

Mekka der Spielewelt

Electronic Entertainment

Hereinspaziert zur wichtigsten und größten Messe der Computerspiele-Branche. Das für Sie die Trends und Knüller der E3 in Los Angeles.



Auf Demo-CD:
großes Video-Special

Ein neues Lara-Croft-Double, massenweise Star-designer, leibhaftige Wrestling-Grobiane und rund 1.900 Spiele (PC und Konsole) sowie verwandte Produkte, die auf den Monitoren und Großleinwänden in vier Messehallen um die Wette flimmern.

Das alles ist Alltag auf der Electronic Enter-

tainment Expo, im Volksmund auch E3 genannt. Sechs GameStar-Redakteure und 55.000 weitere Fachbesucher strömten vom 12. bis 15. Mai in das Los Angeles Convention Center. Nach zweijährigem Exil im schwülen Atlanta kehrte die wichtigste Computerspiele-Fachmesse der Welt an ihre Geburtsstätte zurück. Während sich draußen zarte Sonnenstrahlen durch die vermogten L.A.-Luftsphären trauten, pilgerten drinnen die Spielanbieter von einem Prachtstand zum anderen.

Stars & Spiele

Zwar gab es auch dieses Jahr einige dicke Ankündigungen wie Sid Meiers **Civilization 3** oder LucasArts' **Star Wars-Shooter Obi Wan** auf der E3. Im Vergleich zu früheren Jahren war die Anzahl an echten Überraschungen aber relativ gering. Spiele bereits mehrere Jahre vor ihrem Release anzukündigen, ist nicht unüblich (aktuelles Beispiel **Freelancer**), kommt aber seltener vor als in der Vergangenheit – viele

Firmen wollen lieber im Geheimen werkeln, bis sie etwas wirklich Vorzeigbares haben. Solcher Zurückhaltung zum Trotz lud die E3 zum ausgiebigen Anspielen neuester Versionen und zu Schwätzchen mit Designern ein. Die höchste Superstardichte erreichte am Ende des ersten Messtags der Stand von IDG-Media. GameStar lud hier die Designer Richard Garriott (**Ultima 9**), Peter Molyneux (**Black&White**), Louis Castle (**Lands of Lore 3**), Gabe Newell (**Half-Life**), John Romero (**Daikatana**) und Warren Spector (**Deus Ex**) ein. Das Video-Special mit den Highlights dieses Spielelegenden-Stammtischs erwartet Sie auf der CD-ROM der nächsten Ausgabe.

Firmen & Finanzen

Im Dunstkreis der E3 wurden spannende Business-Deals bekanntgegeben. Microsoft kaufte Access Software (**Links LS**, **Tex Murphy**). Außerdem ging Bill Gates' Spieleabteilung eine Kooperation mit Konami ein: Microsoft darf sich ab sofort die Rosinen aus Konamis renommiertem Konsolen-Programm herauspicken und



Messe-Premiere: **Lara Weller** heißt die neue, hochhoffizielle Lara-Croft-Darstellerin.

PC-Versionen entwickeln. Heißester Kandidat dürfte das anspruchsvolle Action-Adventure **Metal Gear Solid** sein, weitere hochwertige Konami-Titel sind die **Castlevania**-Action-Adventures sowie die Fußballreihe **International Superstar Soccer**.

Interplay könnte trotz zweistelliger Millionenverluste die Pleitegefahr überstanden haben. Das französische Software-Unternehmen Titus will für 25 Millionen Dollar ein Paket von 6,25 Millionen Interplay-Aktien



Expo

GameStar-Team sieht

und damit die Anteilsmehrheit erwerben, Titus-Geschäftsführer Herve Caen soll Präsident von Interplay werden. Eidos unterzeichnete einen zehnjährigen Vertrag mit Newcomer Timeline Studios. Hinter diesem Unternehmen steckt kein Geringerer als Bestsellerautor Michael Crichton (**Jurassic Park**), der bereits in den frühen 80er Jahren mit dem Adventure **Amazon** Spiele-Luft schnupperte. Jung-Publisher Crave wirbt zur Zeit kräftig Entwickler an, so wird Ed Castillo (**C&C 2**) mit einigen Ex-Westwood-Kollegen für Crave Spiele entwickeln.

Sid Meiers Firma Firaxis arbeitet eigentlich mit Elec-

tronic Arts zusammen, macht aber »nebenbei« **Civilization 3** für Microprose. Kein Wunder, daß die Jungs so ausgefeilte Diplomatieoptionen in ihren Spielen haben! Derweil hat sich Erik Yeo, bis vor kurzem Lead Designer von **Command&Conquer 3**, einen Partner für seine neue Firma 7-Studios ausgesucht. Den Zuschlag bekam die im Spielautomaten- und Konsolengeschäft verwurzelte Firma Midway. Yeos nächstes Projekt, ein Action-Strategiespiel, soll primär für die Playstation 2 designet werden.

Stichwort Sony: Die Minifirma Bleem hatte in einer Nebenhalle einen Neuneinhalb-Quadratmeterstand, um

ihren gleichnamigen Playstation-Emulator für den PC anzupreisen. Sony hat bereits zweimal erfolglos versucht, die Auslieferung des Emulators gerichtlich zu stoppen. Auf der E3 stachelte Sony die Messeleitung an, den Bleem-Stand wegen nicht genehmigter Darstellung von emulierter Playstation-Software dichtzumachen. Doch die Kleinfirma pochte auf ihren Ausstellervertrag; der von zahlreichen Fans umschwirrte Stand blieb geöffnet.

Models & Menschenmengen

Ein obligatorisches E3-Diskussionsthema unter männlichen Messebesuchern ist die Schar adrett gewachsener junger Damen, die von arglistigen Ausstellern zur Aufmerksamkeitserregung an den Ständen geparkt werden. All die namenlosen Models verblaßten freilich neben dem Körpereinsatz von Lara Weller, ihres Zeichens neues menschliches Double der Polygon-Übertussi Lara Croft. Nachdem Kollegin Nell McAndrew von diesem ehrenwerten Amt zurücktrat, wurde Lara Weller (24) als neue irdische Verkörperung Croft'scher Leibesfülle erkoren. Als Sprechrolle stellte man sich so etwas nicht vor: Beim ersten öffentlichen Auftritt durfte das Lara-Double auf einem Motorrad sitzend die Pistolen schwenken. Eine für die Kommunikation mit der Menschenmenge zuständige männliche Plaudertasche mußte sich dabei mit der Beantwortung dämlichster Fragen »an Lara« herumschlagen – während diese aufpaßte, nicht von den für je zehn Se-



Abteilung Standpersonal: Das Qualitätsgefälle reichte von Nicole deBoer (Ezri aus Deep Space Nine) über Klingonen und ein Horny-Double bis hin zu einer Möchtegern-Xena.



Über dem Nintendo-Stand hing ein lebensgroßer Podracer aus Star Wars Racer.



