge Spaß.

3.

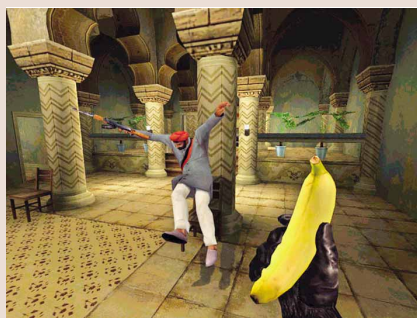
Ausgezeichnet
August 2002

Mafia (Take 2)

Als Mitglied der »Ehrenwerten Familie« legen Sie sich in Mafia mit Polizisten und anderen Gaunern an. Dabei sind Sie in der prächtigen 30er-Jahre-Stadt Lost Heaven zu Fuß unterwegs, erkunden die Straßen und Alleen aber auch in schicken Oldtimern. Letztere verfügen über ein sehr glaubwürdiges Fahrgefühl.

4.

Ausgezeichnet
September 2002



No One Lives Forever 2: Neue Abenteuer mit Cate Archer.



Condition Zero: »Counter« und »Striken« auch für Solisten.

No One Lives Forever 2 (Monolith)

Die schöne Spionin Cate Archer greift in No One Lives Forever 2 erneut nicht nur zu den Waffen einer Frau – sondern auch zu großkalibrigem Kampfgerät. Notfalls lässt sie Gegner auch mal auf Bananen ausrutschen. Diesmal steht Schleichen und vorsichtiges Agieren stärker im Vordergrund, unter anderem in Arabien und in Japan.

5.

Sehr gut
4. Quartal 2003

Counterstrike: Condition Zero (Gearbox)

Dieses Spiel wird die Online-Welt erobern: Der kultige Kampf ums Geiselretten geht mit frisch konstruierten Maps und Waffen sowie neuen Features in die nächste Runde. Besonders gespannt sind wir auf den Solospieler-Modus von Condition Zero: Darin kämpfen Sie nämlich gegen angeblich besonders gute Bots.

6.

Sehr gut
3. Quartal 2002



Battlefield 1942: Multiplayer-Gefechte im Zweiten Weltkrieg.



Far Cry: Märchenhaft schöne Inseln und harte Action.

Battlefield 1942 (Digital Illusions)

Eine rasante Mischung aus Operation Flashpoint, Day of Defeat und C&C Renegade wird Battlefield 1942. Als Soldat besuchen Sie verschiedene Schauplätze des Zweiten Weltkriegs – zu Fuß, im Panzer oder im Flugzeug. Im Multiplayer-Modus können bis zu 64 Spieler auf einer Karte toben. Spielziel ist meist das Erobern mehrerer Basen.

7.

Sehr gut
3. Quartal 2002

Far Cry (Crytek)

Noch vor einiger Zeit hieß es X-Isle, nun Far Cry. Als gestrandeter Bootskapitän decken Sie auf lieblichen Karibikinseln eine Verschwörung auf. Klingt halbwegs spannend, sieht aber zum Weinen schön aus: Grafisch kann das Produkt aus deutschen Landen locker mit den Titeln ganz oben in der Liste mithalten.

8.

Sehr Gut
Juni 2003



Black Hawk Down: Mit dem Heli über Mogadischu.



Project BG&E: Dame trifft auf stiläugige Riesenmonster.

Black Hawk Down (Novalogic)

Bereits im kommenden Herbst soll die Delta-Force-Serie in die nächste Runde gehen. Black Hawk Down spielt 1993 in Somalia. Die meisten Einsätze finden in Mogadischu statt, der Hauptstadt des afrikanischen Landes. Dank kräftig aufgebohrter Comanche-4-Engine ist das Programm ein echter Hingucker.

9.

Sehr gut
4. Quartal 2002

Project BG&E (Ubi Soft)

Im neuen Werk des Rayman-Erfinders Michel Ancel steuern Sie eine akrobatische Journalistin, gegen die selbst Lara wie eine müde Mitachtzigerin wirkt. Project BG&E (Arbeitstitel) setzt auf Comic-Grafik, mächtig viel Action und extralange Endgegnerkämpfe. Für uns eine der großen Action-Überraschungen von der E3.

10.

Sehr gut
4. Quartal 2002

* Wurde auf der E3 nur vorgeführt – »Ausgezeichnet« können bei uns nur Titel bekommen, die wir selbst ausprobiert haben.

E3-Action-Hits, 11-20

11.

ST: Elite Force 2 (Ritual)

In Star Trek: Elite Force 2 agieren Sie als Sicherheitsoffizier unter Captain Picard höchstpersönlich auf dem allerneuesten Flaggschiff der Föderation. Soll mit Quake-3-Engine und deutlich mehr Levels als Voyager für viel Spielspaß sorgen.

Sehr gut
1. Quartal 2003

12.

Raven Shield (Ubi Soft)

Eine neue Generation der Taktik-Shooter könnte Raven Shield einläuten. Mit Verbesserungen in Bedienung (Türen etwa lassen sich stufenlos über das Mausekranz öffnen) und KI soll die Tom-Clancy-Lizenz die Rainbow-Six-Reihe generalüberholen.

Sehr gut
4. Quartal 2002

13.

Lord of the Rings (Electronic Arts)

EA bringt rechtzeitig zum Start des zweiten Herr-der-Ringe-Kinofilms ein passendes Actionspiel auf den Markt. Darin spielen Sie die Kämpfe der ersten beiden Filme nach, als Legolas, Aragorn oder Gimli. Das Programm zeigt viele Filmschnipsel.

Sehr gut
4. Quartal 2002

14.

James Bond Nightfire (Gearbox)

Gearbox entwickelt im Auftrag von EA das James-Bond-Spiel Nightfire. Obwohl mal wieder die Half-Life-Engine zum Einsatz kommt, sieht der Titel erstaunlich gut aus. Zahlreiche Rendersequenzen unterstützen das typische Flair der Filme.

Sehr gut
4. Quartal 2002

15.

Y-Project (Westka)

Eine fremde Zukunft, bössartige Killer-Insekten, zwei machthungrige Parteien – und Sie stehen in Y-Project mittendrin. Die Kölner Entwickler Westka haben für großes Geld die Unreal-Engine lizenziert und bauen Rollenspiel-Elemente ein.

Sehr gut
1. Quartal 2003

16.

Rayman 3 (Ubi Soft)

Noch bunter und verrückter als die Vorgänger wird das Jump-and-run Rayman 3. Der knuddelige gleichnamige Held zieht darin mit Helikopter-Haaren und Powerfäusten gegen den fiesigen Stamm der Hodlums in die Schlacht.

Sehr gut
3. Quartal 2002

17.

Splinter Cell (Ubi Soft)

Der innovative Metal-Gear-Solid-Klon von Ubi Soft beeindruckt vor allem mit pfiffigen Ideen. Als Agent Sam Fisher schleichen Sie in Splinter Cell durch die ehemalige Sowjetunion, mit Gimmicks wie einer Wärmekamera oder einem Nachtsichtgerät.

Sehr gut
4. Quartal 2002

18.

Stalker (GSC Game World)

Nach einem weiteren Super-GAU in Tschernobyl ballern Sie sich als moderner Grabräuber durch die verseuchte Zone, die aus zig Sektoren besteht. Grafisch kann der Titel aus Russland auch mit US-Produkten ohne Weiteres mithalten.

Sehr gut
1. Quartal 2003

19.

Yager (Yager)

Für eine kleine Gruppe Händler treten Sie gegen einen Konzern an, der neben seinen Produkten auch noch eine eigene Gesellschaftsform verkaufen will. Mit einem schwer bewaffneten Gleiter machen Sie den Kapitalisten das Leben schwer.

Sehr gut
4. Quartal 2002

20.

XIII (Ubi Soft)

Der Ego-Shooter XIII basiert auf den Comics des belgischen Autors Jean van Hamme über eine weltweite Verschwörung. Für die Grafik kombiniert das Entwicklungsstudio von Ubi Soft die Unreal-2-Engine mit der Cell-Shading-Technologie.

Sehr gut
1. Quartal 2003



Rayman 3: Der Knuddel-Held mit Helikopter-Haaren beweist, dass es auch jenseits der Shooter genug Action gibt.

en seine abstrakte Grafikdarstellung furchtbar, die anderen extrem cool. Ob es das Spiel oder die Filmfortsetzung schaffen werden, das 20 Jahre alte Cyber-Szenario neu zu beleben?

Duke Nukem Never

Er gehört inzwischen zur E3 wie der Smog zu Los Angeles – zumindest was Actionspiele angeht. Irgendwo schwebt ein blonder Geist namens **Duke Nukem** durch die Messehallen, der angeblich viel besser und toller wird als jeder gezeigte Ego-Shooter. Zu sehen war von **Forever** allerdings dieses Mal nichts – im Jahr zuvor gab es immerhin ein vorher aufgenommenes Video. Die Mannen bei 3D-Realms blieben auf Anweisung von Chef George Broussard zu Hause und mussten an dem Programm arbeiten – ob das in absehbarer Zeit erscheinen wird, ist weiterhin unklar.

Rockiges aus Russland

Aus dem nicht ganz so fernen Osten, nämlich aus Russland, stehen uns in Zukunft ein paar potenzielle Kracher ins Haus. Diesen Eindruck hinterließ zumindest der Stand des einzigen namhaften Publishers von dort – Russobit-M. Highlight war das optisch beeindruckende **Stalker**. Vom gleichen Programmier-

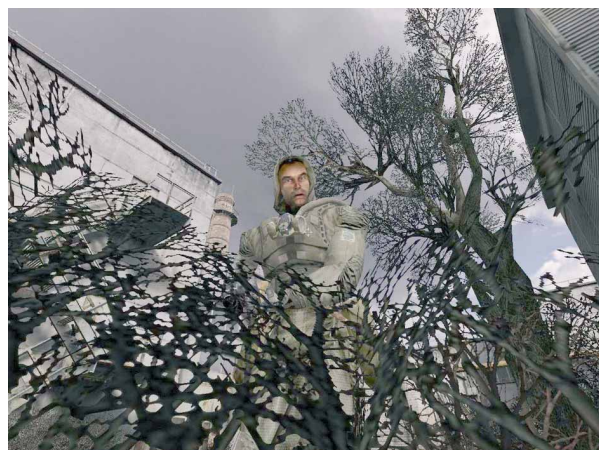
team, GSC Game World, kommt **Firestarter**. Dieser Arcade-Shooter orientiert sich klar an den großen Multiplayer-Hits von Epic und id Software. Abgerundet wurde das Line-up durch Buruts **Kreed**. Leider gab es von dem viel versprechenden Titel bis auf ein paar wirkliche fescche Monster nichts Neues zu sehen.

