

Messebericht: E3

# Electronic Entertainment Expo

Auf der E3 wurden abermals Trends geschmiedet und Topspiele enthüllt.

Sieben GameStar-Redakteure sichteten vor Ort die Hits von morgen.



Auf Video-CD:  
• 14 Spiele-Videos  
• Messe-Special



www.gamestar.de:  
• 85 E3-News  
• 6 E3-Specials

**A**m Eidos-Stand unauffällig das neue Lara-Model inspizieren. Bei der Hallendurchwanderung an Steven Spielberg oder Jay Leno vorbeischlendern. Bei Microsoft die Bauchmuskulatur der Xbox-Promomädels studieren. Und natürlich am GameStar-Stand fleißig Messe-News für [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) eintippen und dabei mit einem Kollegen um das letzte Tunfischsalat-Brötchen kämpfen. Diesen Los-Angeles-Erlebnisurlaub können Sie in keinem Reisebüro buchen, sondern nur

auf der wichtigsten Computerspiele-Messe erleben. Die mit spielbaren Versionen, namhaften Entwicklern und hinreißenden Standmodells gespeckte Großveranstaltung Electronic Entertainment Expo (E3) lockte 62.000 Fachbesucher an.

## Fronteinsatz

Mit dabei: Die furchtlosen Sieben der GameStar-Redaktion, die Ihnen alle wichtigen Highlights vorstellen – im Heft, im Internet sowie auf unserer aktuellen Video-CD.

Bei den PC-Spielen, dem ehemaligen Zugpferd der Computerspiele, war viel Eindampf-Stimmung spürbar: Die Ankündigungslisten für PC sind kürzer geworden. Denn zu viele schwer verkäufliche Mittelmaß-Programme verstopften in den letzten Jahren die Händlerregale, im wichtigen Markt USA lässt sich mehr Geld mit Videospielen verdienen. Dazu kam das anhaltende Publisher-Sterben: Infogrames verkündete zu Messebeginn offiziell das Ende der

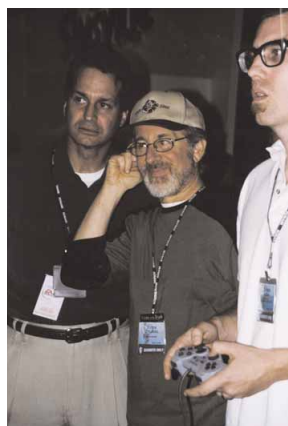
unlängst einverlebten Marke GT Interactive. Noch doller treibt es Electronic Arts. Deren Spieleaktivitäten werden künftig auf die drei Labels EA Sports (Sportsimulationen), EA.com (Online) und EA Games (alles andere) aufgeteilt. Hauseigene Traditionsmarken wie Origin, Maxis, Bullfrog oder Westwood werden zu anonymen Entwicklungsfarmen degradiert.

## Playstation 2 patzte

Mit besonderer Spannung wurde der E3-Auftritt der

## Inhalt

Messebericht E3 .....	62
E3-Action-Hits .....	64
E3-Strategie-Hits .....	66
E3-Sport-Hits .....	70
E3-Simulations-Hits .....	72
E3-Adventure-Hits .....	74
Star-Statements .....	76



Star-Regisseur **Steven Spielberg** schaute sich neue Spiele an.



**Gnarf-Monster** und **Gothic-Lady** bewachten den Phenomedia-Stand.



Diese haarigen Krieger machen Werbung für **Planet der Affen**.





Playstation 2 erwartet. Am 26. Oktober kommt die Konsole für 299 Dollar auf den amerikanischen Markt und einen Tag später, zu noch ungeklärtem Preis, auf den europäischen. Die sorgfältig geschnittenen Aneinanderreihungen von Highlight-Szenen am EA- und Sony-Stand waren allerdings Trostpflaster, auch von Konamis Hit-Nachfolger **Metal Gear Solid 2** gab's nur ein Video zu sehen. Viele spielbare Playstation-2-Titel wirkten entweder unfertig, unspektakulär – oder beides. Sega trumpfte indes mit einer ganzen Latte inspirierter Dreamcast-Neuheiten auf. Auch bei Microsoft mag man sich angesichts des durchwachsenen Erstaufgebots der Playstation 2 die Hände gerieben haben. Für die erst 2001 erscheinende Xbox (neu: jetzt ohne Bindestrich) wurden nur Technologie-demos, aber keine Spiele gezeigt. Doch die Konsole soll im Vergleich zur PS 2 leistungsfähiger und einfacher zu programmieren sein.

## Designer-Gipfel

Auf der E3 fand das zweite GameStar-Gipfeltreffen prominenter Spieledesigner statt. Durch die Aussicht auf Ruhm, Ehre und kühles Bier ließen sich die folgenden Herrschaften auf unseren Stand locken: Bob Bates (**Wheel of Time**), Cliff Bleszinsky (**Unreal Tour-**

## Die Messe-Trends

### Hui

**3D-Action & Rollenspiele:** In diesen Genres ballen sich besonders viele PC-Titel, die nach Hit riechen.

**Zugänglichkeit:** Leichter Einstieg immer wichtiger, da sonst wenig Profitchancen (Massenmarkt!).

**Havas:** Viele PC-Titel. Stellte Edelstudio Blizzard in den Stand-Mittelpunkt, jeder wollte WarCraft 3 spielen.

**Dreamcast:** Totgesagte leben länger, die coolsten Konsolentitel gab es am Sega-Stand.

**PC-Spiele:** Die stärksten Messespiele (bis auf Metal Gear Solid 2) kommen für PC: Freelancer, Halo, WarCraft 3.

### Pfui

**Simulationen & Adventures:** Flightsim-Sterben hier; Monkey Island 4 als einsame Hoffnung dort.

**Austauschbarkeit:** Mehr Fortsetzungen und Lizenzauswäzungen (Star Wars Episode 1, Star Trek).

**Electronic Arts:** Radiert renommierte Labels wie Origin oder Maxis aus. Vorsätzliche Fan-Vergraulung?

**Playstation 2:** Der Welterfolg ist vorprogrammiert, aber die E3-Spiele waren eher enttäuschend.

**Ebenfalls PC-Spiele:** Neuheiten-Masse rückläufig, viele Entwickler verknallt in neue Konsolen.

nament), Louis Castle (**C&C Renegade**), Dr. Ray Muzyka (**Baldur's Gate 2**), Dave Perry (**Messiah**), Chris Roberts (**Freelancer**) und Chris Taylor (**Dungeon Siege**). Diskutiert wurde über Messe-Highlights, die PC-Zukunft und die Gewalt in Spielen. Nächste Ausgabe bringen wir eine Zusammenfassung des Gip-

fels plus zweisprachigem Video-Report. Bereits jetzt können Sie unter [www.gamestar.de/aktuell/e3gipfel.htm](http://www.gamestar.de/aktuell/e3gipfel.htm) ein Internet-Special begutachten. Außerdem finden Sie auf unserer Webseite 85 News und fünf Foto-Specials zur E3 – darunter eine Bildergalerie der schönsten Messe-Hostessen. **HL**



Beim GameStar-Gipfeltreffen interviewte Jörg Langer (erkennbar am GameStar-T-Shirt) sieben Promi-Designer. Von links: Ray Muzyka, Louis Castle, Chris Roberts, Dave Perry, Cliff Bleszinsky, Bob Bates, Chris Taylor.

Die wichtigsten News und Spiele im Actiongenre

# E3-Action-Hits

## Legende

- ↑ Verbesserung unserer Einschätzung
- ↓ Verschlechterung unserer Einschätzung

**Feuergefechte auf fremden Planeten oder in den wilden 60ern: Noch nie wurde auf einer Messe eine derart bunte Palette von Actionspielen gezeigt.**

**D**er große Trend bei den Actionspielen heißt Vielfalt. Wo früher hauptsächlich Ego-Shooter an den Monitor fesseln wollten, wird es künftig viel abwechslungsreicher zugehen. Ob **Halo** oder **Giants**, ob **No One Lives Forever** oder **Fakk 2** – die Actiontitel der Jahre 2000 und 2001 wollen durch innovative Ideen und neue Konzepte überzeugen; die Zeiten von Schrotflinte und ein paar bösen Monstern in finsternen Gängen sind passé.

Vorbei ist auch die ganz große Online-Begeisterung unter den Entwicklern. Klar, Internet und Multiplayer spielen weiterhin eine Rolle – aber auf der E3 standen Solotitel wieder im Mittelpunkt.