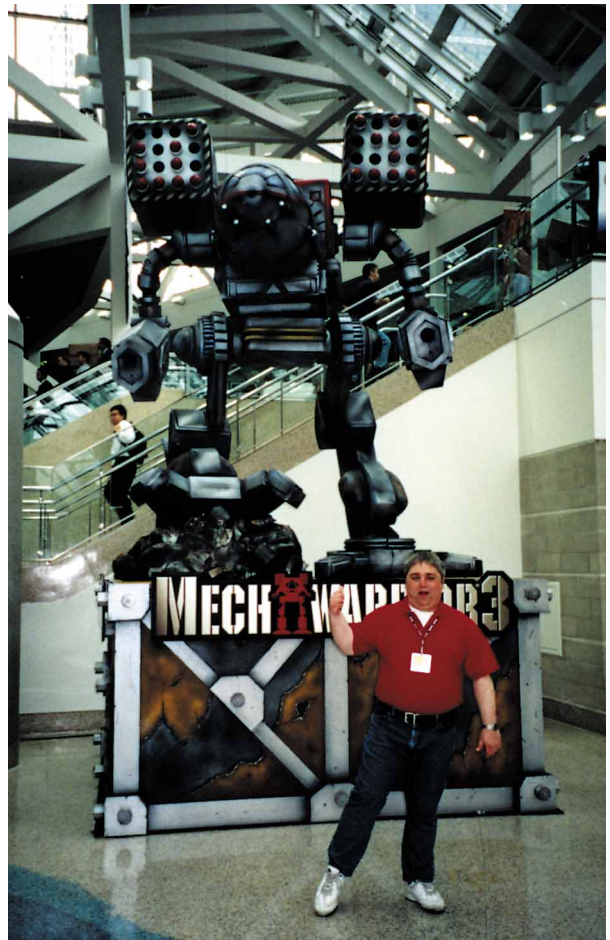
Während Microprose **echte Busse** auf »MechWarrior« umlackierte, ließ Activision falsche aus dem Messestand ragen (Interstate '82).



kunden hinter ihr aufs Bike gesetzten Auserwählten begrabst zu werden. Interessierte können Miß Weller in unserem Messe-Video in Aktion bewundern...

Promis & Partys

Still und heimlich mogelte sich Regisseur Steven Spielberg aufs Messegelände, um sich vor allem die Neuheiten im Videospiele-Lager anzusehen. Popstar David Bowie, mit Eidos durch seine Sprechrolle im Spiel **Omikron** verbunden, übernahm die Ehrengastrolle bei einer Party im House of Blues. Dummerweise wurden durch ein logistisches Meisterstück 3.500 Karten verteilt, obwohl die Lokalität nur etwa 1.500 Leute verkraften kann. Der schließlich durch Polizeistreifen aufgelöste Rückstau der 2.000 Nichteingelassenen sprach Bände. Beengte Verhältnisse verursachten auch berühmte Wrestler wie Diamond Dallas Page oder Bret Hart. Diese Herrschaften besuchten zwecks Promotion des neuen Videospiele **WCW Mayhem** den Ring inmitten des Electronic Arts-Standes, wo sie aller-



Wer ist stärker: Mick Schnelle oder der **Mad Cat** hinter ihm?

dings nicht wirklich aufeinander losgingen, sondern die Gamepads zückten. Auch sonst gab es viel Prominenz auf der E3 zu bewundern, etwa die neue **Deep Space Nine**-Mimin Nicole deBoer oder den »Let's rrrumble«-Boxansager Michael Buffer.

Spiele, Spiele, Spiele

Doch genug gefafft, gedealt und geklagt. Im Mittelpunkt der E3 standen natürlich die

Spiele. Mitten im Mai fand ein spektakulärer Schaulauf der Hitaspiranten fürs Weihnachtsgeschäft statt. So konnten wir nach langen Monaten endlich wieder eine wirklich neue Version von **Command & Conquer 3** spielen, ein weit fortgeschrittenes **Quake 3** bewundern und erstmals durch **Star Trek Voyager** laufen. Die absoluten Messe-Highlights stellen wir Ihnen auf den nächsten Seiten vor; in bester GameStar-Tradition schön sauberlich nach Genres sortiert. Die Genre-Hitlisten nennen für jedes Spiel neben Firma und voraussichtlichem Erscheinungstermin auch die aus unseren Previews bekannte Ersteindrucks-Note. Platzierungs-Veränderungen aufgrund des Messe-Eindrucks oder E3-Neuheiten haben wir mit Pfeilen bzw. Sternen gekennzeichnet. **HL**

Was auf der E3 fehlte

Hier eine Übersicht der heißesten Geheimprojekte, die sich nicht offiziell auf die E3 trauten:

Tomb Raider 4

Eidos soll gegenüber Investoren schon längst geäußert haben, am vierten Teil der Erfolgsserie zu arbeiten. Auf der E3 gab es davon allerdings für Nicht-Investoren noch kein Polygon zu sehen. Nachdem Tomb Raider 3 erschreckend innovationsarm wirkte, will sich Eidos für die nächste Episode mehr Zeit lassen. Auch Commandos 2 konnte oder wollte Eidos noch nicht zeigen.

WarCraft 3, StarCraft 2

Blizzard North ist zwar noch mit Diablo 2 beschäftigt, aber die Strategie-Kollegen im südkalifornischen Firmenhauptsitz basteln seit Monaten an zwei neuen Geheimprojekten. Ob nun zuerst WarCraft 3 oder StarCraft 2 entwickelt wird, ist unbekannt. Nebulöse Andeutungen gut informierter Kreise lassen uns aber auf WarCraft 3 schließen.

Grand Prix 3

Mehr als zwei, drei Spiele pro Jahrzehnt sollte man von Designergenie Geoff Crammond nicht erwarten. Entsprechend viel Zeit läßt Microprose dem Briten bei der Fertigstellung seines Grand-Prix-2-Nachfolgers. Fans erhoffen sich eine neue Referenz im Lager der ultra-realistischen Fahrsimulationen.

Baldur's Gate 2

Interplay rechnet für das Jahr 2000 mit einer Fortsetzung zum Rollenspiel-Riesenhit von Bioware. Auf Detailinfos oder gar eine erste Version von Baldur's Gate 2 mußten E3-Besucher allerdings verzichten. Daß Bioware zudem an einem Multiplayer-Rollenspiel auf AD&D-Basis arbeitet, ist so gut wie sicher.



Jeden Morgen war der Andrang auf die **South Hall** riesengroß.



Die wichtigsten News und Spiele im Actiongenre

E3-Action-Hits

Das neueste zu Quake 3 und zum Nachfolger von Jedi Knight:

Actionspielern verhiß die E3 paradiesische Zeiten.

Der Trend in Sachen Action: Entweder produzieren die Entwickler ein richtiges Solospiel mit spannender Handlung und gelegentlichen Adventure-Einlagen – oder setzen voll auf Multiplayer-Gefechte.

Quake 3 & Co.

Id Software hatte auf der E3 für **Quake 3 Arena** eine kleine Empore gebaut, auf der sich mehrere Teilnehmer in bislang nicht gezeigten Levels und nie erreichter Grafikqualität die Energiestrahlen um die Ohren hauen konnten. Aber auch **Unreal Tournament** oder **Team Fortress 2** haben uns in den neuesten Versionen sehr gefallen. **Tournament** war sogar schon fast fertig. Da es wahrscheinlich schon nächsten Monat erscheinen wird, haben wir seinen Platz in der Hitliste für andere, weiter entfernte Spiele freigehalten.