Ferne Zukunft

Abteilung »Angekündigt, aber mehr Infos später«: Take 2 vermeldet, dass **Max Payne 2** kommen soll – ob erneut von der finnischen Firma Remedy, ist ebenso wie eine Feature-Liste völlig unklar. Übrigens hat Take 2 auch bekannt gegeben, für eine Zahlung von 10 Millionen Dollar so-

wie einen großen Berg an Aktien alle Rechte an **Max Payne** – von der Figur über die Engine bis zur Bullet-Time – von Remedy und 3D-Realms gekauft zu haben.

Ein weiteres reizvolles Actionspiel entsteht derzeit bei Ritual. Die bekamen von Electronic Arts den Auftrag, ein weiteres offizielles Lizenzspiel zu **Herr der Ringe** zu produzieren. Echte Infos wollte keiner der Entwickler rausrücken, aber trotzdem freuen wir uns für die Jungs. Allein schon deshalb, weil Ritual damit (neben **Star Trek: Elite Force 2**) noch ein Spiel in der Pipeline hat, mit dem sich Geld verdienen lässt – bisherige Titel wie **Fakk 2** waren kommerziell Flops. **PET | PS**



Stalker: Tolle Grafik und satte Action in verseuchten Sektoren rund um Tschernobyl.

Epöche der Echtzeit

E3-Strategie-Hits

Die Rundenstrategie stirbt, Aufbau- und Echtzeit-Titel boomen weiter.

Größte Überraschung: Spell Force von Siedler-Vater Volker Wertich.

Republic:
Das äußerst ambitionierte Spiel strotzt vor innovativen Ideen.



Deutschland strategisch

Für die deutschen Entwickler halten vor allem Jowood, CDV und Data Becker die Fahne hoch: Letztere vertreibt **America 2** sowie **Highland Warriors** von Soft Enterprises. Das Schotten-Spektakel bestätigte dabei den positiven Eindruck unserer ersten Preview. CDV setzt in erster Linie auf durchdachte Weltkriegsstrategie (**Blitzkrieg**) und das kernige Wildwest-Szenario (**No Man's Land**). Eher in die Abteilung Blödsinn fällt Blackstars **Bordell Manager** – ein Spiel, das die Welt nicht braucht. Ansonsten stand alles im Schatten der österreichisch-deutschen Koproduktion **Anno 1503**. Eine extrem positive Überraschung: **Spell Force** von Siedler-Macher Volker Wertich.

Das Spiel geht weiter

Die Addon-Flut: Zu den meisten gerade erhältlichen Strategiespielen sind Addons in der Mache. Heiß erwartet dabei **Play the World**, die Erweiterung zu **Civilization 3**. Damit wird das Programm mehrspieler-tauglich. Neue Zivilisationen »

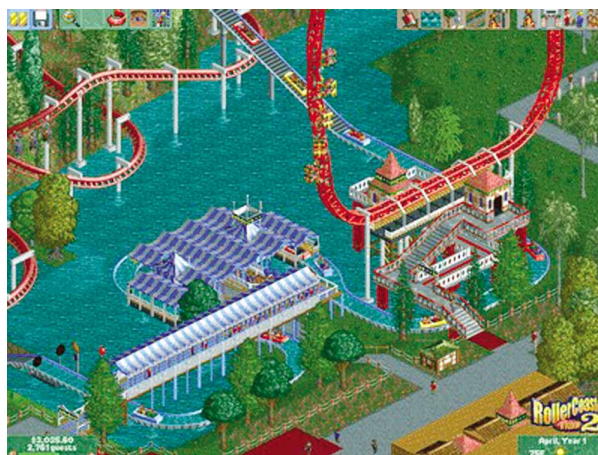
Für Strategen ist 2002 ein guter Jahrgang, auch wenn die ganz großen Sensationen ausblieben: Neben den anerkannten Mega-Titeln wie **WarCraft 3**, **Anno 1503**, **Commandos 3**, **Sim City 4**, Brian Reynolds **Rise of Nations** und Bruce Shelleys

Age of Mythology stehen eine Reihe »kleinerer« Spiele am Start. Die könnten sich allerdings zu echten Geheimtipps auswachsen: der **Shogun**-Nachfolger **Medieval** etwa. Und **Imperium Galactica 3**, das großartig aussieht. Auch bei Molyneux-

Schüler Demis Hassabis ist mit **Republic** offensichtlich ein tolles Spiel im Entstehen – bislang hatten die Vorführungen des Titels immer die Anmutung von Technologie-Demos, nun zeigte uns Demis erstmals das eigentlich, fast vollständige Spiel.



Imperium Galactica 3: Bietet tolle Grafik und eine umfangreiche Kampagne mit sechs spielbaren Rassen. Allerdings fehlen diesmal die Landschlachten.



Rollercoaster Tycoon 2: Spielerisch gelungen, grafisch leider wieder nur 2D-Gepixel – immerhin gibt es ein paar offizielle Fahrgeschäfte aus dem US-Park »6 Flags«.

E3-Messe-Hits



WarCraft 3: In wenigen Wochen kommt es in die Läden.



Anno 1503: Nur die Kämpfe waren noch nicht fertig.



Age of Mythology: Neue Inkarnation von Age of Empires.



C&C Generals: Optisch sehr edel, spielerisch Handwerk.



Rise of Nations: Echtzeit mit Formationen und Grenzen.



Commandos 3: Diesmal mit Deathmatch-Modus.



Spell Force: Schicke Echtzeit-Strategie aus Deutschland.



Praetorians: Innovatives von den Commandos-Machern.



Stronghold: Crusader: Neue Runde im Burgen-Kampf.



Sim City 4: Der Sprung in den 3D-Stadtebau.

WarCraft 3 (Blizzard)

Lang erwartet, jetzt steht es kurz bevor: Blizzards Meisterwerk präsentiert sich auf der E3 in einer praktisch fertigen Version, die sehr stabil lief. Bereits im nächsten Heft werden Sie den Test lesen können. Die lange Entwicklungszeit sieht man der farbenfrohen Grafik mit ihren tollen Animationen kaum an.

Anno 1503 (Max Design)

Alles drin und fast alles dran. Sunflowers' Aufbau-Hoffnung Anno 1503 war in der am EA-Stand gezeigten Version von den Features her komplett – ausgenommen die Kämpfe. Bis zum Release will das Team an Balance-Details schrauben und die Schlachten perfektionieren. Ein Addon ist auch schon geplant.

Age of Mythology (Ensemble Studios)

Die Grafik des inoffiziellen Nachfolgers von Age of Empires 2 wird von Mal zu Mal schöner. Ensemble benutzt wie Blizzard bei Warcraft 3 die Spiel-Engine, um während einer Mission geskriptete Ereignisse der Heldensaga mit dramatischen Nahaufnahmen und Kamerafahrten zu inszenieren. Gespielt wird aber von oben.

C&C Generals (Westwood)

Tatsächlich so schön wie auf den Bildern: Westwoods Renegade-Engine sollte das 3D-Strategiespiel in die Oberklasse seines Genres katapultieren. Und obwohl das vertraute C&C-Flair etwas zurücktritt, macht der Titel insgesamt einen sehr soliden Eindruck. Besonders dank sehr cooler geskripteter Großereignisse.

Rise of Nations (Big Huge Games)

Das jüngste Werk von Brian Reynolds (Civilization 2, Alpha Centauri) bietet als erstes Echtzeit-Spiel Landesgrenzen, die Sie durch Festungen und Stadteroberungen vergrößern. Nur innerhalb Ihres Landes dürfen Sie Gebäude errichten. Ebenfalls neu: Flankenangriffe haben merkbare Auswirkungen.

Commandos 3 (Pyro)

Das Taktik-Spiel bekommt neben einer dezent verbesserten Grafik-Engine einen waschechten Deathmatch-Multiplayer-Modus. Auch das Solo-Spiel will Pyro stark überarbeiten. Bei der Vorführung war eine spannende Szene zu sehen, bei der die Spezialisten-Truppe auf einem fahrenden Zug von Waggon zu Waggon springt.

Spell Force (Phenomic)

In Volker Wertichs Spell Force zaubern Sie Arbeiter herbei, die Gebäude errichten und eine florierende Siedlung aufbauen. Später können Sie die Arbeiter in Kämpfer umwandeln und mit Ihnen in die Schlacht ziehen. Die eindrucksvolle 3D-Grafik entspringt der Krass-Engine, die schon in Aquanox zum Einsatz kam.

Praetorians (Pyro)

Als römischer General konzentrieren Sie sich auf die Taktik, ohne Basisbau und Rohstoffe. Was für Echtzeit-Strategen ungewohnt klingt, machte beim Probespielen sehr viel Spaß. Besonders die Vielfalt der taktischen Optionen gefällt uns: Welche Kohorte kämpft in welcher Formation gegen welchen Gegner am besten?

Stronghold: Crusader (Take 2)

Feintuning statt Neuentwicklung: Crusader ist eher ein Stronghold 1.5 als ein echter zweiter Teil – zumal die gleiche, schon etwas angestaubte Grafik-Engine verwendet wird. Einheiten, Terrain und Burgenlook wurden auf »Heiliges Land« getrimmt. Und, endlich: Auch die Computergegner bauen jetzt Burgen.

Sim City 4 (Maxis)

»Kann das überhaupt was werden?«, fragt sich mancher, denn Sim City 4 entsteht nicht unter der Führung des Serien-Erfinders Will Wright. Wir sagen Ja, denn was auf der Messe gezeigt wurde, war zwar keine Revolution, aber eine sinnvolle Evolution. Netter Gag: Familien aus Die Sims dürfen importiert werden.

1.

Ausgezeichnet
Juli 2002

2.

Ausgezeichnet
4. Quartal 2002

3.

Ausgezeichnet
September 2002

4.