## No-Show

Ein paar erstklassige Actionspiele fehlten leider. **Duke Nukem Forever** war eines der Programme, von denen zwar viele sprachen – das aber nicht zu sehen war. **Duke**-Chefentwickler George Broussard guckte sich einen Tag lang auf der E3 um, ließ sein Team aber im heimischen Garland/Texas arbeiten. Auch **Team Fortress 2** fehlte auf der Messe – sieht man von einem kurzen Video-Trailer auf der Havas-Großleinwand mal ab.

## Unreal 2

Bei Epic Games konnten wir uns die nächste Generation der **Unreal Tournament**-Grafik-Engine angucken. Die

wird vor allem in den Außenbereichen generalüberholt und kann künftig (zusätzlich zu den bisherigen Bauten) viel realistischere Berge und Täler darstellen. So waren wir in einer afrikanisch angehauchten Umgebung unterwegs, durch die sich eine gewaltige Schlucht zog. Ein bisschen sah das aus wie in **Halo**, weich und geschwungen statt der eckigen **Unreal 1**-Gebiete. Besonders eindrucksvoll: Eine Landschaft, durch deren Erhebungen und Senken sich eine Art Chinesische Mauer zog.

## Wolfenstein

Von Steinmauern aus Plastik umgeben, barg eine künstliche Höhle auf dem Stand von Activision eine der wenigen



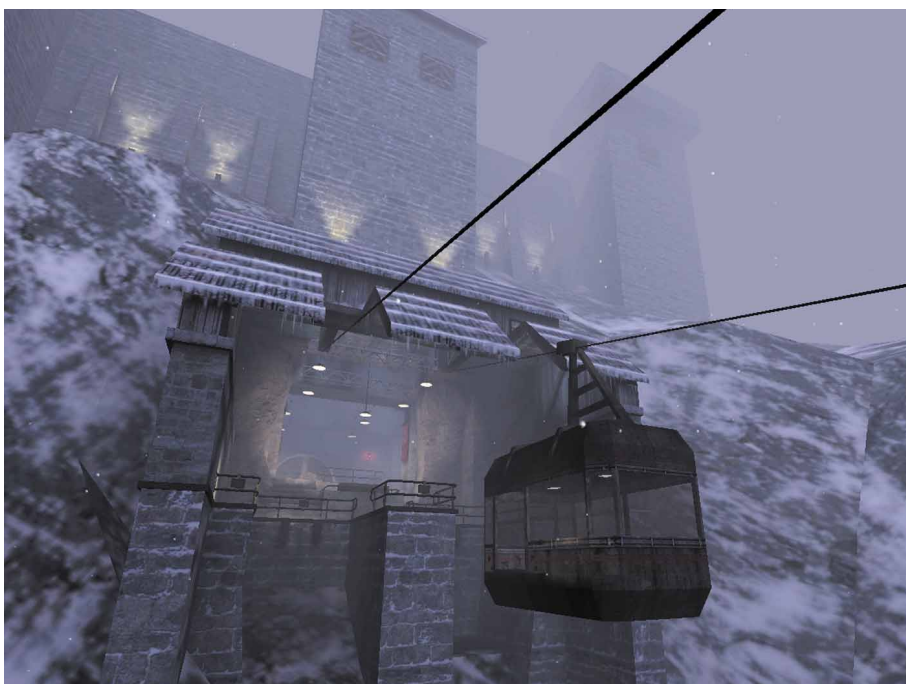
**Duke Nukem:** Mehr als ein posendes Double war von dem Actionhelden nicht zu sehen.

echten Neuheiten auf der E3: **Return to Castle Wolfenstein**. Begeisterte Amerikaner ballerten – dicht umringt von Schaulustigen – fleißig auf Wehrmacht-Soldaten, während ein Großteil der anwesenden Japaner vor allem von »Fräuleins« in schwarzen Miniröcken und braunen Hemden angetan war. Hierzulande wird Wolfenstein nicht erscheinen. Laut Activision Deutschland wäre es schlicht zu teuer, es an die hiesigen Gesetze anzupassen.

## Fast fertig

Ein paar Titel fehlen in unserer E3-Hitliste, weil sie voraussichtlich schon im nächsten GameStar getestet werden. **Star Trek: Voyager** etwa befindet sich in der letzten Bugfixing-Phase. Auch das schräge 3D-Actionspiel **Kiss: Psycho Circus** soll nächsten Monat fertig sein. **PS**

**Return to Castle Wolfenstein:** Hierzulande wird das 3D-Actionspiel nicht erscheinen.







Halo: Das schönste Actionspiel der Messe.



Loose Cannon: Ballereien auf dem Flughafen.

**Halo** (Bungie) Spannender wurde kein Spiel präsentiert: In der 3D-Engine hatte Bungie einen kinoreifen Film mit Gefechten zwischen Aliens und Menschen gedreht. Neue Einheiten gab's auch zu sehen, uns gefielen besonders die prächtig animierten Soldaten.

**Loose Cannon** (Digital Anvil) Schießereien auf dem Flughafen, packende Verfolgungsjagden – die auf der E3 vorgeführte Beispiel-Mission von Loose Cannon war sowohl komplex als auch spannend und zeigte viel von dem Mix aus Ego-Shooter und Action-Rennspiel.

1.

Ausgezeichnet  
4. Quartal 2000

2.

Ausgezeichnet  
4. Quartal 2000

The World Is Not Enough: James Bond im Einsatz.



C&amp;C Renegade: Schießereien mit GDI und Nod.

**The World Is Not Enough** (Electronic Arts) Aus dem 007-Ego-Shooter wurde lediglich ein kurzer Orient-Level gezeigt – aber der sah dank liebevoller Texturen sehr schön aus. In Sachen Waffen musste Bond mit seiner Beretta und einer MP auskommen.

**Command & Conquer Renegade** (Westwood) Louis »Westwood« Castle höchstpersönlich präsentierte den C&C-Ableger Renegade und machte sich auf, einen Nod-3D-Tempel zu zerstören. Dabei war er nicht nur zu Fuß, sondern auch im Jeep und Panzer unterwegs.

3.

NEU

Sehr gut  
4. Quartal 2000

4.↑

Sehr gut  
4. Quartal 2000

No One Lives Forever: Schräg und spannend.



Giants: Hungriges Riesenmonster greift an.

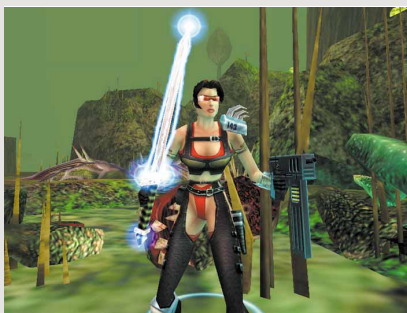
**No One Lives Forever** (Fox Interactive) Das 3D-Actionspiel wurde direkt unter einem (echten) tanzenden Gogo-Girl vorgestellt – was durchaus passt, denn in dem wilden Stilmix aus James Bond und Austin Powers ballern Sie sich auch durch schrille 60er-Jahre-Diskotheken.

**Giants** (Interplay) Einzige Neuerung beim Action-Spektakel Giants: Der Mehrspieler-Modus ist fertig. Außerdem hat uns beeindruckt, wie viel Freude der Präsentator am Interplay-Stand daran hatte, als Riesenmonster Kabuto umherlaufende Alien-Tiere zu verspeisen.

5.↑

Sehr gut  
4. Quartal 2000

6.

Sehr gut  
September 2000

Fakk 2: Die schöne Julie knapp bekleidet.



Star Wars Obi-Wan: Junger Jedi mit Macht.

**Fakk 2** (Ritual) Frisch für die E3 bekam Hel-din Julie einen Satz neuer Klamotten spendiert. Davon abgesehen, gefielen uns vor allem die toll animierten Waffen (die Julie sogar im Doppelpack einsetzen kann) und einige zwar abgedrehte, aber prächtig anzusehende Levels.

**Star Wars: Obi-Wan** (LucasArts) Lediglich auf Naboo war LucasArts in Obi-Wan unterwegs – es ist der Teil des Spiels, der am weitesten gediehen ist. Abgesehen vom Laserschwert waren keine anderen Waffen zu sehen, und die Level-Grafik enttäuschte uns ein wenig.

7.↑

Sehr gut  
3. Quartal 2000

8.↓

Sehr gut  
4. Quartal 2000

Max Payne: Grafik wie aus einem Actionfilm.



Driver 2: Verfolgungsjagden in Havanna.