Star Trek und 007

Eines der beliebtesten Gesprächsthemen auf der E3: Wer hat sie denn jetzt, die begehrte Lizenz für die **Quake 3**-Engine? Angekündigt wurden zwei Spiele auf Basis der neuen 3D-Technik. **Star Trek Voyager** von den Hexen-Entwicklern Raven Software und eine Comic-Umsetzung namens **FAKK 2** (Ritual). Electronic Arts soll die **Quake 3**-Engine lizenziert haben und an einem **James Bond**-Spiel

arbeiten. Gegenüber GameStar wollte id-Geschäftsführer Todd Hollenshead diese Meldungen explizit nicht dementieren. Wir rechnen damit, daß das Spiel kommt und nur noch letzte Vertragsdetails verhandelt werden.

Star Wars: Obi-Wan

Immerhin ein bißchen zu sehen gab es vom offiziellen Nachfolger zu **Jedi Knight**. In **Star Wars: Obi-Wan** kämpfen Sie sich als jugendlicher Obi-Wan Kenobi durch **Episode 1**-Szenarios wie die Wüste von Tatooine, eine Stadt auf Coruscant oder den Palast auf Naboo. LucasArts zeigte von dem Programm nur ein kurzes Video, in dem die flüssigen Animationen des Lichtschwert-Trägers auffielen.

C&C: Commando

Commando, der Action-Abieger aus dem **Command & Conquer**-Universum, scheint ein komplexes Spiel um Kommandoeinsätze zu werden, bei dem Sie einen Elitesoldaten (von hinten gezeigt) durch eine realistische 3D-Welt bewegen. Sie werden bekannte **C&C**-Fahrzeuge mit sehr realistischen Vehikellmodellen fahren und diverse Gebäude von NOD und GDI zerstören. Die Missionen sollen sehr vielschichtig werden – Sie müssen unter anderem Berge erklimmen, auf denen Scharfschützen sitzen, oder einen Panzer



Half-Life Opposing Forces: Auf der Jagd nach Gordon Freeman.

erobern, um einen Geschützturm zu knacken, der eine Flakstellung verteidigt.

Half-Life Missions-CD

In **Half-Life Opposing Force** kämpfen als einer der bösen Soldaten. Der wird von seiner Einheit getrennt und muß fortan auf eigene Faust überleben. Die neuen Levels spielen ausschließlich in der Black Mesa Forschungsstation. Dort lernen Sie einige Bereiche kennen, die bislang nur im Intro zu sehen waren. Abgesehen von einer neuen Rasse Außerirdischer kloppen Sie sich künftig mit Texas-Rangern und dickbäuchigen Wachmännern.

Grand Theft Auto 2

Auch das Actionspiel **Grand Theft Auto 2** wurde nur hinter verschlossenen Türen präsentiert. Das Grafik-Grundgerüst ändert sich in Teil 2 nicht grundlegend. Trotzdem

sieht **GTA 2** auf den ersten Blick neu aus. Die Städte sind düsterer, doch viele bunte Lichteffekte erhellen bei Schüssen oder Explosionen die Umgebung. Sie sammeln wieder Punkte, indem Sie Aufträge erledigen oder schlicht eine Bank überfallen. Diesmal regieren drei verfeindete Mafia-Clans in der Stadt. Je nachdem, mit welchem Sie verbündet sind, bekommen Sie andere Missionen angeboten und liefern sich mit anderen Feinden Vehikelgefechte. **PS**



Grand Theft Auto 2: Studie eines neuen Autos.



Quake 3 Arena: Schöner ballern im Netzwerk.



Loose Cannon: Lebensecht wirkende Großstädte.

Quake 3 Arena (id Software) Die Texaner haben es mal wieder geschafft: Die schönsten Spezialeffekte, die schnellsten 3D-Algorithmen und das perfekte Leveldesign – damit verspricht Quake 3 Arena nicht nur im Netzwerk, sondern auch für Bot-Killer heiße Gefechte.

1.
Ausgezeichnet
3. Quartal '99

Loose Cannon (Digital Anvil) Am Stand von Digital Anvil erregte die beeindruckende Grafik von Loose Cannon Aufsehen. Als Auto-Söldner fahren oder laufen Sie durch offenes Gelände und perfekt modellierte Großstädte mit Hochhäusern, Brücken und Bürgern.

2.!
Ausgezeichnet
1. Quartal 2000



Star Trek Voyager: Tuvok auf dem 3D-Raumschiff.



Giants: Abgefahrene Action voller neuer Ideen.

Star Trek Voyager (Raven Software) Das 3D-Actionspiel auf Basis der Quake-3-Engine versetzt Sie in die Rolle eines jungen Kadetten und die Voyager in eine Dimensionsfalle. Mit Phaser und acht weiteren Waffen sollen Sie sich durch gut 30 Levels kämpfen.

3. NEU
Sehr gut
1. Quartal 2000

Giants (Interplay) Giants hat sich endgültig zum Geheimtip gemausert. Als Neuerung fiel uns vor allem die gestraffte Story auf. Hauptreiz sind neben der tollen Grafik nach wie vor die drei grundverschiedenen Parteien: Monster, Magier und 5er-Soldatentrupp.

4.!
Sehr gut
4. Quartal '99



Team Fortress 2: Gruppenkämpfe mit Soldaten.



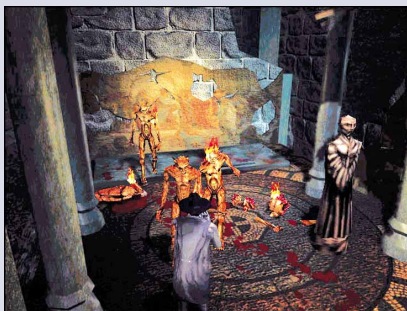
Messiah: Makabre Action um einen Engel.

Team Fortress 2 (Valve) Die fast schon fotorealistischen Soldaten in Team Fortress 2 sorgten unter vorbeischießenden Messebesuchern für »Ahs« und »Ohs«. Mit der noch längst nicht fertigen KI sollen auch im Solomodus flotte Team-Gefechte möglich sein.

5.
Sehr gut
Anfang 2000

Messiah (Interplay) Als Engel schlüpfen Sie in Messiah in unterschiedlichste Figuren und lenken die armen Seelen. Himmlisch wirkten die gegenüber früheren Versionen stark verbesserten Spezialeffekte des Actionspiels; Grafik und Levels sind nahezu fertig.

6.!
Sehr gut
4. Quartal '99



Nocturne: Splatter-Spaß mit Untoten.



Daikatana: In Gefahr, den Anschluß zu verlieren.

Nocturne (Terminal Reality) Nicht auf der eigentlichen Messe, sondern in einem umgebauten Wohnmobil präsentierten die Entwickler diesen imposanten Mix aus Echtzeit-3D und Rendergrafik. Sie steuern einen Zombiejäger und kämpfen mit blutrünstigen Untoten.