Sehr gut
November 2002

5. ↑

Sehr gut
4. Quartal 2002

6. ★ NEU

Sehr gut
3. Quartal 2003

7. ★ NEU

Sehr gut
4. Quartal 2002

8.

Sehr gut
3. Quartal 2002

9. ★ NEU

Sehr gut
4. Quartal 2002

10. ★ NEU

Sehr gut
3. Quartal 2002

E3-Messe-Hits

11.

Age of Wonders 2 (Triumph)
Auf Platz 11 endlich der erste Vertreter der Rundenstrategie – das schöne Spiel von den holländischen Triumph Studios präsentierte sich in einer fast fertigen Version. Der Test des mutigen Heroes-Herausforderers dürfte schon in Ausgabe 8/2002 folgen.

Sehr gut
Juli 2002

12.

Medieval (Creative Assembly)
Trotz Bitmap-Soldaten statt Polygonen: Die 3D-Schlachten des Shogun-Nachfolgers sehen in Bewegung großartig aus. Zudem haben die Entwickler den 2D-Strategie-Part deutlich aufgeböhrt – der spielt sich neuerdings anspruchsvoller.

Sehr gut
September 2002

13.

Republic (Elixir)
Die bei den ersten Vorführungen so umwerfende Totality-Engine wirkt mangels Effektivität mittlerweile etwas veraltet – auch wenn sie großartige Detail-Ansichten darstellen kann. Das Spiel selber aber machte auf der Messe einen guten Eindruck.

Sehr gut
4. Quartal 2002

14.

Industrie Gigant 2 (Jowood)
Das schöne Wirtschaftsspiel war in der auf der Messe gezeigten Version schon quasi fertig – kein Wunder, kommt es doch auch schon wenige Wochen nach Erscheinen dieses Heftes in die Läden. Test in Ausgabe 8/02, Demo auf der aktuellen DVD.

Sehr gut
21.6.2002

★ **15.**

Warlords 4 (SSG)
In Warlords 4 führen Sie Fantasy-Truppen ins Gefecht. Anders als beim Echtzeit-Ableger Battlecry kommandieren Sie Ihre Einheiten rundenweise. Aus Battlecry entliehen ist hingegen die Möglichkeit, gezielt einzelne Provinzen zu erobern.

Sehr gut
4. Quartal 2002

16.

Highland Warriors (Soft Enterprises)
Nur im kleinen deutschen Pavillon zu sehen, ließ die grafisch aufwändige Schotten-Strategie von Data Becker sogar selbstbewusste US-Entwickler kräftig staunen: Die 3D-Gefechte gehören zu den schönsten im Genre.

Sehr gut
Oktober 2002

★ **17.**

American Conquest (Nival)
Das Strategiespiel von CDV setzt auf Massenschlachten à la Cossacks. In den Gefechten rund um die Eroberung des amerikanischen Kontinents treten teilweise Armeen mit 5.000 bis 10.000 Kämpfern gegeneinander an. Stark: der Multiplayer-Modus.

Sehr gut
3. Quartal 2002

18.

Robin Hood (Spellbound)
Wanadoo hat den Release des Echtzeit-Taktikspiels Robin Hood um acht Monate vorverlegt. Grund dafür waren (angeblich) unsere Bedenken, ob die 2D-Pixelgrafik (Desperados-Engine) nicht in der langen Entwicklung veralten würde.

Sehr gut
November 2002

19.

Imperium Galactica 3 (Philos)
Was von dem stark storybasierten Weltraum-Strategiespiel gezeigt wurde, sah toll aus: die 3D-Schlachten im All sind ein optischer Leckerbissen. Zudem sind alle Stärken des gelungenen Vorgängers wieder enthalten – bis auf die Bodenkämpfe.

Sehr gut
3. Quartal 2002

★ **20.**

Rollercoaster Tycoon 2 (Chris Sawyer)
Enttäuschenderweise ist die Grafik wie bei Teil 1 in pixeligem 2D – immerhin sind seit dem Überraschungserfolg des Vorgängers schon ein paar Jahre ins Land gegangen. Spielerisch gibt's optimierten Achterbahn-Bau – die Fans wird's freuen.

Gut
4. Quartal 2002

gibt's natürlich ebenfalls. Auch zu **Heroes 4** dürfte das erste von zahlreichen Addons noch in diesem Jahr in die Läden kommen. Weitere Ankündigungen: Nachschlag für **Disciples 2**, **Empire Earth**, **Cossacks**, **Zoo Tycoon**. Auch zu **Anno 1503** ist angeblich bereits das erste Addon in Planung, obwohl das Spiel noch nicht mal fertig ist.

Wer fehlte?

Zum Thema »Spiele, die nicht da waren«: **Black & White 2**, schon länger angekündigt, fehlte. Peter Molyneux zeigte uns lediglich einige Screenshots. Blizzards Strategie-Mannschaft wird noch bis Ende des Jahres mit **WarCraft 3** und den Addons dazu beschäftigt sein; mit der Entwicklung von **StarCraft 2** (das vermutlich nächste Projekt) kann also erst Anfang 2003 begonnen werden. Ähnlich die Situation bei Stainless Steel: Die Macher von **Empire Earth** planen zwar einen Nachfolger, hüllten sich aber über Einzelheiten in Schweigen. **Siedler 5**, schon seit einiger Zeit mit 3D-Engine in Entwicklung, fehlte am Ubi-Soft-Stand.

Faule Sims

Auch Maxis hat es dank des bombastischen Verkaufserfolgs von **Die Sims** offenbar erst mal nicht nötig, einen Nachfolger herauszubringen: Keine Spur von **Sims 2** oder dem gerüchtewobenen **Sims Universe**. Einzig **Sims Online** wurde gezeigt. Sie starten darin mit einem Stück Land, auf dem Sie bauen können, was Sie wollen: Ihr Traumhaus, einen Laden oder eine Bar. Dabei geht es immer darum, Macht und Ansehen zu steigern. Je mehr Freunde Sie haben, desto besser.

Knapp hinter dem Trend

Was Erfolg hat, wird kopiert. Spellbound setzt mit **Robin Hood** auf das **Commandos**-Spielprinzip, bringt aber ein unverbrauchtes Szenario und viele frische Ideen mit. **O.R.B.** und Cryos **Haegemonia** klauen offen vom großartigen **Homeworld**. Mutig, denn **Homeworld 2**



Blitzkrieg: Weltkriegsstrategie mit realistischen Einheiten und viel geschichtlichem Hintergrund.

wurde bekanntlich wegen mangelnden kommerziellen Erfolges eingestellt. Gute Chancen hingegen dürfte Monte Cristos **The Partners** haben, ein optisch ansprechendes **Sims**-Imitat, das uns auf der Messe beim Anspielen gut gefiel. Fast ein bisschen frech ist CDV, die mit **Blitzkrieg** das eigene **Sudden Strike**-Konzept kopiert. Allerdings macht das Spiel bereits jetzt dank neuer Engine und vielen netten Ideen einen besseren Eindruck als **Sudden Strike 2**.

Rundenbasierte Titel

Für Rundenstrategen gab die Messe kaum Anlass zur Freude: Immerhin wurde **Warlords 4** gezeigt, das sein bewährtes Serien-Konzept mit schöner Optik fortsetzt. Dann war da noch **1914** von Trinode (**Rim**), das im Ersten Weltkrieg spielt. Abgesehen davon machten sich die Zug-für-Zug-Spiele rar. Ganz gut gefiel uns **Legion**, das bislang noch einen deutschen Publisher sucht. Dabei führen Sie die Legionen des Alten Rom ins Gefecht, sind aber auch für Handel, Infrastruktur und Staatsbudget verantwortlich. Die 2D-Grafik des Titels erinnert allerdings allzu stark an die guten alten 90er-Jahre.

Die Weltraumstrategie **Master of Orion 3** fehlte. Unter der Hand erfuhren wir, dass das Konzept über den Haufen geworfen und noch mal überarbeitet wurde. Nur fünf Runden-

taktik-Titel (inklusive **Age of Wonders 2**) also – droht der reinsten Form des Strategiespiels etwa das Schicksal der klassischen Adventures?

Überraschung aus Korea

Bei **Kingdom under Fire: The Crusaders** von Phantagram konnten wir atemberaubende Massenschlachten bewundern – allerdings nur als Video und auf der Xbox. Doch das 3D-Echtzeit-Strategiespiel wird auch für den PC umgesetzt. Bis zu 450 Einheiten bevölkern die Fantasy-



The Crusaders: Schicke Action-Strategie aus Korea.

Schlachtfelder, in denen Ihr Held sich mit seinen Truppen gegen mächtige Monster zur Wehr setzen muss. Das Spiel hat einen starken Action-Anteil, denn in die Gefechte können Sie mit Ihrem Helden tatkräftig eingreifen. Der Recke gewinnt so Erfahrung und Geld, das Sie zwischen den Kämpfen in neue Waffen und Rüstungen investieren. Als Release-Termin ist das erste Quartal des kommenden Jahres geplant. **LA GUN**

Die Rennspiele kommen

E3-Sport-Hits

Stagnation und Innovation: Während die klassischen Sportspiele auf der Stelle treten, bekommen PC-Renner dank vieler neuer Ideen frischen Schwung.

Nirgendwo fühlt sich ein Sport-Experte so in seinem Element wie auf der E3 in Los Angeles. Hier ein Sprint zum nächsten Messestand, da ein Marathonlauf zum Interview-Termin – natürlich meist am anderen Ende der Halle. Außerdem fordern knallharte Boxkämpfe um die letzte Presse-CD, und per Hechtsprung wird der einzige noch freie Stuhl in der Geheimvorführung gesichert.

Die virtuelle körperliche Erhöhung war dagegen dieses Jahr nicht ganz so abwechslungsreich. EA Sports liefert gewohnt souverän seine Sportspiel-Serienfortsetzungen ab – der überwiegende Rest der Entwickler guckt ideen- und tatenlos zu. Selbst an Umsetzungen von erfolgreichen Konsolen-Sportlern traut sich außer Activision (**Tony Hawk's Pro Skater 4**) und Empire (**Crazy Taxi**) niemand ran. Dieser mangelnde Mut zum

Risiko ist mehr als ärgerlich. Schließlich sind Konvertierungen von Hits wie **SSX Tricky** oder **Jet Set Radio** durch die großen technischen Ähnlichkeiten zwischen Xbox und PC ohne größeren Aufwand möglich.