**Max Payne** (Remedy) Die Finnen von Remedy zeigten nach langer Nachrichtensperre endlich wieder Neues von dem Großstadt-Actionspiel um Ex-Polizist Max Payne – und nutzten die günstige Gelegenheit, GameStar zum Thema »Gewalt und Spiele« zu befragen.

**Driver 2** (Infogrames) Vier neue Städte – von Havanna bis Chicago – und deutlich schönere Grafik sollen in Driver 2 wieder für rasantere Action sorgen. Außerdem haben die Entwickler uns versprochen, den Schwierigkeitsgrad etwas fairer zu gestalten.

9.↓

Sehr gut  
4. Quartal 2000

10.

NEU  
Sehr gut  
2. Quartal 2001



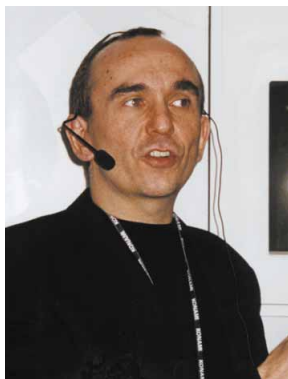


Die wichtigsten News und Spiele im Strategie-Genre

# E3-Strategie-Hits

Gute Zeiten für anspruchsvolle Strategen: Trotz Playstation-2-Hysterie ebbt die Spieleflut für das PC-typischste aller Genres nicht ab.

**W**ir sahen viele schöne Spiele für Strategen, doch ein Design-Gott aus dem Strategie-Olymp fehlte: Sid Meier war zwar auf einem der (nicht-öffentlichen) Workshops anwesend, stellte aber seine beiden Mega-Projekte nicht vor. **Civilization 3** und das bisher noch unbe-



**Peter Molyneux** stellte – engagiert wie immer – **Black & White** vor.

nannte Dinosaurier-Strategiespiel blieben zu Hause – bisher gibt es zu beiden weder definitive Infos noch Screenshots.

Ein durchgängiger Trend im Genre ist nicht zu bemerken: 2D- und 3D-Spiele existieren friedlich nebeneinander. Allerdings scheinen weniger und dafür qualitativ bessere Programme zu erscheinen. Die Zeit, wo jeder Hersteller zwingend einen **C&C**-Klon machen musste, ist vorbei. Die fast hysterische Begeisterung der Actionspiel-Entwickler für die Playstation 2 geht am Strategie-Lager eher vorbei, nur Peter Molyneux und Dave Per-

ry haben angekündigt, nach **Black & White** respektive **Sacrifice** kein weiteres PC-Spiel mehr machen zu wollen.

## Zeus

Keine allzu große Überraschung: Der Nachfolger der Aufbau-Spiele **Caesar 3** (Rom) und **Pharao** (Ägypten) heißt **Zeus** und spielt im antiken Griechenland. Der Name kommt nicht von ungefähr, denn die eifersüchtigen Götter der Hellenen wollen ständig angebetet werden und greifen dafür schon mal persönlich ins Geschehen ein. Bei einer Vorführung auf der E3 sahen wir, wie ein zorniger Zeus blitzeschleudernd auf Poseidon losging, weil der Wassergott einen Zeus-Tempel demolieren wollte.

## Battle Realms

Auf der Liste seiner Ex-Arbeitgeber stehen illustre Namen wie Westwood und Ori-



**Battle Realms**: Neue Strategie von Ed Castillo (Command & Conquer).

gin. Jetzt ist Ed Castillo selbstständig und macht für Carve das Spiel seiner Träume: **Battle Realms** wird ein eher konventionelles Echtzeit-Strategiespiel im Samurai-Setting, das jedoch viele kleine, schöne Ideen enthält. Insgesamt liegt der Fokus stark auf ausbaubaren Einheiten, die Rohstoffwirtschaft

soll in den Hintergrund treten. Dazu meinte Castillo: »Die meisten Echtzeit-Strategiespiele sind in Wirklichkeit Echtzeit-Wirtschaftsspiele – du musst einfach mehr produzieren als der Gegner«.

## Tropico

Bei dem Aufbautitel **Tropico** managen Sie eine Bananenrepublik bis ins kleinste Detail: Sie bauen Gebäude, legen Felder an und bringen die Industrie in Gang. Das Besondere sind die Einwohner, von denen jeder eigene Werte hat, die festlegen, wie seine Meinung über Ihre Regierung ist, wie er sich fühlt, ob er mit seinem Lohn zufrieden ist et cetera. Dieser überwältigende Detailreichtum macht zusammen mit dem dezent zynischen Humor den Charme von **Tropico** aus. **GUN**



**Tropico**: Aufbaustrategie in einer südamerikanischen Bananenrepu-





**WarCraft 3:** Echtzeit ohne Fehl und Tadel.



**Black & White:** Das originellste Spiel der Messe.

**WarCraft 3** (Blizzard) Auf den Vorführ-Rechnern am Blizzardstand lief WarCraft 3 bereits sehr flüssig – und sah klasse aus. Besonders gut haben die Designer die verschiedenen Rassen hinbekommen, die sich wie bei StarCraft sehr unterschiedlich spielen.

**Black & White** (Lionhead) Design-Gott Peter Molyneux führte sein (angeblich) letztes PC-Spiel in Los Angeles persönlich vor: Viel Neues sahen wir nicht, aber die wunderschöne Grafik des Strategiespiels haut einen trotzdem immer wieder aus den Schuhen.

**1.**  
Ausgezeichnet  
4. Quartal 2000

**2.**  
Ausgezeichnet  
September 2000



**Commandos 2:** Sinnig verbesserter zweiter Teil.



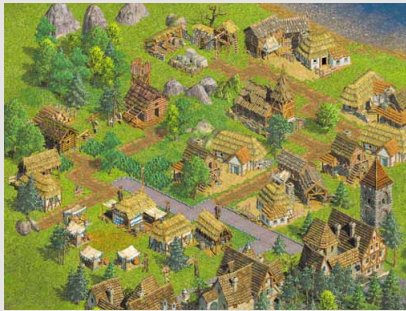
**AoE 2 Conquerors:** Viele Verbesserungen.

**Commandos 2** (Pyro) Auf der E3 wurde der Flammenwerfer erstmals gezeigt. Außerdem hat Pyro ein wichtiges Detail geändert: Soldaten müssen nun erst einige Sekunden zielen, ehe sie losballern – das soll es erleichtern, Feuergefechten auszuweichen.

**Age of Empires 2 Conquerors** (Microsoft) Für ein Addon enthält Conquerors eine ganze Menge Verbesserungen: Schiffe fahren Formationen, die Arbeiter suchen sich selbstständig Arbeit und vieles mehr. Neue Kampagnen gibt's natürlich außerdem.

**3.**  
Ausgezeichnet  
4. Quartal 2000

**4.** NEU  
Ausgezeichnet  
3. Quartal 2000



**Anno 1503:** Zehnmal größere Welten als in Teil 1.



**Die Siedler 4:** Das Böse wuselt bald mit.

**Anno 1503** (Sunflowers) Alles wird größer und schöner: Die Spielwelt ist nun bis zu zehnmals so groß, weist Höhenstufen auf und beeinflusst mit ihren geographischen und klimatischen Eigenheiten das Wachstum und die Verfügbarkeit der diversen Rohstoffe.

**Die Siedler 4** (Blue Byte) Die nette Idee mit der feindlichen Rasse, der bewährte Wuselcharme und die schicke Grafik werden's sicher wieder reißen. Trotzdem könnte Blue Byte aus seinem Vorzeige-Spiel mit etwas Mut sicher noch mehr herausholen.

**5.** NEU  
Sehr gut  
1. Quartal 2001

**6.** NEU  
Sehr gut  
4. Quartal 2000



**Empire Earth:** Komplexe Strategie im AoE-Stil.



**Republic:** Noch früh, aber schon beeindruckend.

**Empire Earth** (Sierra) Rick Goodman, einer der Age-of-Empires-Designer, hat sich mit einer eigenen Firma selbstständig gemacht. Sein neues Echtzeit-Strategiespiel, Empire Earth, bietet sehr hübsche Grafik, große Detailfreude und viele gute Ideen.

**Republic** (Elixir) Wunderkind Demis Hassabis führte uns persönlich seine Wahnsinns-Engine vor, die eine Welt von bisher unbekannter Detailliertheit erschaffen soll. Was wir sahen, war beeindruckend – auch wenn Republic noch in einem sehr frühen Stadium ist.