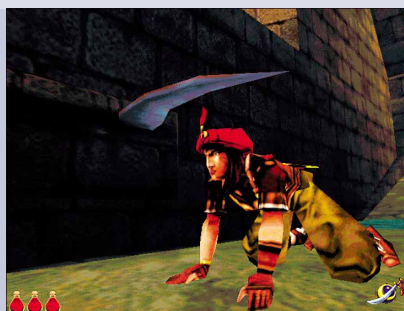
7. NEU
Sehr gut
3. Quartal '99

Daikatana (Ion Storm) John Romero verbrachte die E3 am Stand von Ion Storm und zeigte Daikatana. Die schlechte Nachricht: Es erscheint nicht vor Weihnachten '99. Die gute Nachricht: Daikatana könnte auch dann noch die Actionwelt überzeugen. Hoffentlich.

8.↓
Sehr gut
4. Quartal '99



Re-Volt: Rasante Raserei im Vorgarten.



Prince of Persia 3D: Orientalische Säbelkämpfe.

Re-Volt (Acclaim) Auch Action-Rennspiele können knuddelig sein: In Re-Volt bretten Sie mit funkgesteuerten Modellautos um die Wette. Die gesamte 3D-Welt sehen Sie aus der Gartenzwerg-Perspektive, während Sie über Bürgersteige und durch Vorgärten sammeln.

9.
Gut
3. Quartal '99

Prince of Persia 3D (Red Orb) Zwei Bauchtänzerinnen lockten die Messebesucher zur Präsentation von Prince of Persia 3D. Das morgenländische Actionspiel selbst will mit sehr großen Levels und spannenden Säbelkämpfen fernöstlichen Charme versprühen.

10.!
Gut
3. Quartal '99

Die heißesten News, die besten Spiele

E3-Strategie-Hits

Die Nachricht schlug ein wie eine Bombe: Strategiepapst Sid Meier höchstpersönlich wird mit seinem alten Team Civilization 3 entwickeln.



Auf Demo-CD:
Video-Special
zu C&C 3

Klasse statt Masse: Dieses Jahr wurden wir auf der E3 von Strategiegurken weitgehend verschont, vor allem die Zahl mieser C&C-Klone hat stark abgenommen.

Civilization 3

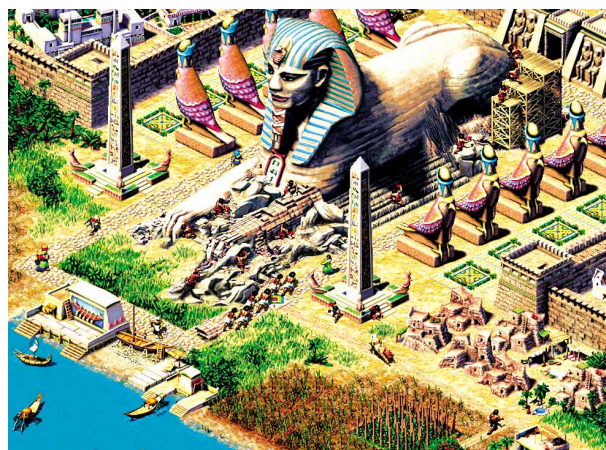
Sid Meiers Dreamteam ist wieder vereint: Meier, Brian Reynolds und Jeff Briggs kün-

fertig; trotz des Mammutprojekts möchte Firaxis weiter mit EA zusammenarbeiten.

In diesem Sommer will Hasbro außerdem **Civilization 2: Test of Time** bringen, das neben dem grafisch leicht verbesserten Hauptprogramm je eine Science-fiction- und Fantasywelt enthält. Das Programm wirkt schon jetzt leicht veraltet und soll gleich zum Medium-Preis herauskommen.

Force Commander

Bei all dem **Episode 1**-Rummel wurde eine **Star Wars**-»Altlast« nicht gezeigt: **Force Commander**. Die Gerüchte, **Force Commander** werde auf **Episode 1** getrimmt, scheinen nicht zu stimmen: Im Herbst sollen die planetaren Echtzeit-Schlachten zum ersten **Krieg der Sterne** erscheinen, dann dürfen Sie als Imperiale oder Rebell der jeweiligen Gegenseite einheizen. Vom



Pharaoh: Städtebau im alten Ägypten – die Sphinx steigert die Moral.

Stormtrooper bis zum AT-AT werden fast alle Filmeinheiten sowie neue Designs wie Schwebepanzer mitkämpfen, insgesamt über 50 Truppentypen. Zu den Missionszielen wird es gehören, Schlüsselziele auszuschalten und Stellungen lang genug zu halten.

Ed Castillo lebt

Designerlegende Ed Castillo (**Command & Conquer**) hat

nach seinem Weggang von Origin und Verschwinden in der Versenkung bei der auf Konsolentitel spezialisierten Firma Crave (**Gex 3D**) angeheuert. Ed Castillo soll mindestens ein Spiel entwickeln, wahrscheinlich für PC. Gerüchteweise handelt es sich dabei um ein Echtzeit-Strategiespiel im mittelalterlichen Japan.

Pharaoh folgt Caesar

Impressions präsentierte das Aufbau-Strategiespiel **Pharaoh**, das die Nachfolge der **Caesar**-Reihe antreten soll. In Ägypten gründen Sie pulsierende Städte am Nil, die einigen Ärger bereiten: Sie müssen Überschwemmungen sowie Dürreperioden baumeisterlich überstehen. Grafisch macht **Pharaoh** einen etwas besseren Eindruck als **Caesar 3**, so schmücken riesige Sphynxe und Pyramiden Ihre antike Afrika-Metropole. **MD**



Force Commander: Wird nun doch nicht auf Episode 1 umgestrickt.



Von links nach rechts: Sid Meier, Jeff Briggs und Brian Reynolds kündigen stolz **Civilization 3** an.

digten auf einer Pressekonferenz **Civilization 3** an. Die drei haben bereits **Civilization 1** gemeinsam entwickelt, jetzt werkeln sie unter der Firaxis-Fahne für Microprose/Hasbro am dritten Teil, der wie **Civilization 2** wieder vor **Alpha Centauri** angesiedelt sein soll. Der Clou: Alle drei Spiele sollen miteinander »vernetzt« werden und eine Trilogie bilden. Feind- und Freundschaften, die Sie in **Civilization 3** aufgebaut haben, sollen sich auch auf den nächsten Teil auswirken. Firaxis wird **Alpha Centauri** zu diesem Zweck sogar patchen. **Civilization 3** wird nicht vor 2001



C&C 3: Erstmals kämpften wir für Nod.



Age of Empires 2: Gruppen lösen sich noch auf.

C&C 3 (Westwood) Schon vor Messebeginn konnten wir den Megatitel spielen – erstmals mit beiden Kampagnen. Luftlandetruppen, Mechs und Meteorschauer sowie durchgestylte Zwischensequenzen und Briefings ließen bei uns die alte C&C-Faszination auferstehen.

Age of Empires 2 (Ensemble) Noch vor einem Monat lösten sich die Schlachtreihen des Echtzeit-Strategiespiels beim Sturmangriff sofort auf, nun hielten sie etwas länger. Katapulte wurden beim Marsch schützend von Infanterie umgeben; die Wegfindung funktionierte gut.

1. ↑

Ausgezeichnet
September '99

2.

Ausgezeichnet
3. Quartal '99

Black & White: Ein Flaschengeist zaubert.