Rennspiele als Innovationsmotor

Ein ganz anderes Bild zeichnet sich bei den Rennspielen ab. Hier wird EA Sports im nächsten Jahr weitaus weniger dominant sein. PC-Piloten freut's, denn sie dürfen sich dieses und nächstes Jahr auf viele hochklassige Titel freuen. Und in kaum einem anderen Genre gab es dieses Jahr so viele Innovationen zu bestaunen! Sei es der Story-Modus von **DTM Race Driver**, die frei befahrbaren Landschaften von **Mercedes-Benz World Racing** oder die Computer-Gegner mit Gedächtnis von **Total Immersion Ra-**



Der spaßige Konsolenhit **Crazy Taxi** bekommt eine PC-Umsetzung spendiert.

cing: Fast an jeder Messebox durften wir uns über eine Menge neuer Ideen freuen.

Erwartungsgemäß innovationsarm präsentierte sich das Messe-Lineup von EA Sports. Was nicht weiter schlimm ist: **NHL 2003** kann gegenüber dem brillanten Vorgänger so oder so

kaum etwas verbessern. Dezentere Neuerungen wie das erstmals mögliche Stock-Dribbeln sollen trotzdem auch dieses Jahr wieder auf Eis locken. Von **Fifa 2003** war dagegen nichts zu sehen: »Der Titel ist noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase und daher nicht vorzeigbar«, so EA. Auch der **Fussballmanager 2003** von Anstoss-Erfinder Gerald Köhler glänzte durch Abwesenheit. Dafür feierten die **NBA**-Basketballer nach einem Jahr Pause ihr PC-Comeback. Neue Bewegungen, fotorealistische Grafik und ein überarbeiteter Karrieremodus sollen für die lange Wartezeit entschädigen.

Lizenz statt Qualität

Ein sportlicher Trend war in den Hallen von Los Angeles deutlich zu sehen: Ohne eine kostspielige Lizenz traut sich selten eine virtuelle Körpererhöhung auf den Markt. Leider hatten wir bei Spielen wie **Zidane Football Generation** oder **Next Generation Tennis-US Open** oftmals den Eindruck, dass offensichtlich nicht mehr viel Geld für die Entwicklung übrig bleibt. **HK**

In der Half-Pipe von Activision zeigten Skateboard-Asse wie **Tony Hawk** ihr Können.





E3-Messe-Hits



Colin McRae Rally 3: Schöner Schlittern im Schauer.



NHL 2003: Die Torhüter sollen noch glaubwürdiger agieren.

Colin McRae Rally 3 (Codemasters)

Welch ein Sauwetter – was für ein tolles Spiel! Die unglaublich realistischen Wettereffekte der Rallye-Referenz haben uns vor Ehrfurcht glatt verstummen lassen. Neben Grafik und Fahrphysik hat Codemasters auch den Karrieremodus fleißig getunt: In der Haut von Colin persönlich erleben Sie alle Facetten der Rallye-WM.

NHL 2003 (EA Sports)

Die nächste Version unserer aktuellen Sportspiel-Referenz wird den Puck sicherlich nicht neu erfinden. Dafür dürfen Stock-Artisten dank der »Dynamik Deke Control« endlich auch auf dem Eis dribbeln. Die Torhüter sollen noch ein gutes Stück schlauer werden – Grafik und Sound werden nur dezent überarbeitet.

1. **NEU**

Ausgezeichnet
1. Quartal 2003

2. **NEU**

Ausgezeichnet
Oktober 2002



Tony Hawk's Pro Skater 4: Mehr Freiheit für Ihren Skater.



DTM Race Driver: Spektakuläre Tourenwagen-Rennen.

Tony Hawk's Pro Skater 4 (Activision)

Alle Stärken des exzellenten Vorgängers will Neversoft konsequent weiterentwickeln. Künftig bekommen Sie Ihre Aufgaben nicht mehr in Tabellenform, sondern werden direkt von Bewohnern der deutlich größeren Skate-Parks auf spektakuläre Missionen geschickt. Dazu gibt's natürlich neue Tricks und hübschere Grafik.

DTM Race Driver (Codemasters)

Ein Rennspiel macht Geschichte! Schick animierte Story-Sequenzen ersetzen schnöde Meisterschaftstabellen. Mit diesem Konzept und gewohnt guter Codemasters-Fahrphysik könnte das Tourenwagen-Spektakel das Genre revolutionieren. Beim E3-Probeispiel haben uns besonders die knackigen Force-Feedback-Effekte gefallen.

3. **NEU**

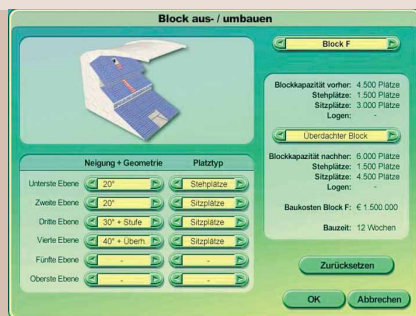
Ausgezeichnet
1. Quartal 2003

4.

Ausgezeichnet
August 2002



Rallisport Challenge: Rennen gegen Uhr oder Konkurrenz.



Anstoss 4: Komplett überarbeitete Benutzerführung.

Rallisport Challenge (Microsoft)

Die größte Sport-Überraschung gab's am Microsoft-Stand. Vom exzellenten Xbox-Renner Rallisport Challenge wird es eine PC-Umsetzung geben. Mit wunderschöner Grafik, 29 lizenzierten Fahrzeugen, 48 Strecken und cleveren Computergegnern wollen die Schweden von Digital Illusions Colin McRae den Kampf ansagen.

Anstoss 4 (Ascaron)

Eine spielbare Version gab's in Los Angeles noch nicht zu sehen, dafür konnten wir den Entwicklern neue Infos zum Spitzen-Manager entlocken. Sowohl für Menüs als auch Spieltage programmiert Ascaron eine frische Grafik-Engine. Und dank der neuen Assistenten brauchen Sie sich nicht mehr um jede Kleinigkeit zu kümmern.

5. **NEU**

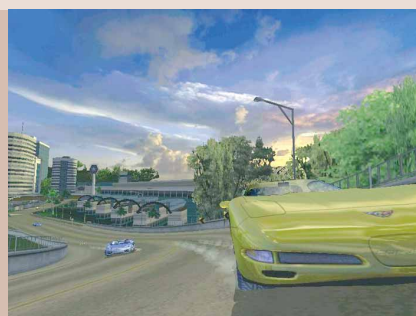
Sehr gut
4. Quartal 2002

6. **NEU**

Sehr gut
4. Quartal 2002



Mercedes-Benz World Racing: Frei befahrbare Landschaften.



Hot Pursuit 2: Verfolgungsjagden in Edelkarossen.

Mercedes-Benz World Racing (Synetic)

Die wohl schönsten Blechkleider auf der E3 kamen aus Hannover. Neben der beeindruckenden Grafik will die deutsche Rennspielhoffnung auch spielerisch der Konkurrenz davonbrausen. Mit Mercedes-Lizenz, Landscape-Engine und abwechslungsreichen Testfahrer-Missionen könnte der Überraschungssieg gelingen.

Need for Speed: Hot Pursuit 2 (EA)

Die Edelkarossen kehren zurück – und das spektakulärer als je zuvor. In 22 Luxus-Sportwagen wie Porsche, Ferrari und Lamborghini liefern Sie sich auf wunderschön designten Kursen actionlastige Verfolgungsjagden mit der Polizei. Abwechslungsreiche Rennmissionen sollen dauerhaft ans Lenkrad fesseln.

7.

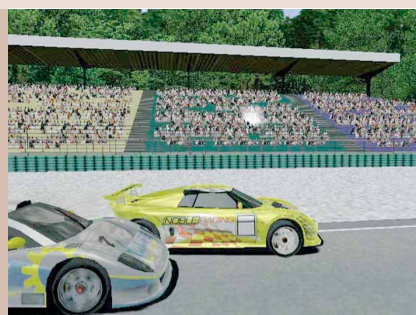
Sehr gut
Oktober 2002

8. **NEU**

Sehr gut
August 2002



NBA 2003: Dunking-Comeback nach einem Jahr Auszeit.



Total Immersion Racing: Ein Fall für Rennspiel-Experten.

NBA live 2003 (EA Sports)

Mehr als 100 neue Animationen haben die NBA-Basketballer während ihrer einjährigen Auszeit dazugelernt. EA Sports feilte besonders an der Verteidigung. Trotz gestiegenen Tempos wird NBA 2003 dadurch bedeutend realistischer. Mit dem neuen Rebound-System soll der Kampf unter dem Korb noch härter werden.

Total Immersion Racing (Empire)

Eine unendliche Rennspiel-Geschichte biegt auf die Zielgerade ein. Das ehemalige World Sports Car GT möchte mit schöner Grafik, realistischer Fahrphysik und besonders cleverer KI den Asphalt zum Brennen bringen. Jeder Fahrer-Kollege bekommt einen eigenen Fahrstil und sogar ein Gedächtnis spendiert.

9. **NEU**

Sehr gut
Oktober 2002

10. **NEU**

Gut
4. Quartal 2002

Die Rennspiele kommen

E3-Sport-Hits

Stagnation und Innovation: Während die klassischen Sportspiele auf der Stelle treten, bekommen PC-Renner dank vieler neuer Ideen frischen Schwung.

Nirgendwo fühlt sich ein Sport-Experte so in seinem Element wie auf der E3 in Los Angeles. Hier ein Sprint zum nächsten Messestand, da ein Marathonlauf zum Interview-Termin – natürlich meist am anderen Ende der Halle. Außerdem fordern knallharte Boxkämpfe um die letzte Presse-CD, und per Hechtsprung wird der einzige noch freie Stuhl in der Geheimvorführung gesichert.

Die virtuelle körperliche Erhöhung war dagegen dieses Jahr nicht ganz so abwechslungsreich. EA Sports liefert gewohnt souverän seine Sportspiel-Serienfortsetzungen ab – der überwiegende Rest der Entwickler guckt ideen- und tatenlos zu. Selbst an Umsetzungen von erfolgreichen Konsolen-Sportlern traut sich außer Activision (**Tony Hawk's Pro Skater 4**) und Empire (**Crazy Taxi**) niemand ran. Dieser mangelnde Mut zum

Risiko ist mehr als ärgerlich. Schließlich sind Konvertierungen von Hits wie **SSX Tricky** oder **Jet Set Radio** durch die großen technischen Ähnlichkeiten zwischen Xbox und PC ohne größeren Aufwand möglich.