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

**8.**  
Sehr gut  
2. Quartal 2001



**C&C 3 Alarmstufe Rot 2:** Originelle Einheiten.



**Sacrifice:** 3D-Echtzeitstrategie mit toller Grafik.

**C&C 3 Alarmstufe Rot 2** (Westwood) Etwas überraschend: Westwood kehrt ins Weltkriegs-Szenario zurück und reaktiviert die Russen als Feinde. C&C 3 Alarmstufe Rot 2 benutzt die dezent veraltete C&C3-Engine, wirkt aber deutlich farbenfroher.

**Sacrifice** (Shiny) Dave Perrys Sacrifice sieht fantastisch aus und bringt frische Ideen: Als Anhänger eines Gottes müssen Sie Kreaturen opfern und möglichst den Altar des Gegners einreißen. Allerdings wird es wohl vielen Spielern etwas zu abgefahren sein.

**9.** NEU  
Sehr gut  
4. Quartal 2000

**10.**  
Sehr gut  
4. Quartal 2000



Die wichtigsten News und Spiele.

# E3-Sport-Hits

Eine durchwachsene E3 in Sachen Leibesübungen: Im Schatten von EA Sports gedeiht weniger Konkurrenz. Dafür freuen sich Rennspieler über Zuwachs.

**D**as hat man nun davon, dass EA Sports alljährlich schöne Spiele macht, deren Käufer eine bemerkenswerte Nibelungentreue demonstrieren.

Microsoft verzichtet auf Nachfolger zu seinen Basketball- und Fußballtiteln, und Konamis ESPN-Reihe bleibt Konsolen vorbehalten. Quasi-Mo-

dürfte erst nach der Fußball-EM kommen; schließlich will man sich nicht das Geschäft mit dem Serien-Ableger **Euro 2000** verderben.

## Extremsportler

Einige possierliche Merkwürdigkeiten kommen in der Sparte »Fun- und Extremsportarten« auf uns zu. Infogrames baut auf Sand und bereitet die Strandvolleyball-Simulation **V-Beach** vor. Das im Konsolenlager heftig blühende Skateboarder-Genre wird dank THQ auch den PC erreichen; konkret ist eine Umsetzung des lifestyligen **MTV Skateboarding** geplant. Mattel demonstrierte uns indes, dass man nicht nur im Internet surfen kann: Bei **Pro Surfer** stürzen Sie sich an zehn Stränden auf imposant wogende 3D-Wellen.

## Rennklopse

Dichtes Gedränge herrscht beim Angebot Rennsimulationen der amerikanischen Nascar-Klasse. Dabei werden sich die Beiträge von Hasbro

und EA Sports wohl mit Beifahrerplätzen begnügen müssen. Das von Papyrus programmierte **Nascar 4** dürfte beim spielerischen und grafischen Realismus neue Maßstäbe setzen – was die wenigsten deutschen Spieler jucken wird. Viel los ist auch in der Kategorie »überbreite Schwertransporter«. Bei **Mercedes Benz Truck Racing** von Synetics scheppern Sie mit allerlei Lastern durch die Kurven. Eine halbe Kolossal-Klasse kleiner geht es bei Offroad-Spielen zu. Gathering of Developers verwüstet bei **4x4 Evolution** mit SUVs und leichten Trucks das Gelände. Codemasters kontert mit dem Quersfeldein-Raser **Insane**.

Für unsere E3-Charts nicht berücksichtigt wurde **Motocross Madness 2**, denn das Microsoft-Motorradspiel wird in diesen Tagen bereits veröffentlicht. Die Supercross-Simulation sieht schick aus und bietet einen langfristigen Karrieremodus. Alternativ brettern Sie im Enduro-Modus durch die Pampa. **HL**



Die riesige Video-Leinwand am EA-Stand zeigte überwiegend Animationen der ersten EA Sports-Titel für die Playstation 2 – und die sehen schon sehr beeindruckend aus.

ren. Auf der E3 2000 war bei der Konkurrenz kollektives Schwanzkneifen angesagt. Große Augen am Stand von Fox Interactive: »Was, Sportspiele? Das haben wir aufgegeben.« Schwergewicht Mi-

nopolist EA Sports irritierte indes die Fußballer und zeigte »nur« eine Playstation-2-Version von **FIFA Soccer**. Das bedeutet aber nicht, dass **FIFA 2001** für den PC ausfallen wird. Diese Ankündigung



Fans des US-Rennsports setzen ihre Hoffnungen auf **Nascar 4** von Papyrus.



Mattel schickt Sie Ende des Jahres mit **Pro Surfer** in die digitalen Wellen.



Am Codemasters-Stand spielten wir **Colin McRae 2** in diesem Rallye-Focus.





Colin McRae Rally 2: Flotte Rallye-Ford-setzung



NHL 2001: Die Keeper reagieren besser.

**Colin McRae Rally 2** (Codemasters) Colin der Zweite lässt Sie in acht internationalen Rallyes antreten. Bei gewohnt guter Fahrphysik schleudern Sie über Stock und Stein. Die Streckengrafik wurde verschönert; Einsteiger freuen sich über den neuen Arcade-Modus.

**NHL 2001** (EA Sports) Diesmal soll der Computergegner flexibler auf Ihre Taktik reagieren. Dazu kommen die üblichen Verbesserungen bei Grafik, Gesichts-Importfunktion, Team-Editor und Online-Spielmodi sowie zusätzliche Teams (Minnesota und Columbus).

**1.** ↑  
Ausgezeichnet  
September 2000

**2.** ★  
Ausgezeichnet  
4. Quartal 2000



Grand Prix 3: Erste Bilder vom Monaco-Kurs.



NBA Live 2001: Noch mehr Polygone pro Spieler.

**Grand Prix 3** (Microprose) Crammonds Formel-1-Simulation kommt voran. Wetterwechsel während des Rennens und der Monaco-Kurs waren auf der E3 zu sehen. Fünf Schwierigkeitsgrade sollen den Realismus-Bolzen auch für Gelegenheits-Schumis genießbar machen.

**NBA Live 2001** (EA Sports) Neu beim Korbkönig: Animiertes Publikum, neue Spezialbewegungen, komplexerer Dynastie-Modus und detailliertere Spieler. Erregte Trainer dürfen sich bei vermeintlichen Fehlentscheidungen endlich mit den Schiedsrichtern anlegen...

**3.** ↓  
Sehr gut  
Juli 2000

**4.** ★  
Ausgezeichnet  
4. Quartal 2000



Motor City: Muscle Cars mit Need for Speed.



World Sports Cars: Realistische Rennboliden.

**NFS: Motor City** (EA Games) Aus dem ursprünglichen Multiplayer-Oldie-Raser ist ein vollwertiger Ableger von Need for Speed geworden. Am meisten Spaß dürfte das Kaufen, Tunen und Fahren von über 30 authentischen, ehrwürdigen Schlitten aber online machen.

**World Sports Cars** (Empire) Das geht unter die Haube: In der Rennsimulation werden auch alle Fahrzeug-Innereien in 3D berechnet. Die Programmierer versprechen zudem realistische Fahrphysik und coole Details wie verdreckende Windschutzscheiben.

**5.** ★  
Sehr gut  
4. Quartal 2000

**6.** ★  
Sehr gut  
4. Quartal 2000



Links 2001: Schöne Golfplätze selbst bauen.



Madden NFL 2001: St. Louis stoppt die Titans.

**Links 2001** (Microsoft) Die Golf-Referenz steuert sich wie gehabt, bekommt aber eine neue Grafik-Engine. Dank Anti-Aliasing sieht das Umgebungs-Grünzeug auch aus der Nähe schön scharf aus. Dazu gibt's einen neuen, überaus komplex wirkenden Kurs-Editor.

**Madden NFL 2001** (EA Sports) Ein schöner Botschafter für American Football: Neben Edel-Grafik erwartet Sie eine kernige Soundkulisse mit verständlichen Trainer-Zwischenrufen. Bei Zusammenstößen werden Gewicht und Größe der Spieler berücksichtigt.

**7.** ★  
Sehr gut  
4. Quartal 2000

**8.** ★  
Sehr gut  
3. Quartal 2000



Sydney 2000: Lieber trainieren als verlieren.



Midtown Madness 2: Cable Car in Gefahr.

**Sydney 2000** (Eidos) Leichtathletik-Fans freuen sich auf das offizielle Spiel zur Sommer-Olympiade. Zu den zwölf Disziplinen gehören auch Turmspringen, Gewichtheben und Kajak-Slalom. Die unkomplizierte Steuerung verlangt vor allem gutes Timing.