Dark Reign 2: Viel schöner als der Vorgänger.

Black & White (Lionhead) Als Magier steuern Sie eine riesige Kreatur und erobern eine wunderschöne 3D-Welt. Seit unserem Lionhead-Besuch im April hat sich recht wenig getan – immerhin warf nun ein riesiger Flaschengeist mit magischen Sprüchen um sich.

Dark Reign 2 (Activision) Die Krümelgrafik des Vorgängers ist einem wahren Schlachtenfeuerwerk mit 3D-Truppen gewichen, inklusive Tag- und Nachtwechseln. Das Terrain ist wieder enorm wichtig, so müssen Sie Wälder, Berge und Gewässer geschickt ausnutzen.

3.

Ausgezeichnet
2. Quartal 2000

4. ↑

Sehr gut
3. Quartal '99

T.A. Kingdoms: Die Truppen sind jetzt größer.



Battlezone 2: Die SF-Schlachten wurden rasanter.

T.A. Kingdoms (Cavedog) In der E3-Beta waren sämtliche Fantasy-Einheiten um rund ein Viertel größer als noch vor zwei Monaten. Dadurch wird allerdings auch deutlicher, daß die T.A.-Engine Figuren weniger schön darstellt als mechanische Einheiten.

Battlezone 2 (Activision) Die bombastischen Gefechte zeigten sofort, daß der 3D-Genremix immer mehr Richtung Action tendiert. In unserem Schwebepanzer brauchten wir keine sorgenvollen Blicke mehr auf den Munitionsvorrat zu werfen – es gab immer genug.

5. ↓

Sehr gut
Juni '99

6. ↓

Sehr gut
4. Quartal '99

Panzer General 4: Noch zugänglichere Taktik.



Theme Park World: Spaßige Kirmessimulation.

Panzer General 4 (SSI) Die Strategieschmiede verzichtet auf ihren berühmt-berüchtigten Zahlen-Overkill und setzt gleichzeitig auf dreh- und zoombare 3D-Landschaften. Außerdem können Sie mit einigen Elitetrupps bis zu 10mal pro Runde ziehen oder angreifen.

Theme Park World (Bullfrog) Der Vergnügungspark ähnelt optisch einem schrägen Mix aus Dungeon Keeper 2 und Populous 3. Es wird vier Themen geben, etwa Spuk- und Dinosaurier. Sie können die 3D-Kirmes aus den Augen jedes beliebigen Besuchers erleben.

7. ★

Sehr gut
September '99

8. ★

Sehr gut
3. Quartal '99

Shogun: Tapfere Riesenarmeen führen Krieg.



Star Trek New Worlds: Kämpfe auf Planeten.

Shogun (Creative Assembly) Die opulenten 3D-Echtzeit-Schlachten im alten Japan setzen auf gewaltige Infanterie- und Reiterformationen, die eindrucksvoll über Nippons Hügel und Wiesen stürmen. Shogun gefällt uns einen Tick besser als Eidos' ähnliches Braveheart.

Star Trek New Worlds (Interplay) Die 3D-Echtzeitschlachten nebst Basisbau sind viel farbenfroher geworden. Die planetaren Gefechte passen zwar nicht ganz zu Föderation, Klingonen und Romulanern, doch dafür spielen sich die Parteien sehr unterschiedlich.

9.

Sehr gut
Oktober '99

10. ↑

Sehr gut
4. Quartal '99



Die wichtigsten News und Spiele der E3-Messe

E3-Sport-Hits

Höchste Zeit fürs Feuerknopffinger-Training: Imposante Fortsetzungen zu Fifa und NHL führen die zehn Sport-Highlights der E3 an.



Formula One Championship: Das erste F1-Rennspiel von EA Sports.

Angesichts der Dominanz von EA Sports muß man jede Firma bewundern, die sich noch auf den Sportspiel-Markt traut. Durch einen auf der E3 verkündeten Deal mit Fox Sports trägt Activision seinen Teil zur Konkurrenzbelebung bei: Fox-Titel wie die Eishockey-Simulation **NHL Championship 2000** werden künftig von Ac-

tivision in Europa vertrieben. Noch stärker ist das sportliche Engagement von Microsoft. Dort hat man nicht nur eigene Fußball-, Basketball- und Football-Simulationen in Arbeit, sondern beherbergt nun auch der Spielewelt berühmteste Golf-Serie: Durch den Kauf von Access Software hat Microsoft mit **Links 2000** und **Links Extreme** zwei heiße 7er Eisen im Feuer.

Tischfußball

Die Tabellenführer von EA Sports haben nicht nur Nachfolger der Serienhits **NHL**, **Fifa**, **NBA Live** und **Madden NFL** im 2000er-Lineup. Fans bekommen im September mit **Die Bundesliga-Stars** sogar einen actionreichen Zusatzhappen serviert.

Ein ganz anderes Kicker-Gefühl verbreitet Hasbro mit seiner Umsetzung des Tischfußball-Evergreens **Subbuteo**. Die Spieler schnippen abwechselnd ihre Kickerfiguren übers Feld und versuchen da-

bei mühsam den Ball zu treffen. Das Ganze erinnert entfernt an Eisstockschießen und erfordert präzises Maus-klick-Timing im Stil einer klassischen Golfsimulation.

Bizarre Sportarten

Auch wenn peinlich berührte deutsche Pressesprecher die betreffenden Informationen aus der Infomappe zensierten, wollen wir Ihnen eine weitere Expansion von EA Sports nicht verschweigen. Speziell für die Jäger und Sammler im heimischen amerikanischen Markt wurde die Outdoor-Reihe ins Leben gerufen. Im ersten Titel **Master Hunter** erblickt man seinen Waidmann von außen im 3D-Terrain oder schleicht in bewährter Ego-Shooter-Perspektive durchs Unterholz. Durch gehobene Grafik und Verwöhn-Features wie Zusatzgewehre per Internet-Download soll **Master Hunter** die reichhaltige Halali-Konkurrenz abschießen. Angesichts der allgegenwärtigen Hatz auf Hirsche, Bären, Forellen und andere wilde Bestien mutet Sierras bizarre Rinderreit-Simulation **Professional Bull Rider** dagegen richtig schön friedlich an, zumal Sie komfortablerweise sowohl den mutigen Cowboy als auch den Stier steuern dürfen.

MTV Sports

Auch die modernen Fun-Sportarten kommen langsam, aber sicher auf dem PC in Schwung. THQ will sich in den nächsten Jahren in Zusammenarbeit mit dem Musik-Sender MTV spaßiger Sparten wie Skateboardrennen annehmen. Infogrames packt derweil die Thermounterwäsche ein und verspricht mit **Supreme Snowboarding** eine grafisch entzückende Umsetzung der trendigen Schnee-Leibesertüchtigung.

Motor City

Relativ knüllerarm verlief die Messe für Rennspielfans, denn die mit Spannung erwartete neue Microprose-Simulation **Grand Prix 3** wurde nicht gezeigt. Originalität im vierrädrigen Bereich demonstrierte Electronic Arts mit **Motor City**, einem Online-Ableger der **Need for Speed**-Serie. Ausschließlich im Internet fahren Sie mit 50er-Jahre-Schlitten gegen andere menschliche Mitspieler um Siegesprämien. HL



Sierras **Rodeosimulation** bekommt den GameStar-Wanderpokal für die merkwürdigste Messeneuheit.