Rennspiele als Innovationsmotor

Ein ganz anderes Bild zeichnet sich bei den Rennspielen ab. Hier wird EA Sports im nächsten Jahr weitaus weniger dominant sein. PC-Piloten freut's, denn sie dürfen sich dieses und nächstes Jahr auf viele hochklassige Titel freuen. Und in kaum einem anderen Genre gab es dieses Jahr so viele Innovationen zu bestaunen! Sei es der Story-Modus von **DTM Race Driver**, die frei befahrbaren Landschaften von **Mercedes-Benz World Racing** oder die Computer-Gegner mit Gedächtnis von **Total Immersion Ra-**



Der spaßige Konsolenhit **Crazy Taxi** bekommt eine PC-Umsetzung spendiert.

cing: Fast an jeder Messebox durften wir uns über eine Menge neuer Ideen freuen.

Erwartungsgemäß innovationsarm präsentierte sich das Messe-Lineup von EA Sports. Was nicht weiter schlimm ist: **NHL 2003** kann gegenüber dem brillanten Vorgänger so oder so

kaum etwas verbessern. Dezentene Neuerungen wie das erstmals mögliche Stock-Dribbeln sollen trotzdem auch dieses Jahr wieder der aufs Eis locken. Von **Fifa 2003** war dagegen nichts zu sehen: »Der Titel ist noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase und daher nicht vorzeigbar«, so EA. Auch der **Fussballmanager 2003** von Anstoss-Erfinder Gerald Köhler glänzte durch Abwesenheit. Dafür feierten die **NBA**-Basketballer nach einem Jahr Pause ihr PC-Comeback. Neue Bewegungen, fotorealistische Grafik und ein überarbeiteter Karrieremodus sollen für die lange Wartezeit entschädigen.

Lizenz statt Qualität

Ein sportlicher Trend war in den Hallen von Los Angeles deutlich zu sehen: Ohne eine kostspielige Lizenz traut sich selten eine virtuelle Körpererhöhung auf den Markt. Leider hatten wir bei Spielen wie **Zidane Football Generation** oder **Next Generation Tennis-US Open** oftmals den Eindruck, dass offensichtlich nicht mehr viel Geld für die Entwicklung übrig bleibt. **HK**

In der Half-Pipe von Activision zeigten Skateboard-Asse wie **Tony Hawk** ihr Können.





E3-Messe-Hits



Colin McRae Rally 3: Schöner Schlittern im Schauer.



NHL 2003: Die Torhüter sollen noch glaubwürdiger agieren.

Colin McRae Rally 3 (Codemasters)

Welch ein Sauwetter – was für ein tolles Spiel! Die unglaublich realistischen Wettereffekte der Rallye-Referenz haben uns vor Ehrfurcht glatt verstummen lassen. Neben Grafik und Fahrphysik hat Codemasters auch den Karrieremodus fleißig getunt: In der Haut von Colin persönlich erleben Sie alle Facetten der Rallye-WM.

NHL 2003 (EA Sports)

Die nächste Version unserer aktuellen Sportspiel-Referenz wird den Puck sicherlich nicht neu erfinden. Dafür dürfen Stock-Artisten dank der »Dynamik Deke Control« endlich auch auf dem Eis dribbeln. Die Torhüter sollen noch ein gutes Stück schlauer werden – Grafik und Sound werden nur dezent überarbeitet.

1. **NEU**

Ausgezeichnet
1. Quartal 2003

2. **NEU**

Ausgezeichnet
Oktober 2002



Tony Hawk's Pro Skater 4: Mehr Freiheit für Ihren Skater.



DTM Race Driver: Spektakuläre Tourenwagen-Rennen.

Tony Hawk's Pro Skater 4 (Activision)

Alle Stärken des exzellenten Vorgängers will Neversoft konsequent weiterentwickeln. Künftig bekommen Sie Ihre Aufgaben nicht mehr in Tabellenform, sondern werden direkt von Bewohnern der deutlich größeren Skate-Parks auf spektakuläre Missionen geschickt. Dazu gibt's natürlich neue Tricks und hübschere Grafik.

DTM Race Driver (Codemasters)

Ein Rennspiel macht Geschichte! Schick animierte Story-Sequenzen ersetzen schnöde Meisterschaftstabellen. Mit diesem Konzept und gewohnt guter Codemasters-Fahrphysik könnte das Tourenwagen-Spektakel das Genre revolutionieren. Beim E3-Probeispiel haben uns besonders die knackigen Force-Feedback-Effekte gefallen.

3. **NEU**

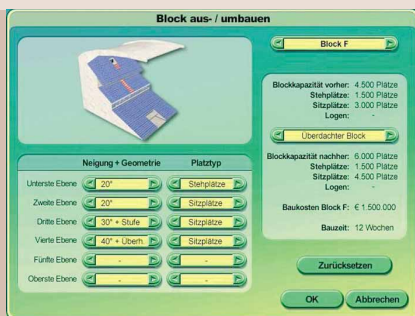
Ausgezeichnet
1. Quartal 2003

4.

Ausgezeichnet
August 2002



Rallisport Challenge: Rennen gegen Uhr oder Konkurrenz.



Anstoss 4: Komplett überarbeitete Benutzerführung.

Rallisport Challenge (Microsoft)

Die größte Sport-Überraschung gab's am Microsoft-Stand. Vom exzellenten Xbox-Renner Rallisport Challenge wird es eine PC-Umsetzung geben. Mit wunderschöner Grafik, 29 lizenzierten Fahrzeugen, 48 Strecken und cleveren Computergegnern wollen die Schweden von Digital Illusions Colin McRae den Kampf ansagen.

Anstoss 4 (Ascaron)

Eine spielbare Version gab's in Los Angeles noch nicht zu sehen, dafür konnten wir den Entwicklern neue Infos zum Spitzen-Manager entlocken. Sowohl für Menüs als auch Spieltage programmiert Ascaron eine frische Grafik-Engine. Und dank der neuen Assistenten brauchen Sie sich nicht mehr um jede Kleinigkeit zu kümmern.

5. **NEU**

Sehr gut
4. Quartal 2002

6. **NEU**

Sehr gut
4. Quartal 2002



Mercedes-Benz World Racing: Frei befahrbare Landschaften.



Hot Pursuit 2: Verfolgungsjagden in Edelkarossen.

Mercedes-Benz World Racing (Synetic)

Die wohl schönsten Blechkleider auf der E3 kamen aus Hannover. Neben der beeindruckenden Grafik will die deutsche Rennspielhoffnung auch spielerisch der Konkurrenz davonbrausen. Mit Mercedes-Lizenz, Landscape-Engine und abwechslungsreichen Testfahrer-Missionen könnte der Überraschungssieg gelingen.

Need for Speed: Hot Pursuit 2 (EA)

Die Edelkarossen kehren zurück – und das spektakulärer als je zuvor. In 22 Luxus-Sportwagen wie Porsche, Ferrari und Lamborghini liefern Sie sich auf wunderschön designten Kursen actionlastige Verfolgungsjagden mit der Polizei. Abwechslungsreiche Rennmissionen sollen dauerhaft ans Lenkrad fesseln.

7.

Sehr gut
Oktober 2002

8. **NEU**

Sehr gut
August 2002



NBA 2003: Dunking-Comeback nach einem Jahr Auszeit.



Total Immersion Racing: Ein Fall für Rennspiel-Experten.

NBA live 2003 (EA Sports)

Mehr als 100 neue Animationen haben die NBA-Basketballer während ihrer einjährigen Auszeit dazugelernt. EA Sports feilte besonders an der Verteidigung. Trotz gestiegenen Tempos wird NBA 2003 dadurch bedeutend realistischer. Mit dem neuen Rebound-System soll der Kampf unter dem Korb noch härter werden.

Total Immersion Racing (Empire)

Eine unendliche Rennspiel-Geschichte biegt auf die Zielgerade ein. Das ehemalige World Sports Car GT möchte mit schöner Grafik, realistischer Fahrphysik und besonders cleverer KI den Asphalt zum Brennen bringen. Jeder Fahrer-Kollege bekommt einen eigenen Fahrstil und sogar ein Gedächtnis spendiert.

9. **NEU**

Sehr gut
Oktober 2002

10. **NEU**

Gut
4. Quartal 2002

Star Wars Flop, Deus Top

E3-Adventure-Hits

Mit gewetzten Schwertern und geladenen Lasern waren wir für Sie auf der E3 unterwegs, um neuen Stoff für Abenteurer auszukundschaften.

Star Wars: Knights of the Old Republic: Actioneinlagen stören den Rollenspielspaß.



Allzu groß waren die Abenteuer-Erwartungen der GameStar-Crew für die E3 2002 nicht. Schließlich stehen wichtige Titel wie **Dungeon Siege** oder **Morrowind** bereits im Laden. Und an der klassischen Adventure-Front hat es **Simon 3D** nach langer Odyssee endlich zur Veröffentlichung geschafft. Umso angenehmer war die Überraschung angesichts des tollen Adventure-Angebots auf der E3. Mit **Full Throttle 2** (in Deutschland **Vollgas 2**) setzt etwa LucasArts einen Geheimtipp von 1995 fort – Biker-Ambiente und Country-Rock inklusive. Apropos Fortsetzungen: **Deus Ex 2**, **Baphomet's Fluch 3**, **Tomb Raider 6** und **Dark Project 3** sollen an erfolgreiche Titel anknüpfen. Besonders gut gefallen hat uns das grafisch hervorragende Piraten-Epos **Sea Dogs 2** aus Russland.

Fast allein hält Piranha Bytes mit **Gothic 2** die deutsche Rollenspielfähne hoch. Der Vorgänger erschien mit einiger Verspätung in den USA, wurde aber auch dort mit hohen Wertungen ausgezeichnet.