**Midtown Madness 2** (Microsoft) Grafisch ist die neue City-Raserei noch etwas hölzerner, verspricht aber gehöriges Fahrvergnügen mit neun Autos und zwei neuen Städten: In San Francisco üben Sie Anfahren am Berg, in London stehen Taxischein-Prüfungen an.

**9.** ★  
Gut  
3. Quartal 2000

**10.** ★  
Gut  
4. Quartal 2000



Neuer Boom durch Weltraumspiele

# E3-Simulations-Hits

Es gibt eine Welt jenseits der Hardcore-Flieger: Das Simulations-Genre glänzt durch Vielfalt. Gekämpft wird im All, in der Luft und unter Wasser.



Der Star unter den Weltraumspielen: **Freelancer** wird schick, schnell und spannend.

**W**enn Sie ein Fan von Flugsimulationen im Stil von **Falcon 4.0** sind, dann müssen Sie jetzt eine bittere E3-Pille schlucken: Auf der Messe waren kaum noch Vertreter der klassischen Linie zu sehen. Sind die Dinosaurier des Simulations-Genres am Aussterben? Noch ist es zu früh für Grabesreden, immerhin halten Spiele wie **Combat Flight Simulator 2** oder **B-17 2** die Fahne hoch. Ein Trend zeichnet sich aber deutlich ab: Simulationen buhlen mit neuen Themen und besserer Zugänglichkeit um die Gunst der Spieler.

## Mehr Vielfalt, mehr Action

**Gunship!** hat's vorgemacht, die anderen ziehen nach: Sims werden actionreicher. Bestes Beispiel ist Microsofts

**Crimson Skies**, das unkomplizierte Flugmanöver mit einer effektvollen Geschichte verbindet. Microsoft sollte Genrefreunden im Moment sowieso sympathisch sein: Mit **Crimson Skies**, **Combat Flight Simulator 2**, **Freelancer** und **MechWarrior 4** hat Microsoft zwei Flug- und zwei sonstige Simulationen in der Pipeline. Dass nicht nur in der Luft spannende Maschinen simuliert werden können, wollen auch andere Spiele beweisen. **Aqua** entführt Sie unter Wasser, oben drüber schippern die Kampfschiffe aus **Destroyer Command**. Ins All heben Sie ab mit **I-War 2**.

## Freelancer

Der Star der Weltraumspiele und eines der unumstrittenen Messe-Highlights war Chris Roberts' Handelsepos

**Freelancer**. Entgegen der ursprünglichen Planung wird das Spiel nun kein ausschließliches Mehrspielerprogramm werden. »Wir mussten Freelancer aufspalten«, erklärt Roberts. »Eine Story, der 10.000 Leute gleichzeitig folgen können, funktioniert einfach nicht.« **Freelancer** wird nun als waschechtes Solospiel erscheinen, eine eigenständige Mehrspieler-Variante soll etwas später nachgereicht werden.



Chris Roberts erklärte Details zu seinem Weltraumspiel-Knaller.

## Wo bleibt Silent Hunter 2?

Der notorische Verspätungskandidat **Silent Hunter 2** wird seinem Ruf weiterhin gerecht: Die heiß erwartete U-Boot-Simulation bleibt noch ein wenig länger in der Werft. Als neuer Erscheinungstermin wurde vage »Anfang 2001« angekündigt.

Noch weiter in die Zukunft verschiebt sich Novalogics Helikopter-Sim **Comanche 4**. Weil das Spiel zur Zeit komplett auf die neue Technologie Voxelspace 32 umgestellt wird, nimmt sich die Firma Zeit bis Ende 2001 – wahrscheinlich wird's aber sogar 2002 werden. **CS**



Die U-Boot-Simulation **Silent Hunter 2** hat sich auf Anfang 2001 verschoben.





**Freelancer:** Bestechend detaillierte Grafik.



**MechWarrior 4:** Stärkere Charakterentwicklung.

**Freelancer** (*Digital Anvil*) Chris Roberts' Vorzeigespiel war eines der absoluten Messe-Highlights. Kein Wunder – die gezeigten Spielszenen waren in ihrem Detailreichtum beeindruckend. Nicht minder cool erscheint das komplexe Spielsystem. Absolut Hitverdächtig!

**MechWarrior 4** (*Microsoft*) Auf der Messe gab's eine ganze Reihe neuer Mechs zu sehen. Unser Eindruck: Einer schöner als der andere. Grafisch ist MechWarrior 4 schon mal top, in punkto Spielspaß und Tiefgang wird hoffentlich der exzellente Vorgänger erreicht.

**1.** ↑

Ausgezeichnet  
2. Quartal 2001

**2.**

Sehr gut  
4. Quartal 2000



**Aqua:** Dieses Schiff ist kein Rendermodell!



**Combat Flight Sim 2:** Luftkampf über dem Pazifik.

**Aqua** (*Massive*) Neben dem Rollenspiel Gothic dürfte Aqua wohl die zur Zeit leistungsfähigste 3D-Engine aus deutschen Ländern besitzen. Auf der E3 gab's schicke U-Boot-Kämpfe zu sehen. Der inoffizielle Nachfolger zum Blue-Byte-Klassiker dürfte ein Hit werden.

### Combat Flight Simulator 2

(*Microsoft*) Wieder im Zweiten Weltkrieg, diesmal aber über dem Pazifik statt in Europa, sollen Sie vom fliegerischen Grünschnabel zum Profipiloten aufsteigen. Gut gefallen haben uns die zwei ausgefeilten Kampagnen.

**3.** ↑

Sehr gut  
1. Quartal 2001

**4.** ★

Sehr gut  
4. Quartal 2000



**Crimson Skies:** Waghalsige Kunststückchen.



**I-War 2:** Als Händler düsen Sie durchs All.

**Crimson Skies** (*Microsoft*) Dieses Spiel könnte auch Simulations-Muffel zu begeisterten Piloten machen: Crimson Skies schraubt den Realismus zugunsten spaßfördernder Action-Gefechte herunter. Besonderer Pluspunkt: die originelle Luftpiraten-Story.

**I-War 2** (*Infogrames*) Der Nachfolger zum soliden, aber mäßig erfolgreichen Weltraumspiel I-War versucht sich an einer Mischung aus Action- und Handelsteil à la Privateer. Klingt gut und sieht auch so aus; wir sind jetzt schon gespannt auf das Ergebnis.

**5.** ★

Sehr gut  
August 2000

**6.** ★

Sehr gut  
1. Quartal 2001



**Klingon Academy:** Krieg der Sternenflotte!



**B-17 2:** Sie kommandieren die Bomber-Crew.

**Klingon Academy** (*Interplay*) Lang ist es nicht mehr hin, bis der Nachfolger zu Starfleet Academy in den Regalen stehen soll. Die Grafik wirkt zeitgemäß, die Steuerung soll einfacher ausfallen – eine wichtige Verbesserung. Trekkies polieren schon mal die Tricorder.

**B-17 Flying Fortress 2** (*Microprose*) Fliegen können Sie die schwerfälligen Bomber zwar auch, aber das Hauptaugenmerk liegt auf dem Management Ihrer Crew. Ob das ungewöhnliche Spielprinzip langfristig motivieren kann, muss sich erst noch herausstellen.

**7.**

Sehr gut  
3. Quartal 2000

**8.**

Sehr gut  
Juli 2000



**Destroyer Command:** Der Zerstörer gehört Ihnen.



**Battle of Britain:** Viel los in Englands Luftraum.

**Destroyer Command** (*SSI*) Im Bauch eines waschechten Zerstörers spielen Sie im Zweiten Weltkrieg Schiffe versenken. Sie können alle Stationen des Stahlkolosses per Taktscreen steuern, automatisieren oder (dank 3D-Engine) direkt vor Ort »manuell« bedienen.

**Battle of Britain** (*Rowan*) Nach dem eher missglückten MiG Alley konzentriert sich Rowan auf Luftschlachten in leichten Propellermaschinen. Wir sahen Formationen mit mehreren Dutzend Fliegern auf einmal – das verspricht Action am Himmel über England.

**9.** ★

Gut  
November 2000

**10.** ★

Gut  
September 2000



## Das Hohelied vom Rollenspiel

# E3-Adventure-Hits

Während das klassische Adventure wohl endgültig zum alten Eisen gehört und Action-Abenteuer schwächeln, sind die Rollenspiele ganz obenauf.