Der »let's rrrumble«-Boxansager **Michael Buffer** warb für Ready 2 Rumble Boxing.



Fifa 2000: Duelle mit realistischen Animationen.



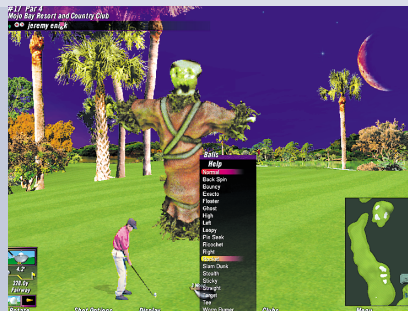
NHL 2000: Intelligente Kufencracks.

Fifa 2000 (EA Sports) Zerr, hake!, grätsch!: Vor allem im Zweikampf-Bereich verspricht die neue Fifa-Version verbesserte Animationen. Im Liga-Modus werden Europapokal und Abstiegsgefahr realistisch integriert. Neben aktuellen Mannschaften stehen klassische Teams zur Wahl.

NHL 2000 (EA Sports) Verbesserungsflut tut Eishockey gut. Sprints und Checks werden jetzt mit separaten Feuerknöpfen ausgelöst. Im Angriff sollen Schlagschüsse und Direktabnahmen öfter zu Toren führen. Die Künstliche Intelligenz wird komplett neu programmiert.

1. **NEU**Ausgezeichnet
Oktober '992. **NEU**Ausgezeichnet
September '99

NBA Live 2000: Der Streetball-Modus ist neu.



Links Extreme: Voodoo-Puppen als Hindernis.

NBA Live 2000 (EA Sports) Nach der überzeugenden 99er Ausgabe streben die Grafiker noch realistischere SpielerGesichtszüge und Interaktionen an – von »anbrüllen« bis »abklatschen«. Im neuen Streetball-Modus gibt es erstmals auch One-on-one-Duelle.

Links 2000 / Extreme (Microsoft) Die stockseriöse Golfsimulation bietet in der 2000er Neuauflage neue Steuerungsvarianten und Spielmodi. Links Extreme (im Bild) ist ein separater Serienabteiler. Bonusbälle mit Spezialfähigkeiten sorgen hier für Extrawaffen-Charme.

3. **NEU**Sehr gut
November '994. **NEU**Sehr gut
Oktober '99

Anstoss 3: Das Managerbüro kehrt zurück.

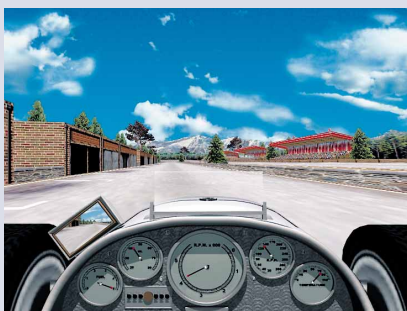


Need for Speed 4: Verstärkter Polizeieinsatz.

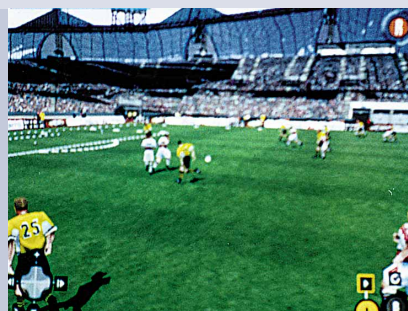
Anstoss 3 (Ascaron) Der neue Fußball-Manager soll ebenso schön wie spielerisch sattelfest werden. Live berechneter Spielablauf mit 3D-beschleunigter Grafik und umfangreiche Stadionausbau-Optionen sollen Konkurrent Kurt von Heart-Line abhängen.

Need for Speed: High Stakes (Electronic Arts) Mit dem deutschen Untertitel »Brennender Asphalt« geschlagen, wird der vierte Need-for-Speed-Titel bei uns erscheinen. Ein neuer Karrieremodus peppt die Überlandpartien in prominenten Sportwagen auf.

5.

Sehr gut
November '996. **!**Sehr gut
September '99

Spirit of Speed: Rasch wie Anno dazumal.



Die Bundesliga-Stars: Neues von EA Sports.

Spirit of Speed (Microprose) In der Rennsaison 1937 steuern Sie authentische Oldtimer-Flitzer von Herstellern wie Mercedes oder Bugatti. Das holprige Fahrverhalten der prähistorischen Rennsemmeln soll physikalisch korrekt eingefangen werden.

Die Bundesliga-Stars (EA Sports) Auf der Basis von Fifa 99 wird dieses Action-Fußball entwickelt. Weniger Simulationsanspruch, mehr Bundesliga-Flair: Im Spielverlauf gewinnen Sie Sternchen, mit denen sich die Talentwerte einzelner Spieler verbessern lassen.

7. **NEU**Sehr gut
1. Quartal 20008. **NEU**Sehr gut
August '99

Downhill Mountainbiking: Stramme Wadeln.



International Football 2000: Action von Rage.

Downhill Mountainbiking (Code-masters) Der Berg ruft: Im ersten Mountainbiking-Simulator für den PC justieren Sie Reifen, Bremsen und Gangübersetzung, um dann mit Gewichtsverlagerung und Pedalgefühl über internationale Trails zu holpern.

International Football 2000 (Microsoft) Der von Rage programmierte Fifa-Verfolger hat gefällige Grafik und ist nett zu Einsteigern: Die Steuerungseinheiten lassen sich behutsam im Ein-Feuerknopf-Modus lernen. Ruud Gullit steuert Kommentare bei.

9. **NEU**Gut
Juli '9910. **!**Gut
Oktober '99



Die wichtigsten News und Spiele

E3-Simulations-Hits

Chris Roberts meldete sich auf der E3 als Spieledesigner zurück – und präsentiert den kommenden Wing-Commander-Killer.



Ein Planeten-Screen von **Freelancer**. Mit 3D-Sequenzen zoomen Sie in jedes Gebäude.

Der Trend bei Simulationen geht ganz klar zu Weltraumspielen. Fast jede Simulationsfirma hatte ein Sciencefiction-Epos parat.

Freelancer

Der absolute Höhepunkt der Messe war dabei **Freelancer**, jenes Weltraumepos, mit dem sich **Wing Commander**-Vater Chris Roberts zurückmeldet. Während sein Bruder Erin der Öffentlichkeit noch das in England produzierte **Starlancer** präsentierte, zeigte Chris hinter verschlossenen Türen ausgewählten Journalisten sein Werk. Brillante Grafik mit phantastischen Explosionen und Nebeneffekten lässt die Konkurrenz alt aussehen. Roberts verzichtet zwar auf Videosequenzen, die Animationen der Charaktere sind dafür einzigartig. Spielerisch dürfen Sie

sich auf eine Art **Privateer Deluxe** freuen. **Freelancer** befindet sich noch in einem sehr frühen Stadium, richtig spielbar ist es derzeit nicht. Deshalb taucht es auch noch nicht in unserer Hitliste auf. Der Release ist für Ende 2000 geplant.