Prügeln statt grübeln

Die beschaulichen Knocheleien früherer Adventures sind endgültig passé. In **Tomb Raider 6** sowie **Indiana Jones and the Emperor's Tomb** springen Lara und Indy agil wie nie. Nur knifflige Schalter- und Verschieberätsel bewahren die beiden davor, endgültig ins Action-Lager abzuweichen. Der Grund für die neue Actionlastigkeit sind wohl die geplanten Konsolen-Umsetzungen der Titel. Typische Videospieler mögen, in den Augen der Marketingabteilungen der Hersteller, lieber schnelles Knopfgedrücke als Denksport-

aufgaben. Wollen wir mal nicht hoffen, dass die Rätsel in Zukunft ganz auf der Strecke bleiben – wäre schade drum.

Star-Wars-Rollenspiel

Sogar reinrassige Rollenspiele wie **Knights of the Old Republic**

fordern fixe Reaktionen vom Spieler: Gleiter-Ralley und Bordkanonen-Moorhuhnjagd sollen die Erfahrungspunkt-Hatz auflockern. Hoffentlich können gemütlichere Naturen diese hektischen Spiel-Elemente überspringen. Das Bioware-Spiel hat uns in der gezeigten Version übrigens enttäuscht: laue Grafik (jedenfalls bei der Xbox-Version) und nicht-intuitive Steuerung vermiesen den **Star Wars**-Spaß.

Fans an die Front

Was Shooter-Produzenten recht ist, scheint nun auch den Rollenspiel-Entwicklern billig: Zu fast jedem neuen Titel gibt es umfangreiche Editoren und Werkzeuge. Hobby-Programmierer und Fans sollen damit neue Levels und Spielmodi für **Morrowind** oder **Neverwinter Nights** und Konsorten stricken. Allerdings ist es wesentlich einfacher, einen **Counterstrike**-Level zu basteln, als eine komplexe Mod für ein Rollenspiel. Schließlich müssen Zauberspruch- und Monsterstärke so aufeinander abgestimmt werden, dass die Spielbarkeit erhalten bleibt. **GUN MS**



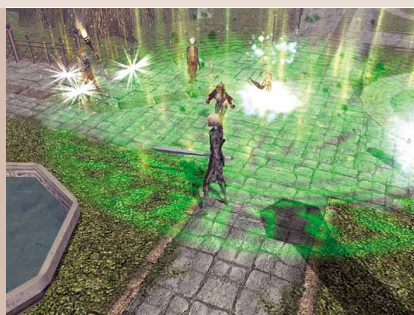
Sea Dogs 2: Im Piraten-Rollenspiel verbessern Sie mit Schwertkämpfen und Rätsleinlagen Charakterwerte. Außerdem gibt's Seeschlachten und Handel im Pirates-Stil.



E3-Messe-Hits



Deus Ex 2: Geklonte Kreaturen jagen arme Agenten.



Neverwinter Nights: 3D-Epos der Baldur's-Gate-Macher.

Deus Ex 2 (Ion Storm)

Rund 15 Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils kämpft Agent Alex Denton (der Klon-Bruder von J.C. aus dem Vorgänger) gegen übermächtige Konzerne. Designer Warren Spector will die Mischung aus Rollenspiel und Action verfeinern und Einstiegnern die ersten Schritte im Seattle der Zukunft erleichtern.

Neverwinter Nights Bioware

In toller Optik schickt Sie Bioware in 3D-Dungeons. Eine frei bewegliche Kamera sorgt für Überblick, während Sie nach der dritten Ausgabe der D&D-Regeln Monster verkloppen. Wenn die rund 60 Spielstunden geschafft sind, hoffen die Entwickler auf viele neue Fan-Levels und -Mods dank des beigelegten Editors.

1. NEU

Sehr gut*
2. Quartal 2003

2.

Ausgezeichnet
Juni 2002



Gothic 2: Die Hafenstadt ist ein wichtiger Anlaufpunkt.



Metal Gear Solid: Substance: Aufgebohrte Umsetzung.

Gothic 2 (Piranha Bytes)

Sofort nach dem hervorragenden ersten Teil begannen die Entwickler mit der Arbeit am Nachfolger. Grafisch hat sich vergleichsweise wenig getan, spielerisch dafür um so mehr. Als Magier, Söldner oder Drachenjäger schlagen Sie sich nach einem Gefängnisausbruch durch die große Fantasy-Welt, die rund 500 NPCs bevölkern.

Metal Gear Solid: Substance (Konami)

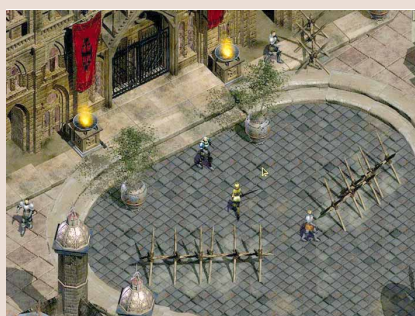
Playstation-2-Besitzer spielen schon seit März das Agentenabenteuer Metal Gear Solid 2. Im Herbst bringt Konami eine erweiterte Fassung des innovativen Action-Adventures für Xbox und PC. Fünf neue Zusatz-Kampagnen, 200 Trainingsmissionen und sogar ein Skateboard-Bonuspiel sollen für die Wartezeit entschädigen.

3. NEU

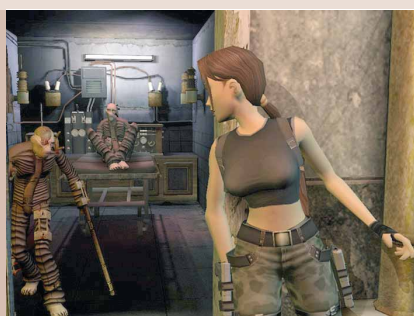
Sehr gut
4. Quartal 2002

4. NEU

Sehr gut
4. Quartal 2002



Lionheart: Grafisch etwas trist, spielerisch aber interessant.



Tomb Raider 6: Unauffälligkeit garantiert Erfolg.

Lionheart (Black Isle/Reflexive)

Als Richard Löwenherz jagen Sie im Mittelalter einen hinterhältigen Magier durch acht große Welten. Der Zauberer hat durch einen Trick heidnische Magie entfesselt, die nun Europa verwüstet. Das Rollenspiel-System stammt aus Fallout 2 und bietet vier Rassen, 30 Fertigkeiten und ebenso viele magische Formeln.

Tomb Raider 6 (Eidos)

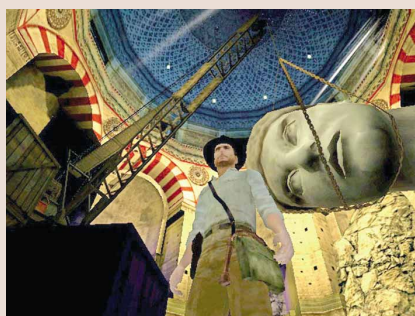
Der Untertitel »Angel of Darkness« ist Programm: Noch nie war ein Lara-Abenteuer so düster. Schleichend und schießend versucht Miss Croft, einen Mord in Paris aufzuklären. Ab der Hälfte des Spiels schlüpfen Sie in die Rolle von Kurtis Trent. Die neue Grafik-Engine kann fantastische Spiegelungen im Wasser darstellen.

5. NEU

Sehr gut
4. Quartal 2002

6.

Sehr gut
November 2002



Indiana Jones and the Emperor's Tomb: Peitsche dabei.



Icewind Dale 2: Rollenspielspaß in kalter Umgebung.

Indiana Jones: Emperor's Tomb (LucasArts)

Weltmann Indiana Jones besucht in seinem sechsten Abenteuer China, Ceylon, Istanbul und Hongkong. Sein Ziel: der »schlafende Drache«, ein kostbares Artefakt. Zum Glück helfen ihm ein ausgefeiltes Faustkampfsystem und die Assistentin Mei Ying dabei, sich gegen Nazis und Triaden-Kämpfer durchzusetzen.

Icewind Dale 2 (Bioware)

Der letzte Titel mit der alten 2D-Engine der kanadischen Rollenspiel-Spezialisten ist fast fertig. Ein überarbeitetes Interface soll die Steuerung der Charaktere erleichtern. Besonders stolz sind die Macher auf die Musik, die sich dem Geschehen auf dem Bildschirm filmreif anpasst. Für Fans des kampflastigen Vorgängers ein Muss.

7. NEU

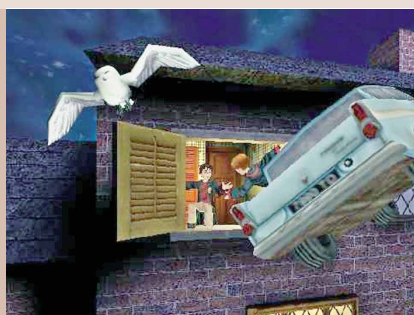
Sehr gut
4. Quartal 2002

8.

Sehr gut
Juli 2002



Baphomet's Fluch 3: Nico hilft uns gerne beim Rätseln.



Harry Potter 2: Harry und Ron fliegen nach Hogwarts.

Baphomet's Fluch 3 (Revolution)

Anti-Held George Stobbar und seine fiesche Gefährtin Nico müssen mal wieder an Schauplätzen rund um den Erdball ran, um mit Witz und Charme das Geheimnis eines schlafenden Drachen zu lösen. 3D-Grafik und Tastatursteuerung könnten allerdings alte Liebhaber der Comic-haften Adventure-Serie enttäuschen.

Harry Potter 2 (Electronic Arts)

Pünktlich zum Start des zweiten Kinofilms meldet sich der Zauberlehrling zum neuen Schuljahr in Hogwarts zurück. Die bewährte Mischung aus Rätseln und Hüpferei bleibt, die Grafik ist jetzt aber noch schöner als im Vorgänger. Harry beherrscht viel mehr Zaubersprüche und muss neue Zwischenspiele bestehen.

9. NEU

Sehr gut
3. Quartal 2003

10. NEU

Sehr gut
4. Quartal 2002

* Auf der E3 gab's nur eine spielbare Level-Demo – »Ausgezeichnet« können bei uns nur Titel bekommen, die wir richtig gespielt haben.

E3-Simulations-Hits

Schön und edel: Alle auf der E3 gezeigten Simulationen werben mit Realismus und Luxusgrafik um die Gunst der Spieler.

Die Microsoft-Entwickler haben im Simulationsgenre gut lachen: **Freelancer**, **Combat Flight Simulator 3** und **MechWarrior 4: Mercenaries** liegen in unseren Messecharts vorn. Nur knapp geschlagen: der Edelflieger **Strike Fighters**.