Zuerst die guten Nachrichten für Adventure-Fans: **Monkey Island 4** kommt, und Ubi Soft bringt mit **Stupid Adventures** sogar ein klassisches

vertreten, obwohl die Hysterie um die Online-Rollenspiele vorbei zu sein scheint. Neben **Everquest: Ruins of Kunark**, das bei Redaktionsschluss bereits erhältlich sein dürfte, sah vor allem **Ultima Worlds** sehr vielversprechend aus – das Programm hieß bis vor kurzem übrigens **Ultima Online 2**. Unser Geheimtip ist allerdings das SF-Rollenspiel **Anarchy Online** aus Norwegen, das vor allem durch viele schöne Ideen frischen Wind ins Genre bringen dürfte.

## Metal Gear Solid

**Metal Gear Solid** von Konami war auf der Playstation ein solcher Überhit, dass ein auf der E3 gezeigter Trailer des Nachfolgers (für PS 2) bei jeder Vorführung Menschenmassen anzog. Derweil stellte Microsoft die PC-Version des ersten Teils vor: Eine relativ lieblos gemachte Konsolen-Umsetzung, die vermutlich auf dem PC nicht allzu



**Ultima Worlds:** Der Nachfolger von Ultima Online setzt auf 3D.

viele Freunde finden wird, obwohl das Spielprinzip nach wie vor genial ist.

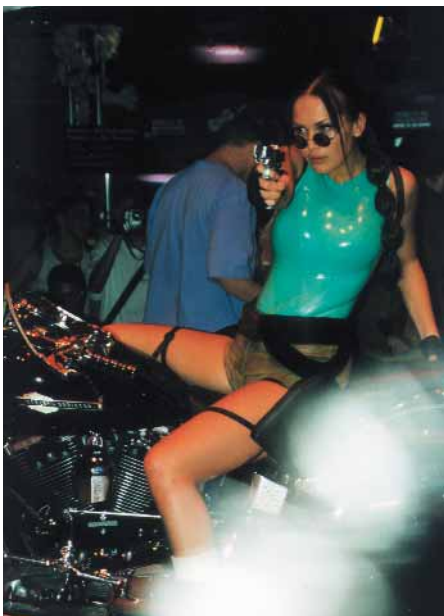
## Originelles von Eidos

Ein wahrhaft originelles Action-Adventure sahen wir am Eidos-Stand: In **Hitman** verkörpern Sie einen Auftragskiller, der mit viel List und Geschick in gut bewachte Gebäude eindringen muss, um dort

seine Zielpersonen um die Ecke zu bringen. Zahlreiche NPCs machen die Schauplätze lebendig. Ebenfalls bei Eidos bekamen wir Ion Storms **AnaChronox** vorgeführt, das trotz **Quake 2**-Engine kein Ego-Shooter, sondern eher einen Rollenspiel im Stil von **Final Fantasy 8** geworden ist. Sie lenken eine Abenteuerer-Gruppe durch ein Zeitreise-Szenario und treffen auf zahlreiche NPCs. Aufwendige Kampfparts und hübsche Zwischensequenzen lockern das dialoglastige Geschehen auf.

## Wo ist Vampire?

Das brillante 3D-Rollenspiel **Vampire** von Activision haben wir in der Hitliste rechts nicht etwa vergessen – wir lassen es nur aus, weil sein Release unmittelbar bevorsteht, und Sie schon bald den Test lesen können. **GUN**



Das neue Lara-Model kommt aus England: **Lucy Clarkson** ist 1,80 groß und 16 Jahre jung.

Point-and-click-Abenteuer. Nun die schlechte: Das war's auch schon im Großen und Ganzen. Bei den Action-Adventures sieht es besser aus, obwohl kein neues **Tomb Raider** angekündigt wurde. Doch die wahren Stars des Genres sind zur Zeit die Rollenspiele; vom Einsteiger-Modell bis zum Hardcore-Epos gibt es alles, was das Herz begehrt.

## Online-Welten

Neben den Solotiteln war auch die Massively-Multiplayer-Fraktion in Los Angeles gut



**Metal Gear Solid:** Starkes Spiel, vermutlich nur mäßig umgesetzt.





**Diablo 2:** Blizzard ist derzeit beim Feintuning.



**Pool of Radiance 2:** Kämpfe im AD&D-Universum.

**Diablo 2** (Blizzard) Eigentlich sollte das heißerwartete Action-Rollenspiel ja schon lange erschienen sein, aber Blizzard lässt sich, wie üblich Zeit mit dem Feintuning. Und das lohnt sich: Obwohl die Grafik keine Bäume ausreißt, macht Diablo 2 riesig Spaß.

**1.**

Ausgezeichnet  
Juli 2000

**Pool of Radiance 2** (SSI) Der Chef-Entwickler Jon Kromrey führte uns persönlich durch SSIs Baldur's-Gate-Konkurrenten. Was wir sahen, überzeugt: schöne Grafik mit großartigen Animationen und ein solides (auf AD&D basierendes) Spielsystem.

**2.**

Sehr gut  
4. Quartal 2000



**Neverwinter Nights:** Biowares neue 3D-Engine.



**Baldur's Gate 2:** Mehr Story, mehr Puzzles.

**Neverwinter Nights** (Interplay) Die Baldur's-Gate-Entwickler von Bioware können auch 3D: Bei dem Edel-Rollenspiel Neverwinter Nights, das wie üblich im bewährten AD&D-Universum spielt, kommt eine superbe 3D-Engine zum Einsatz.

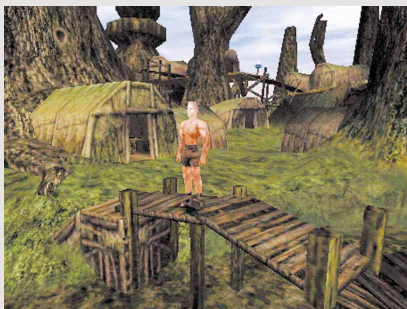
**3.**

Sehr gut  
2. Quartal 2001

**Baldur's Gate 2** (Interplay) Am Vorzeig-Rollenspiel muss Interplay fast nichts ändern, aufgehübschte Grafik und ein dezent optimiertes Interface sind allerdings Pflicht. Als Kür will der Hersteller viel mehr Story ins zuvor arg kampflustige Spiel packen.

**4.**

Sehr gut  
3. Quartal 2000



**Gothic:** 3D-Rollenspiel aus Deutschland.



**Monkey Island 4:** Guybrush wird dreidimensional.

**Gothic** (Phenomenia) Das originelle 3D-Rollenspiel aus deutschen Landen strotzt nur so vor frischen Ideen – und Phenomedias hauseigene Grafik-Engine erschafft beeindruckende Landschaften mit theoretisch unbegrenzter Sichtweite und hochdetailliert texturierten Figuren.

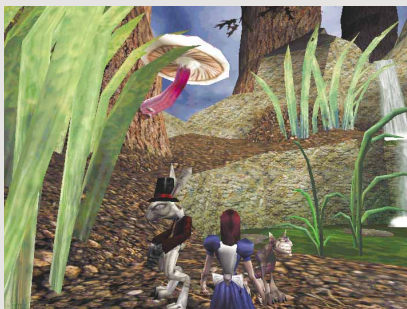
**5.**

Sehr gut  
Juli 2000

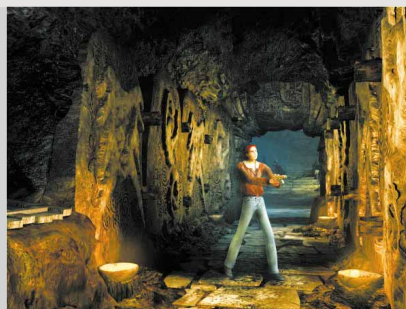
**Monkey Island 4** (LucasArts) Das einzige Projekt der einstigen Vorzeige-Adventure-schmiede, das nicht auf Indiana Jones oder Star Wars basiert: Unser Lieblingspirat Guybrush Threepwood kehrt zurück – mit völlig neuem Outfit und erstmals dreidimensional.

**6.** NEU

Sehr gut  
November 2000



**Alice:** Skurriles Abenteuer im Wunderland.



**Alone in the Dark 4:** Cooles Horror-Abenteuer.

**Alice** (Electronic Arts) Nur ausgewählten Presse-Vertretern zeigte Electronic Arts die neuesten Fortschritte am Action-Adventure zu Alice im Wunderland. Schicke Optik (dank Quake-3-Engine) und skurrile, edel designte Level sorgen für Hit-Potenzial.