Eurofighter Typhoon

Eigentlich war Don Whiteford von DID gar nicht offizi-



Der **Flight Simulator 2000** entführt Sie in photorealistische Szenarien.

ell auf der E3. Doch für uns machte er eine Ausnahme und zeigte uns in einer Exklusivpräsentation auf seinem Laptop **Eurofighter Typhoon**, den Nachfolger des legendären **Eurofighter 2000**. Gezielt eingesetzte Videosequenzen und storybezogene Spezialmissionen sollen Einsteiger wie Profis gleichermaßen ansprechen. Sechs Piloten, um deren Wohlergehen Sie sich kümmern müssen, dienen als Identifikationsfiguren im dynamischen Feldzug auf Island.

Flight Simulator vs. Flight Unlimited

Der **Flight Simulator 2000** erscheint im Herbst und wird erstmals photorealistische Grafiken mit echten Höhenzügen bieten. Zwei Verkaufsversionen sind geplant: Die Grundversion enthält bereits 20.000 Flughäfen (siebenmal mehr als der Vorgänger). Eine spezielle Professional-Variante veredelt

Städte wie Berlin mit zusätzlichen Gebäuden und hochauflösenden Texturen. Mit nur einem Szenario wartet **Flight Unlimited 3** auf. Dafür ist die Gegend um Seattle erheblich detaillierter gestaltet als jedes **Flight Simulator**-Szenario. Sogar Bill Gates' Haus wurde eingebaut.

Novalogic startet voll durch

Gäbe es einen Preis für Fleiß, würde ihn sicherlich Novalogic gewinnen. Nicht weniger als vier neue Simulationen



Tachyon ist Novalogics erstes Weltraumspiel.

wollen die Kalifornier noch im Herbst veröffentlichen, darunter Highlights wie **Comanche 4** und **Armored Fist 3**, die beide auf einer Voxel-Engine beruhen. Aus klassischen Polygonen aufgebaut ist der Weltraumflieger **Tachyon**, der mit besonders großen Raumstationen aufwartet. Bis zum nächsten Frühjahr folgen **Wolfpack 2** (U-Boot-Simulation), **Joint Strike Fighter** (Flugsimulation) und das zugunsten von **Comanche 4** verschobene **Maximum Overkill** (Action-Simulation). **MIC**



Gunship 3: Mit dem Apache auf Panzerjagd.



Freespace 2: Dicke Raumer und farbige Nebel.

Gunship 3 (*Microprose*) Die Entwickler haben das Heli-Trio durch den russischen Hock zum Quartett aufgewertet. Alle vier Gunships verfügen über ein äußerst praktisches, transparentes Cockpit. Dadurch behalten Sie Gegner erheblich besser im Auge als zuvor.

1.

Ausgezeichnet
1. Quartal 2000

Freespace 2 (*Interplay*) Das Freespace-Team setzt auf opulente Optik vom Feinsten. Die packenden Weltraumschlachten, in denen Sie sogar Schluchten auf Großraumerflächen als Deckung nutzen können, sind höchst komplex und erstklassig umgesetzt.

2. NEU

Sehr gut
Oktober '99



Starlancer: Angriff auf einen Transporter.



Eurofighter Typhoon: Dynamik über Island.

Starlancer (*Digital Anvil*) Durch mehrstufige Explosionen bringt Starlancer Farbe ins Weltall. Besonders beeindruckend sind die mit Energieblitzen inszenierten Energie- und Warpfelder. Die interessante Story wird während der Missionen weitergesponnen.

3.

Sehr gut
4. Quartal '99

Eurofighter Typhoon (*DID*) Beim Nachfolger des Eurofighter 2000 sind realistische Flugphysik und storybezogene Spezial-einsätze die Stärken. Sie kümmern sich um das Wohl von sechs Piloten. Die dynamische Kampagne wird durch viele Videos aufgelockert.

4. NEU

Sehr gut
2. Quartal 2000



Comanche 4: Im VoxelSpace auf Panzerjagd.



Armored Fist 3: Neue, realistischere Fahrphysik.

Comanche 4 (*Novalogic*) Novalogic setzt nach wie vor auf Heli-Action im Voxel-Space-Gewand. Neu sind einzelne Soldaten, die Ihren Hubschrauber vom Boden aus angreifen. Die Künstliche Intelligenz des Flügelmanns soll kräftig verbessert werden.

5. NEU

Sehr gut
Oktober '99

Armored Fist 3 (*Novalogic*) Mit dem bewährten Mix aus Panzersimulation und Action lockt Sie Novalogic erneut ins Gefecht. Diesmal unterstützen Sie auch vorrückende Fußtruppen. Durch eine realistischere Physik kann Ihr Panzer neuerdings sogar umkippen.

6. NEU

Sehr gut
September '99



Heavy Gear 2: Roboterkampf auf Rollschuhen.



Silent Hunter 2: Dicker Pott im U-Boot-Visier.

Heavy Gear 2 (*Activision*) Heavy Gear 2 nähert sich mit Riesenschritten der Fertigstellung, verliert aber langsam an Boden. Satte Explosionen und gut animierte Gears veredeln die harten Gefechte. An die Oberklasse von MechWarrior 3 kommt es wohl nicht heran.

7. ↓

Sehr gut
Juli '99

Silent Hunter 2 (*SSI*) Als deutscher U-Boot-Kommandant im Zweiten Weltkrieg kämpfen Sie gegen Zerstörer, Wind und Wetter. Stürme lassen die realistisch simulierten Wellen hochschlagen. Thermische Wasserschichten nutzen Sie zum Versteckspiel.

8. NEU

Gut
3. Quartal '99



B-17: Bomberschlachten im Zweiten Weltkrieg.



MiG Alley: Die Geburtsstunde der Düsenjäger.

B-17 (*Microprose*) Sie befehlen eine komplette B-17-Besatzung und übernehmen bei Bedarf selbst alle Positionen, vom Bordschützen bis zum Piloten. Auf Mausklick kümmern sich die Teammitglieder um verletzte Kameraden oder bekämpfen Brände an Bord.

9. NEU

Gut
November '99

MiG Alley (*Rowan*) Spannende Luftduelle mit den archaischen Düsenjägern aus dem Koreakrieg verspricht MiG Alley. In der dynamischen Kampagne übernehmen Sie entweder vorgenerierte Missionen oder bestimmen selbst, welches Ziel Sie angreifen wollen.

10.

Gut
Juli '99 NEU



Action-Adventures und Rollenspiele boomen

E3-Adventure-Hits

Die Ära der früher so populären Point-and-click-Abenteuer geht zu Ende:
Auf der E3 beherrschten Rollenspiele und Action-Adventures die Szene.

Der Trend ist eindeutig: Kaum noch ein großer Hersteller ist derzeit bereit, klassische Point-and-click-Adventures im Stil von **Monkey Island 3** zu machen.

Throne of Darkness

Zwei ehemalige Blizzard-Mitarbeiter arbeiten für Acclaim derzeit an **Throne of Darkness**, einem Rollenspiel,

Drakan

Am Psygnosis-Stand gab's neben einer fast fertigen Version von **Drakan** auch einen Auftritt der offiziellen Rynn-Darstellerin zu bestaunen. Unsere Meinung: Weder Spiel noch Model müssen vor Lara Croft Angst haben!