Freelancer

Am besten gefiel uns **Freelancer**. Microsofts Weltraumspiel hat mittlerweile drei Jahre Entwicklungszeit auf dem Buckel, macht aber grafisch einen schicken Eindruck. Deshalb konnte es sich Chefentwickler Jörg Neumann auch leisten, auf gerenderte Cutscenes zu verzichten und stattdessen die 3D-Engine zu verwenden. **Freelancer** dürfte wahrscheinlich die neue Weltraum-Referenz werden.

Zurück: Larry Holland

Nach dem Ausflug in **Star Trek**-Gefilde meldet sich Larry Holland mit einer Action-Simulation zurück. Derzeit gibt es weder Bilder noch einen Namen, doch Larry zeichnete schon für Klassiker wie **Battlehawks 1942** verantwortlich. Diesmal will er neben effektvoller Grafik auch eine Rahmenhandlung einbauen.

Aquanox Revelation

Das Massive-Team hat sich die Fankritik zu Herzen genommen und spendiert der U-Boot-Ballerei **Aquanox Revelation** eine verbesserte und kompatible Grafik-Engine. Dazu gibt's mehr Atmosphäre durch stimmige neue Menüs im Look der Unterwasserstationen.



Lock On: Mit dem »Warzenschwein« düsen Sie über schön bewaldete Hügel.

Falcon & mehr

Von **Falcon V** bekamen wir nur Renderartworks zu sehen. Dafür kündigte Publisher G2 Interactive ein aufgebohrtes **Falcon 4**

namens **Falcon: Operation Infinite Resolve** an. Weit fortgeschrittener war Ubi Softs Hardcore Simulation **Lock On**: Schön gestaltete Wälder sorgen für einen plastischen Look. **MIC**

E3-Messe-Hits



Freelancer: Atmosphärische Vorzeigegrafik im All.



CFS 3: Realismus und Spielspaß sollen vereint werden.



Mercenaries: Saftige Action im Battletech-Universum.



Strike Fighters: Grafisch sehr detaillierte Maschinen.

Freelancer (Digital Anvil)

Jörg Neumann und seine Mannschaft haben an dem ehemaligen Chris-Roberts-Projekt ganze Arbeit geleistet. Die Grafik ist erste Sahne und das Weltall-Feeling fantastisch. Wenn spielerisch genauso viel drin steckt, könnte Freelancer die neue Genre-Referenz werden.

1. ↑

Sehr gut
1. Quartal 2003

Combat Flight Simulator 3 (Microsoft)

Nach dem eher mäßigen zweiten Teil hat das Team zu alter Stärke zurückgefunden. Im Zweiten Weltkrieg bestreiten Sie spannende Luftschlachten über Europa. Exzellente Grafik, jede Menge Flugzeuge und eine dynamische Kampagne zeichnen Microsofts Action-Simulation aus.

2. ★

Sehr gut
3. Quartal 2002

MechWarrior 4: Mercenaries (Microsoft)

Die Grafikengine ist dieselbe wie in MechWarrior 4. Dafür dürfen Sie diesmal als Söldner um knappe Ersatzteile kämpfen. Sogar Sponsoring durch serienbekannte Freibeutertruppen wie die Kell Hounds soll möglich sein.

3. ★

Sehr gut
2. Quartal 2002

Strike Fighters: Project 1 (Third Wire)

In Strike Fighter fliegen Sie Jets der frühen 60er-Jahre. Von Phantom bis Starfighter ist alles dabei. Sie haben die Wahl, als Militärpilot oder freischaffender Söldner zu fliegen. Die dynamische Kampagne wirkt spannend.

4. ★

Sehr gut
4. Quartal 2002

Aquanox Revelation (Massive)

Neuling William Drake durchstreift als Söldner wider Willen die atmosphärische Unterwasserwelt. Die wirkt dank verbesserter Engine belebter (Stichwort: bewegliche Wasserpflanzen). Boni bringen Abwechslung.

5. ★

Sehr gut
August 2002

E3-Online-Hits

Erstmals als eigenes Genre in unserer E3-Berichterstattung: reine Online-Programme. Vor allem Rollenspieler sollten schon mal die monatlichen Gebühren einplanen.

Bis vor rund einem Jahr gab es drei namhafte Online-Programme. Die kannte zwar jeder, aber nur verhältnismäßig wenige in Europa spielten sie: **Ultima Online**, **Everquest** und **Asheron's Call**. Dann legte irgendwo irgendwer einen Hebel um, und – schwups – gab nahezu jeder Publisher plötzlich sein kommendes Online-Rollenspiel bekannt. Wenige Monate später bewies der Erfolg von **Dark Age of Camelot**, dass die Zeit langsam reif ist, das Internet konsequenter als Spieleplattform zu nutzen. Auf der diesjährigen E3 hat sich dieser Trend weiter verstärkt.

Asheron's Call 2

Schon im kommenden Winter will uns Microsoft mit **Asheron's Call 2** im Internet gefangen

halten. Dank einer fantastischen Grafik, eines für alle drei Rassen offenen Skill-Systems à la **Diablo** und cleveren Monstern, die in Kämpfen ihre Angriffstaktiken permanent ändern sollen, könnte der Plan sogar gelingen. Da die Charaktere nicht im Level steigen, sondern sich ausschließlich in den Fähigkeiten verbessern, werden Einsteiger auch mit Veteranen ins Getümmel ziehen können.

Online-Allerlei

Im November wird **Dark Age of Camelot** durch das Addon **Shrouded Isles** sowohl in den USA als auch hier grafisch auf den neuesten Stand gebracht. Zusätzlich vergrößern die namensgebenden Inseln die drei Reiche um jeweils die Hälfte



Earth and Beyond: Fliegen Sie als Pirat oder Händler durch die Weiten des Alls.

und bieten Wohnraum für drei neue Rassen. Auf der E3 zeigte Richard Garriott persönlich **Lineage 2**, die 3D-Fortsetzung eines in Ostasien erfolgreichen 2D-Rollenspiels. Zusätzlich gab es

bei Ncsoft noch die Superhelden aus **City of Heroes** zu sehen. Das Spiel bietet ein optisches Kontrastprogramm mit teils öder Umgebungsgrafik und erstklassigen Charaktermodellen. **PET**

E3-Messe-Hits



World of Warcraft: Online-Orks gegen Internet-Elfen.



Star Wars Galaxies: Auf Tatooine ein Haus kaufen.



Everquest 2: Neue Heldinnen braucht das Land.



Planetside: Der erste reinrassige Online-Shooter.

World of Warcraft (Blizzard)

Einer der Hingucker der E3. Schnelle Action in Mini-Quests ist genauso möglich wie bedächtige Charakterentwicklung bei epischen Aufgaben. An diesem Spiel muss sich die Konkurrenz wie Asheron's Call 2 in Sachen Bedienung und Einsteigerfreundlichkeit messen lassen.

Star Wars: Galaxies (Verant)

Als Angehöriger einer von acht Rassen schlagen Sie sich auf die Seite von Imperium oder Rebellen. Sie sollen zwar auch neutral bleiben können, dann entgeht Ihnen aber vielleicht ein Treffen mit Darth Vader oder Luke Skywalker. Der vielleicht schönste Titel des Genres.

Everquest 2 (Verant)

Ende 2003 will Everquest 2 das Reich von Norrath mithilfe einer neuen Grafikengine noch attraktiver machen. Der Nachfolger spielt in der Zukunft des ersten Teils und verspricht ein revolutionäres Quest- und Kampfsystem.

Planetside (Verant)

Der erste reine Online-Shooter lockt mit einem riesigen Planeten, auf dem drei Reiche um die Vorherrschaft streiten. In der Söldnerarmee eines der Kontrahenten spielen Sie Soldat, Scharfschütze, Fahrer oder Pilot.

Earth and Beyond (Westwood)

Im Online-Weltallabenteuer Earth & Beyond schlüpfen Sie in die Rolle eines Raumpiloten, um als Söldner, Händler oder Pirat Karriere zu machen. An die 200 Planeten werden Sie im fertigen Spiel ansteuern dürfen.

1.

Ausgezeichnet
4. Quartal 2003

2.

Sehr gut
4. Quartal 2002

3. **NEU**

Sehr gut
4. Quartal 2003

4.

Sehr gut
4. Quartal 2003

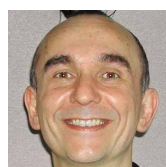
5. **NEU**

Sehr gut
Sommer 2002

GameStar befragt Top-Designer

Designer-Orakel 2004

Welche Trends bestimmen die Spielebranche im Jahr 2004?



Peter Molyneux
Lionhead



Bill Roper
Blizzard



Richard Garriott
NCSoft



Demis Hassabis
Elixir



Louis Castle
Westwood



Alexander Jorjas
Massive



Gavin Raeburn
Codemasters



Brian Reynolds
Big Huge Games



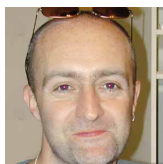
Doug Avery
Black Isle



Javier Arevalo
Pyro Studios



Jörg Neumann
Digital Anvil



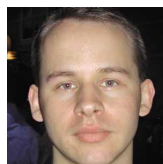
Simon Bradbury
Firefly



Volker Wertich
Phenomic



Guy Wilday
Codemasters



Matthias Worch
Legend



Peter Hirschmann
LucasArts



Marc Huppke
Sunflowers



Teut Weidemann
Wings



Tony Davis
Crytek



Mike Verdu
Epic



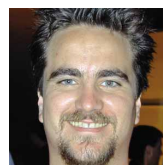
Tyler Thompson
Blizzard



Michael McCoy
Ubi Soft



Eric Ouellette
Firefly



Deke Waters
Red Storm



Stefan Berger
Jowood



Grant Roberts
Legend



Benson Russel
Ritual



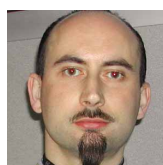
Tim Train
Big Huge Games



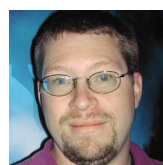
Harvey Smith
Ion Storm



Oleg Yavorsky
GSC Game World



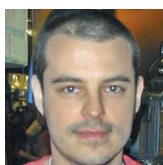
Dene Carter
Big Blue Box



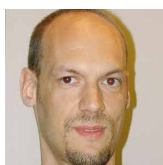
Matt Firor
Mythic



Lazlo Peller
Digital Reality



Clint Hocking
Ubi Soft



Matthias Koranda
Novatrix



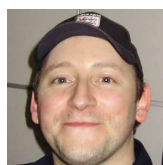
Michel Ancel
Ubi Soft



Ion Hardie
Reflexive



Gregg Barnett
Empire



Ed Scio
Brat Designs



Fabrice Holbe
Ubi Soft



Bernd Beyreuther
Radon Labs



Martin Löhlein
CDV



Matt Wagner
Ubi Soft



Tucker Hatfield
Microsoft



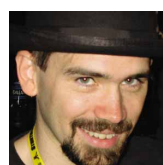
Martin Filipp
Neo Software



Bernd Almstedt
Ascaron



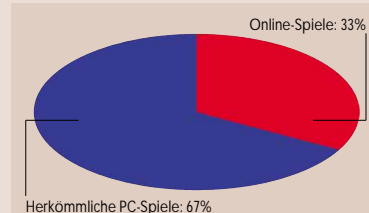
Jacques Exertier
Ubi Soft



Isaac Matarasso
Blizzard

Solo vs. Online

»Wie viel Zeit werden die Spieler im Jahr 2004 mit Online-Spielen verbringen und wie viel mit herkömmlichen PC-Spielen?«