**7.** NEU

Sehr gut  
1. Quartal 2001

**Alone in the Dark 4** (Infogrames) Für den Hersteller ist das wunderschöne Grusel-Abenteuer ein Mega-Projekt: Angeblich sind bereits zehn Millionen Mark in die Entwicklung geflossen. Dem Spiel tut's gut, besonders Grafik und Stimmung überzeugten uns.

**8.**

Sehr gut  
4. Quartal 2000



**Dungeon Siege:** Hübsche Fantasy-Prügelorgie.



**Arcanum:** Ausgereiftes Profi-Rollenspiel.

**Dungeon Siege** (Microsoft) Das unkomplizierte Action-Rollenspiel von Total Annihilation-Erfinder Chris Taylor. Vor allem die bunte 3D-Landschaft sieht blendend aus, wirkt angenehm übersichtlich und vermittelt ein Gefühl von räumlicher Tiefe.

**9.**

Sehr gut  
1. Quartal 2001

**Arcanum** (Havas) Dank detailreichem, originellen Hintergrund und einem sehr ausgereiften Spielsystem dürfte Arcanum vor allem Fans von Rollenspielen wie Fallout und Planescape gefallen – Einsteiger könnten sich an der arg krümeligen Grafik stören.

**10.**

Sehr gut  
3. Quartal 2000





## GameStar befragte 50

## Star-

## Was und womit spielt man

Chris Roberts  
Digital AnvilLouis Castle  
WestwoodPeter Molyneux  
LionheadCliff Bleszinski  
EpicBruce Shelley  
Ensemble StudiosErik Yeo  
7 StudiosWarren Spector  
Ion StormEd del Castillo  
LiquidDave Perry  
ShinyBob Bates  
LegendChris Taylor  
Gaspowered GamesDemis Hassabis  
Elixir StudiosLarry Holland  
Totally GamesMike Montgomery  
Bitmap BrothersBrett Sperry  
WestwoodErin Roberts  
Digital AnvilGeorge Broussard  
3D RealmsJose Araza  
VerantChris Beatrice  
ImpressionsJon Beltran  
Pyro StudiosRay Muzyka  
BiowareTrevor Jacobs  
BlizzardBrian Raffel  
RavenRob Brown  
MicrosoftJustin Miller  
RipcordShawn Storc  
MattelChris Taylor  
InterplayTeut Weidemann  
Wings SimulationsJürgen Wagner  
JowoodFranz Felsl  
PoptopMark Harrison  
TroikaMichael McHale  
EidosJohn Howard  
MicrosoftNick Court  
HasbroWolfgang Walk  
Blue ByteJon Kromrey  
MattelMarkus Stein  
RemedyAntoine Villette  
DarkworksQuinn Duffy  
RelicDavid Litwin  
Totally GamesGary Carr  
MuckyfootSteve Papoutsis  
Crystal DynamicsPro Sotos  
Strategy FirstMatthias Worch  
LegendAlex Brüggemann  
Piranha BytesGareth Edmondson  
ReflectionsGeorge Collins  
7 StudiosScott Manson  
Stainless Steel StudiosAlexander Jorjas  
MassiveJens-Peter Kurup  
IO-Interactive

Auch 2000 interviewte GameStar auf der E3-Messe in Los Angeles wieder Top-Designer zum Thema »Spiele der Zukunft«. Während es letztes Jahr noch 35 waren, konnten wir heuer gleich 50 Programmier-Promis zu einem Kommentar bewegen, darunter Stars der Szene wie Peter Molyneux (**Black & White**), Chris Roberts (**Freelancer**) oder Warren Spector (**Deus Ex**). Die Aussagen der 50 Herren sind dabei gleich aus mehreren Gründen hochinteressant: Designer kennen sich nicht nur exzellent in der Branche aus, sondern bestimmen mit ihren Produkten selbst maßgeblich mit, was wir im Jahr 2002 spielen werden. Hinter den meisten Statistiken und Statements dürfte deshalb mehr Information und Wahrheit stecken als bei vielen anderen Umfragen dieser Art.

## Warten auf Halo

Mit sichtlichem Eifer stürzten sich die Designer auf die Frage nach dem kommenden Spiel, auf das sie sich (außer ihrem eigenen) am meisten freuen. Da wurde gegrübelt, geschrieben, wieder durchgestrichen und nach einem kurzen Grinsen erneut geschrieben. Am Ende gab es eine Überraschung: Die Premiere des künftigen Playstation-2-Knallers **Metal Gear Solid 2** hinterließ scheinbar auch bei den Kollegen von der PC-Front einen bleibenden Eindruck. Mit jeweils



## Top-Designer zur Spielezukunft

# Statements

2002? Wir haben auf der E3 die Meinung von 50 wichtigen Entwicklern eingeholt.

einer Stimme Abstand folgten dann **Black & White**, **Halo**, **Diablo 2** und **WarCraft 3**, also diejenigen Perlen, die auch die GameStar-Leser am sehnlichsten erwarten.

## Rollenspiele – Aufsteiger des Jahres

Recht schnell und zielsicher waren in der Regel die Kästchen für die wichtigsten und unwichtigsten Genres im Jahr 2002 angekreuzt. Auch 2002 werden nach Designer-Meinung 3D-Action und Echtzeit-Strategie in der Gunst von Programmierern und Käufern ganz vorne liegen. Eindeutiger Star sind

jedoch die Rollenspiele: Vor nicht allzu langer Zeit quasi schon begraben, feierten Sie ihr Comeback und werden auch 2002 noch ganz oben mitmischen. Was in zwei Jahren dagegen keiner mehr braucht, sind eindeutig **Deer Hunter**-Clones und schwachsinnige Quizspiele – eine **You don't know Jack**-Schwal-

**»Game-Star-Leser wissen alles.«**

Erik Yeo (Command & Conquer 3) auf die Frage, ob er was verraten wolle, was unsere Leser noch nicht wussten.

be macht da noch keinen Sommer. Weiter auf dem absteigenden Ast sind zwei Genres, die den PC als Spieleplattform mit groß gemacht haben: Sowohl Adventures als auch Simulationen hält mindestens jeder vierte Designer 2002 für unbedeutend.

## Online-Wachstum

Immerhin zu vierzig Prozent, so schätzen die Designer, wird man 2002 seine Zeit mit Multiplayer- und Online-Spielen verbringen. Das bedeutet gegenüber dem letzten Jahr erfragten Wert für 2001 schlicht eine Verdoppelung. Vielleicht jetzt schon ein Hinweis darauf, was uns in zwei Jahren zu einem guten Teil an Spielen ins hoffentlich glasfaserverkabelte Haus steht. Vielleicht aber auch nur ein Fingerzeig, dass sich manche Stars schwer damit tun, zwischen klassischen Multiplayer- und reinen Online-Spielen zu unterscheiden – erstere sollten eigentlich nicht zur Online-Zeit gerechnet werden.

## Spiele-Favoriten

Titel	Nennungen
<b>Metal Gear Solid 2 (PS2)</b>	8
<b>Black &amp; White</b>	7
<b>Halo</b>	6
<b>Diablo 2</b>	5
<b>WarCraft 3</b>	4
<b>Deus Ex</b>	2
<b>Empire Earth</b>	2

### Gültige Einzelnennungen:

Arcanum, Baldur's Gate 2, Commandos 2, Crimson Skies, Loose Cannon, Sims Expansion Pack, Team Fortress 2, Vampires, X-Com: Alliance sowie diverse Konsolentitel.

**Erläuterung:** Die genaue Frage lautete: »Auf welches PC-Spiel freust du dich am meisten?« Die Designer mussten ein Spiel nennen, das weder von ihnen noch ihrer Firma stammt.

## Wichtigstes Genre 2002

3D-Action:	27 Nennungen
Rollenspiele:	23 Nennungen
Echtzeit-Strategie:	23 Nennungen
Action-Adventures:	17 Nennungen
Sportspiele:	15 Nennungen
Götterspiele:	8 Nennungen
Simulationen:	6 Nennungen

**Sonstige Nennungen:** Fünfmal wurde die restliche Strategie genannt, je zweimal Adventures und Rennspiele, und selbst die Quizspiele bekamen eine Stimme. Völlig leer gingen – welche Überraschung – die Jagdspiele aus.

**Ergebnis:** Harter Dreikampf an der Spitze: Von welcher Bedeutung das Rollenspiel-Revival für die ganze Branche ist, zeigt der zweite Platz – gleichauf mit dem dominierenden Genre der letzten Jahre, der Echtzeit-Strategie. Dominierend wird nach Meinung der Designer auch im Jahr 2002 noch die 3D-Action sein, hinter den Action-Adventures kommen die Sportspiele auf einen ordentlichen fünften Platz.

