

Europas wichtigste Spielemesse

ECTS

Drei Tage im September war London wieder der Nabel der Spielewelt: Mit der European Computer Trade Show fand dort die zweitgrößte Spielemesse des Jahres statt.



Rund 21.000 Besucher drängten sich schwitzend in den Gängen der diesjährigen European Computer Trade Show in London. Mit fast 200 Ausstellern ist die Messe zwar die größte in Europa, liegt aber in der Bedeutung deutlich hinter der amerikanischen E3. Dementsprechend wenige hochklassige Neuheiten gab es zu sehen.

Messe-Highlights

Die bedeutendste Neuankündigung der Messe kam von Blizzard: Zum ersten Mal gab es bewegte Bilder des neuen Echtzeit-Strategiespiels **WarCraft 3** zu sehen. Mehr über den innovativen Fantasy-Titel erfahren Sie in unserer Preview. Beim Konkurrenten Westwood

sahen die versammelten Fachbesucher **Command&Conquer: Renegade** in Aktion. Richtig beeindruckt konnte uns das 3D-Actionspiel mit dem großen Namen allerdings nicht. Am Microprose-Stand durften Interessierte eine Runde auf dem Monaco-Kurs von **Grand Prix 3** drehen – allerdings nur im grafisch recht groben Software-Modus.

Virgin kleckert nicht

Nach der Abwesenheit im letzten Jahr protzte Virgin mit einem gewaltigen Spiele-Aufgebot. In dem düsteren Extrasaal im makabren Kirchen-Stil stauten sich nicht nur die Besucher, sondern vor allem die Hitze. Die schwitzenden Besucher sahen aktuelle Versionen bekannter Spiele wie **Messiah** und **Planescape: Torment**, aber auch diverse Neuheiten. **Heist** ist ein Räuber-und-Gendarm-Spiel mit isome-



Team Fortress 2 beeindruckte mit tollen Animationen.



Farbenfroh und voller Gags: Der 3D-Shooter **Messiah**.

trischer Ansicht, das Helden-Abenteuer **Invictus** erinnert mit seiner Voxelgrafik stark an **Hexlore**. Außerdem zeigte Interplay **Icewind Dale**, einen **Baldur's Gate**-Ableger mit Anleihen bei **Diablo**.

Viele fehlten

Trotz der vollmundigen Ankündigungen der Messeleitung war ein Unterschied zum Vorjahr besonders augenfällig: Noch mehr der großen Firmen blieben der ECTS fern. Electronic Arts war offiziell überhaupt nicht vertreten, Activision und GT Interactive zeigten genausowenig Präsenz



Bei Microprose lief **Grand Prix 3** in einer Rennwagen-Attrappe.

in der Messehalle. Sierra führte zwar ausgewählten Gästen in einem Mini-raum **Half-Life: Opposing Force** und **Team Fortress 2** vor, verzichtete aber auf einen eigenen Stand. Einige Entwickler stellten ihre Spiele dann eben ohne Unterstützung der Mutterfirmen vor: Peter Molyneux zeigte **Black & White** in einem Konferenzraum des nahegelegenen Hilton-Hotels, Maxis präsentierte hinter geschlossenen Türen **The Sims**.

Die Stunde der Newcomer

Die Abwesenheit der großen Firmen konnten Branchen-Newcomer nutzen, um sich ins rechte Licht zu rücken. Das amerikanische Softwarehaus Crave klotzte nicht nur mit einem großen Stand, es wartete auch mit zwei netten Lizenzen auf: Das vielversprechende Rennspiel **Killer Loop** erscheint ebenso bei Crave wie das neueste Spiel der Logic Factory, das Rollenspiel **Seeker**. Die deutschen Hersteller Sunflowers und Discreet Monsters hatten zwar nur kleine Stände, aber die waren fast ständig überfüllt. Auch um den umfangreichen Codemasters-Stand drängelten sich ständig Interessierte, die potentielle Hits wie **Colin McRae Rally 2** zu Gesicht bekommen wollten.

Siedler 4

Manche Firma nutzte die Gelegenheit, um zumindest eine Fortsetzung anzukündigen. Blue Byte gab bekannt, die **Siedler**-Serie fortzuführen. **Die Siedler 4** soll mit besonders ausgefeilter Knuddel-Grafik aufwarten. Außerdem ist **Battle Isle 4** in der Mache. Software 2000 arbeitet am nächsten **Bundesliga Manager**; auch ein **Pizza Syndicate 2** wird es geben. Zu sehen war von den Spielen aber so gut wie nichts. Der Tenor der meisten Firmen: Wer bewegte Bilder erleben will, muß sich bis zur E3 im Jahr 2000 gedulden. **CS**

Die Messe-Highlights



WarCraft 3 (4. Quartal 2000)

Das Spiel der Messe war ohne Zweifel WarCraft 3. Blizzard zeigte das fulminante Intro und erste Spielszenen. Die Grafik wird komplett in 3D sein. Außerdem rührt Blizzard kräftig Rollenspiel-Elemente unter die Echtzeit-Schlachten; Sie werden mehr einzelne Helden haben, die stärker sind und nicht so schnell sterben. Statt zwei Rassen kriegen sich nun sechs Völker in die Haare.



Icewind Dale (2. Quartal 2000)

Interplay (nicht Bioware!) arbeitet an Icewind Dale. Dieses benutzt zwar die Baldur's-Gate-Engine, ist aber spielerisch eher ein Diablo-Klon. Sie werden alle Charaktere Ihrer sechsköpfigen Party selbst erschaffen können. Das Action-Rollenspiel wird vor allem auf Kämpfe setzen, außerdem sollen fast zwei Drittel des Spiels unter der Erde stattfinden, in düsteren Dungeons.



Battle Isle 4 (4. Quartal 2000)

Blue Byte ließ die Bombe platzen: Am vierten Teil der Taktik-Serie Battle Isle wird bereits fleißig gearbeitet. Eine erste Demonstration der 3D-Landschaft gab's auf der ECTS schon zu sehen. Das Spiel soll nach wie vor rundenbasiert ablaufen. Während der Gegner zieht, sollen Sie keine Wartezeiten mehr haben; wie das funktioniert, wollte Blue Byte aber noch nicht verraten.