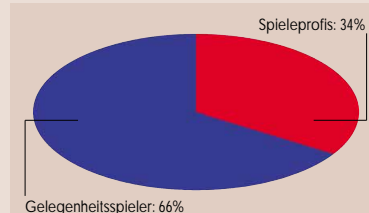


Nennungen: 37 Designer nannten Werte bis 49% • 7 Profis meinten fifty-fifty • 4 Werte lagen über 51%.

Ergebnis: Trotz immer besserer Internetverbindungen werden nach Designermeinung auch in zwei Jahren herkömmliche Spiele überwiegen. Im Vergleich zu den von uns untersuchten Vorjahren ist dieser Wert leicht gesunken.

Casual vs. Hardcore

»Wie groß wird 2004 der Anteil von Gelegenheitsspielern und Neulingen im Vergleich zu echten Spielefans sein?«

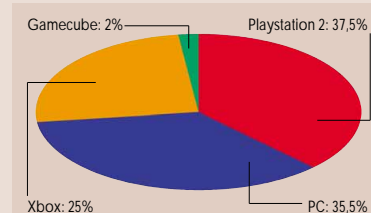


Nennungen: 9 Entwickler nannten Werte bis 49% • 6 Fragebögen lagen bei fifty-fifty • 33 Designer sagten 51% u. mehr.

Ergebnis: Der Massenmarkt gewinnt an Bedeutung. Dieser Meinung waren die Branchenprofis auch schon im letzten Jahr. Nur ein Drittel der Spieler greift öfter zur Maus – die Gelegenheitsspieler überwiegen.

Konsolen vs. PC

»Welche Hardware wird sich im Jahr 2004 als wichtigste Spieleplattform (Spiele-Anzahl und -Qualität) behaupten?«



Nennungen: Playstation 2: 18 Nennungen • PC: 17 Nennungen • Xbox: 12 Nennungen • Gamecube: 1 Nennung.

Ergebnis: Zum ersten Mal konnte die Playstation 2 den PC überholen, wenn auch nur mit einer Stimme. Die Xbox sehen die Profis nach dem missglückten Europa-Start skeptisch, an den Gamecube glaubt nur einer.

Wie schon in den letzten Jahren gehörte auch diesmal auf der E3 neben Kamera und Laptop ein Stapel Fragebögen zur Standardausrüstung eines GameStar-Redakteurs. Wir wollten von prominenten Spieleentwicklern deren Einschätzung zur Zukunft der Branche erfahren. Schließlich bestimmen diese Herren darüber, was wir und Sie in ein paar Jahren spielen werden. Außerdem bringt unsere Umfrage immer wieder Wissenswertes und Lustiges zu Tage. Peter Molyneux etwa verspricht auf seinem Teilnahmebogen: »Alle Spiele, an denen wir zurzeit arbeiten, werden rechtzeitig fertig!« Wir sind gespannt.

Entwicklers Liebling

Blizzard kann sich freuen: **WarCraft 3** wurde schon zum zweiten Mal zum heiß ersehnten Most-Wanted-Titel gekürt. Nur eine Stimme dahinter liegt **Doom 3**, das alle Messebesucher beeindruckte. Auch PC-Programmierer schauen über den Tellerrand;

auf den dritten Platz wählten die Befragten **Zelda** für Nintendos Gamecube. Apropos Konsolen: Der PC musste sich knapp bei der Frage nach der wichtigsten Spieleplattform 2004 geschlagen geben. Denn 18 Designer halten die Playstation 2 für die in zwei Jahren dominierende Hardware. Nur ein einziger der Profis setzt auf den Gamecube.

Einigkeit herrscht beim wichtigsten Genre 2004. Unter dem Eindruck von **Doom 3** und **Unreal 2** siegten in dieser Kategorie die 3D-Actionspiele. Den zweiten Platz teilen sich Echtzeit-Strategie und die in den letzten Jahren noch etwas kränkelnden Rollenspiele. Immerhin 14 Entwickler halten Adventures für das unwichtigste Genre 2004.

Fazit

Es sieht gut aus für PC-Fans, auch wenn die Playstation 2 in der Designer-Prognose für 2004 vorne liegt. Denn die nach Profieinschätzung wichtigsten Genres 3D-Action und Echtzeit-Strategie sind auf Konsolen schwach vertreten und dort kaum vernünftig zu steuern. **MS**

Vergleich 2004 zu 2003 und 2002

Beliebtestes Genre

| 2004 | 2003 | 2002 |
|-----------------------|--------------------|--------------------|
| 1. 3D-Action | Echtzeit-Strategie | 3D-Action |
| 2. Echtzeit-Strategie | 3D-Action | Rollenspiele |
| 3. Rollenspiele | Rollenspiele | Echtzeit-Strategie |
| 4. Action-Adventures | Action-Adventures | Action-Adventures |
| 5. Simulationen | Sportspiele | Sportspiele |

Online vs. Solo 2004

| | 2004 | 2003 | 2002 |
|--|------|------|------|
| Anteil Online-Spiele an Gesamtspielzeit: | 33% | 37% | 41% |

Casual vs. Hardcore 2004

| | 2004 | 2003 | 2002 |
|---------------------|------|------|------|
| Profis | 34% | 35% | 33% |
| Gelegenheitsspieler | 66% | 65% | 67% |

Erläuterung: Die Werte für 2002 und 2003 geben die Antworten wieder, die wir auf den letzten beiden E3-Messen bekommen haben. Die Daten für 2004 stammen von der aktuellen Umfrage.

Spiele-Favoriten

| Titel | Nennungen |
|------------------|-----------|
| WarCraft 3 | 7 |
| Doom 3 | 6 |
| Zelda (Gamecube) | 5 |
| Unreal 2 | 3 |
| Age of Mythology | 2 |
| Everquest 2 | 1 |
| Sim City 4 | 1 |
| Dark Project 3 | 1 |
| Rise of Nations | 1 |
| Freelancer | 1 |

Weitere gültige Einzelnennungen: Neverwinter Nights, Star Wars Galaxies, Lock on, Colin Mc Rae 3, Patrizier 3, Sum of all Fears, World of Warcraft, Mace Griffin Bountyhunter sowie die Konsolentitel NFL 2K3 (Xbox), Metroid Prime (Gamecube), Xenosaga Episode 2 (PS2), Stuntman (PS2), Robotech: Battlecry (PS2), Xbox, Gamecube

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

Wichtigstes Genre 2004

| | E3 2002 | E3 2001 | E3 2000 |
|---------------------|----------------------|---------|---------|
| 3D-Action: | 26 (27/27) Nennungen | | |
| Echtzeit-Strategie: | 22 (28/23) Nennungen | | |
| Rollenspiele: | 22 (22/23) Nennungen | | |
| Action-Adventure: | 15 (12/17) Nennungen | | |
| Simulationen: | 10 (9/15) Nennungen | | |
| Götterspiele: | 7 (6/8) Nennungen | | |
| Sportspiele: | 4 (10/15) Nennungen | | |
| Adventures: | 4 (6/2) Nennungen | | |
| Rennspiele: | 4 (4/2) Nennungen | | |

Sonstige Nennungen: Nur drei Designer sehen für das darobende Genre der Rundenstrategie noch Chancen. Weder die Jagd- noch die Quizspiele kassierten eine einzige Stimme.

Ergebnis: Das Shooter-Angebot auf der E3 spiegelt sich in der Hitliste: 3D-Actionspiele landen auf dem ersten Platz. Echtzeit-Strategie- und Rollenspiele teilen sich den zweiten Rang.

Erläuterung: Die Befragten sollten prognostizieren, welches Genre im Jahr 2004 die größte Bedeutung unter den Computerspielen haben wird.

Unwichtigstes Genre 2004

| | E3 2002 | E3 2001 | E3 2000 |
|---------------------|----------------------|---------|---------|
| Quizspiele: | 33 (24/25) Nennungen | | |
| Jagdspele: | 31 (34/38) Nennungen | | |
| Adventures: | 14 (13/15) Nennungen | | |
| Simulationen: | 11 (10/13) Nennungen | | |
| Rennspiele: | 8 (7/9) Nennungen | | |
| Götterspiele: | 5 (8/5) Nennungen | | |
| Echtzeit-Strategie: | 4 (0/0) Nennungen | | |
| Sportspiele: | 3 (5/4) Nennungen | | |
| Action-Adventures: | 1 (1/2) Nennungen | | |

Sonstige Nennungen: Keiner glaubt, dass 3D-Action- oder Rollenspiele 2004 verschwinden werden. Kein Wunder, waren doch auf der E3 eine Menge Titel dieser Genres zu sehen.

Ergebnis: Wie im Vorjahr führen Jagd- und Quizspiele die Floppliste an. Traurig: Erneut landen Adventures auf dem dritten Platz, gefolgt von den Simulationen.

Erläuterung: Die Befragten sollten prognostizieren, welches Spielegenre im Jahr 2004 voraussichtlich die geringste Bedeutung haben wird.