**Erläuterung:** Die Befragten sollten prognostizieren, welches Genre im Jahr 2002 die größte Bedeutung unter den Computerspielen haben wird. Aus zwölf vorgegebenen Antworten durften sie bis zu drei auswählen.

## Unwichtigstes Genre 2002

Jagdspiele:	38 Nennungen
Quizspiele:	25 Nennungen
Adventures:	15 Nennungen
Simulationen:	13 Nennungen
Rennspiele:	9 Nennungen
Götterspiele:	5 Nennungen
Sportspiele:	4 Nennungen

**Sonstige Nennungen:** Auf die Action-Adventures und 3D-Action fielen jeweils 2 Stimmen. Wieder einmal zeigt sich, wie hip derzeit Rollenspiele sind: Mit nur einer Nennung »verlieren« sie in dieser Disziplin.

**Ergebnis:** Null Bock auf Reh. Die Designer haben von Dammwild und Entenlockpfeifen die Nase gestrichen voll. Den Quizspielen sagen sie ebenfalls keine große Zukunft voraus, und – jeder PC-Veteran wird eine Träne zerdrücken – Adventures sowie Simulationen führen wohl 2002 immer noch lediglich ein Schattendasein. Ansonsten kamen nur noch die Rennspiele auf eine nennenswerte Anzahl Stimmen.

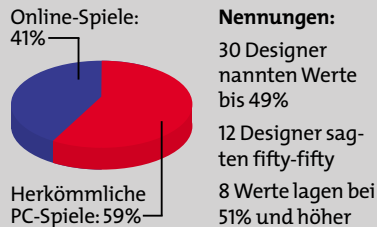
**Erläuterung:** Die Befragten sollten prognostizieren, welches Genre im Jahr 2002 die wenigsten Bedeutung unter den Computerspielen haben wird. Aus zwölf vorgegebenen durften sie bis zu drei auswählen.





## Solo vs. Online

»Wie viel Spielzeit wird man 2002 mit Online-Spielen verbringen, und wie viel mit herkömmlichen PC-Spielen?«

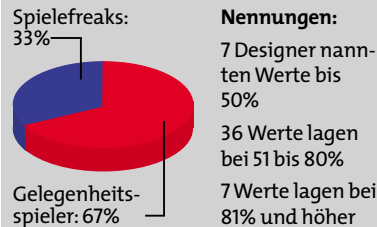


**Ergebnis:** Der Wert ist hoch, aber keine echte Überraschung – 2002 werden nach Meinung der Designer Online-Spiele zwar eine sehr große Rolle spielen, herkömmliche Solo-Titel bleiben jedoch die bevorzugte Variante.

**Erläuterung:** »Online-Spiel« bezeichnet Spiele, die primär auf das Internet ausgerichtet sind. »Herkömmliche Spiele« schließt die Multiplayer-Modi von Solo-Spielen ein.

## Newbies vs. Freaks

»Wie groß wird 2002 der Anteil von Gelegenheitsspielern im Vergleich zu echten Spielefreaks sein?«

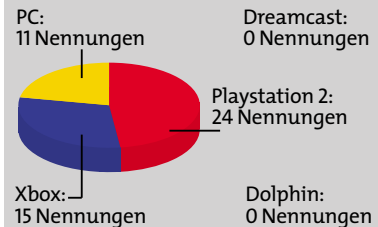


**Ergebnis:** Im Vergleich zum letzten Jahr wurde der Anteil an echten Freaks etwas höher eingeschätzt. Das verwundert kaum: Welcher ambitionierte Top-Designer gibt schon gerne zu, dass seine Spiele für der Gelegenheitszocker gedacht sind?

**Erläuterung:** Mit »Gelegenheitsspielern« sind Spiele-Käufer gemeint, die ihren PC überwiegend für andere Zwecke einsetzen und nicht regelmäßig oder sonderlich intensiv spielen.

## Konsolen vs. PC

»Welche Hardware wird sich im Jahre 2002 als wichtigste Spieleplattform behaupten?«



**Ergebnis:** Geht es nach den Designern, ist der Triumphzug der Playstation 2 kaum aufzuhalten. Schon 15 Monate vor der Einführung wird auch der Xbox viel Vertrauen entgegengebracht, für eher düster halten sie dagegen die Zukunft für den PC.

**Erläuterung:** Die Designer sollten angeben, welche Plattform sie 2002 in Bezug auf verkaufte Geräte sowie Menge und Qualität der angebotenen Spiele für die wichtigste halten.

## Wenig Gelegenheit

Bemerkenswert ist der Anteil an Gelegenheitsspielern, der laut Designer-Prognose 2002 ziemlich genau zwei Drittel ausmachen soll. Das ist zwar die eindeutige Mehrheit, aber im letzten Jahr lag der Wert für 2001 immerhin noch bei über 70 Prozent. Eventuell steckt hier mit drin, dass ein Hardcore-Spieler

inzwischen laxer definiert wird als noch vor einem Jahr. Andererseits war auf der E3 eine erfreulich hohe Anzahl an hochwertigen Titeln zu sehen, die sich ganz klar an den Vielspieler richteten.

## Playstation 2 räumt ab

Zu einem kleinen Debakel wurde für den PC die abschließende Frage, welche Spieleplattform im Jahr 2002 die bedeutendste sei. Fast die Hälfte der Designer hält Sonys Playstation 2 für das dominierende System. Selbst

die noch weit entfernte Xbox konnte deutlich mehr Stimmen an Land ziehen als der PC. Sorgen muss man sich um dessen Zukunft aber trotzdem nicht machen, steht er doch in einigen wichtigen Genres – etwa westlichen Rollen- und Strategiespielen – quasi ohne Konkurrenz da. Schlechter sieht es für Segas Dreamcast aus: Obwohl nicht wenige VIPs betonten, wie klasse sie das Software-Line-Up am Dreamcast-Stand fanden, gab der weißen Konsole kein einziger seine Stimme.

## Vergleich 2001 zu 2002

Bereits im letzten Jahr hatten wir teilweise sehr ähnliche Fragen gestellt, woraus sich im Vergleich interessante Trends herauslesen lassen.

Die Stimmung gegenüber der Echtzeitstrategie dreht sich langsam: Meinten die Designer letztes Jahr noch, dass das Genre auch 2001 dominant sein werde, befindet es sich in der Prognose für 2002 langsam auf dem Rückzug.

Glatt verdoppeln würde sich nach Ansicht der Designer von 2001 auf 2002 der Zeit-

anteil, den man mit Online-Spielen verbringt. Dazu mag vielleicht auch beigetragen haben, dass die Grenzen zwischen reinen Online-Programmen und herkömmlichen Spielen mit ausgeprägter Online-Ausrichtung mittlerweile immer mehr verwischen.

Kleine Überraschung: Zumindest für die Designer ist kein weiterer Trend weg vom Hardcore-Zocker hin

zum gelegentlichen Moorbühnen-Daddler festzustellen.

**Fazit:** Schenkt man den Designern Glauben, wird sich von 2001 auf 2002 wenig tun – mit zwei Ausnahmen:

Reine Online-Spiele werden in zwei Jahren ähnlich wichtig sein wie herkömmliche Titel, und die Rollenspiele haben sich zumindest mittelfristig als eines der beliebtesten Genres etabliert. **MC**

## »Auf zu viele.«

Bob Bates (Legend-Chef) auf die Frage, auf welches Spiel er sich am meisten freue.

»Ich spiele beschnitten Basketball, also muss ich Spiele machen.«

Dave Perry (Shiny) über seine Motivation.

## Vergleich 2001 zu 2002

### Beliebtestes Genre

2001	2002
1. Echtzeit-Strategie	3D-Action
2. 3D-Action	Rollenspiele
3. sonst. Strategie	Echtzeit-Strategie
4. Action-Adventures	Action-Adventures
5. Rollenspiele	Sportspiele

### Online vs. Solo

2001	2002
Anteil der Online-Spiele an der Gesamtspielzeit:	
21%	41%

### Gelegenheitsspieler vs. Spielefreak

2001	2002
Anteil Gelegenheitsspieler:	
71%	67%

**Erläuterung:** Die Werte für 2001 geben die Prognosen wieder, die wir auf der E3 1999 von 35 Designern eingeholt haben. Die Werte für 2002 stammen von der aktuellen E3-Umfrage unter 50 Designern.