Drakan: Besuch vom Rynn-Model.

Seeker

Noch in einem sehr frühen Stadium war das 3D-Rollenspiel **Seeker** von Logic Factory. **Seeker** wird acht Parallelwelten enthalten (solo oder im Internet spielbar), weitere sollen anschließend übers Internet verkauft werden und nur online spielbar sein.

Alone in the Dark 4

Vier Jahre nach dem Erscheinen von Teil 3 kündigte Infogrames überraschend **Alone in the Dark 4** an. Wie bei den Vorgängern lenken Sie einen schick animierten Charakter durch eine düstere, vorberechnete 3D-Umgebung.

Outcast

In Sachen Action-Adventure beeindruckte uns vor allem das grafisch opulente **Outcast** – das nur deshalb nicht in unserer Messe-Hitliste auftaucht, weil bereits im nächsten Heft der Test anstehen dürfte.

Shadow Man

Bei **Shadow Man** steuern Sie in bester **Tomb Raider**-Manier einen Helden durch New Orleans. Als Mensch sowie als Untoter im Schattenreich müht er sich, die Welt vor den grausigen Armeen des Todes zu retten. **GUN**



Simon the Sorcerer 3D: Witzige Abenteuer in einer bunten 3D-Magiewelt.

Nicht einmal LucasArts (momentan voll im **Episode 1-Rausch**) hat ein richtiges Abenteuer in Planung, wie uns **Grim Fandango**-Macher Tim Schafer verriet. Das hübsche **Simon the Sorcerer 3D** hielt in Los Angeles beinahe allein die Fahne für die klassischen Adventures hoch. Allerdings ändern sich auch beim Zauberlehrling die Zeiten: Der gute Simon bewegt sich neuerdings durch eine klatschbunte 3D-Welt. Auf drei Dimensionen setzt auch das Horror-Abenteuer **Gabriel Knight 3**, bei dem uns aber sowohl die kantige Grafik als auch das schlichte Puzzle-design eher enttäuschten.

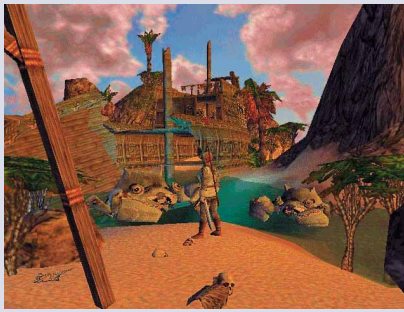
bei dem Sie als japanischer Kriegsherr mit einer Gruppe von bis zu fünf Samurai durch die Gegend ziehen.

Asheron's Call

Das Fantasy-Rollenspiel **Asheron's Call** ist nur übers Internet spielbar. Die Messe-Version zeigte, daß die Designer **Ultima Online** und **Everquest** genau analysiert haben. Allerdings konnte die Grafik nicht mit letzterem mithalten. Sehr schick dagegen: Sie dürfen Ihren Charakter von den Fähigkeiten bis hin zu Frisur und Augenfarbe frei zusammenbasteln. Unter Rüstungsteilen schimmert sogar die Kleidung durch.



Shadow Man: Unser Held Mike LeRoi kämpft gegen kuriose Gegner.



Ultima 9: Lord British' letztes Solospiel.



Diablo 2: Der Klassiker im neuen Gewand.

Ultima 9 (*Origin*) Das letzte Abenteuer des legendären Avatar. Richard Garriot hat die ehrwürdige Serie in Sachen Grafik und Spielkomfort stark aufgemöbelt, ohne dabei Ultima-Flair einzubüßen. Im Gegenteil: Sogar die Flugbahn einzelner Regentropfen wird berechnet.

1. ↑

Ausgezeichnet
3. Quartal '99

Diablo 2 (*Blizzard*) In Los Angeles zeigte Blizzard erstmals den neuen Barbaren-Charakter und die Dschungelwelt, den Schauplatz des dritten Aktes. Die E3-Version deutet bereits ein halbes Jahr vor dem Erscheinen auf einen Hit hin – trotz mäßiger Landschaftsgrafik.

2. ↓

Ausgezeichnet
3. Quartal '99

Final Fantasy 8: Japano-Flair und tolle Grafik.



Indiana Jones 5: Helden-Archäologe löst Rätsel.

Final Fantasy 8 (*Square*) Prachtige Zwischensequenzen und die begehbare Außenwelt gab es nur als Video am umlagerten Square-Stand zu sehen, aber von den Kämpfen waren bereits einige voll spielbar. Wir staunten über sensationelle Grafikeffekte.

3. NEU

Sehr gut
3. Quartal '99

Indiana Jones 5 (*LucasArts*) LucasArts zeigte, wie üblich nur auf Einladung, die erste spielbare Version der neuen Abenteuer von Dr. Jones. Wir nutzten die Gelegenheit zu einer Lorenfahrt – Indy 5 verbindet gediegenes Rätseldesign mit schicker 3D-Grafik.

4.

Sehr gut
September '99

Drakan: Drachenreiten mit der hübschen Rynn.



Deus Ex: Rollenspiel von Altmeister Spector.

Drakan (*Psygnosis*) Die einzig wahre Tomb-Raider-Konkurrenz: In der Rolle der langbeinigen Rynn suchen Sie Ihren von Monstern entführten Bruder. Ihr bester Verbündeter dabei ist der Drache Artog, auf dessen Rücken Sie durch die Lüfte reiten können.

5.

Sehr gut
Juli '99

Deus Ex (*Ion Storm*) Warren Spectors großes 3D-Action-Rollenspiel war eine der kleineren Enttäuschungen der Messe – die Grafik-Engine leistet zwar Erstaunliches, aber alle gezeigten Schauplätze waren noch etwas arg eintönig in Grau oder Braun gehalten.

6. ↓

Sehr gut
1. Quartal 2000

System Shock 2: Neuer Kampf gegen Shodan.



Pool of Radiance 2: Rückkehr in die Realms.

System Shock 2 (*Looking Glass*) System Shock 2 hätte das Potential zum Riesenhit, wenn es nicht die leicht veraltete Grafik-Engine von Dark Project benutzen würde. Trotzdem verspricht das komplexe Sciencefiction-Rollenspiel sehr spannend zu werden.

7. ↑

Sehr gut
3. Quartal '99

Pool of Radiance 2 (*SSI*) Hinter verschlossenen Türen konnte Martin Deppe als einer von wenigen Auserwählten das neue Pool of Radiance bestaunen. Sein erster Eindruck: »Fantastische Grafiken!« Die AD&D-Lizenz wird für ein solides Regelwerk sorgen.

8. NEU

Sehr gut
3. Quartal 2000

Vampire: Rollenspiel bietet Blutsaugen in 3D.



Nox: Schicker Diablo-Klon von Westwood.

Vampire (*Activision*) Sie durchleben das untote Dasein eines Vampirs vom Mittelalter bis in eine düstere fiktive Gegenwart. Mit Ihrer bis zu vier Leute starken Party treten Sie gegen die Unholde vom feindlichen Blutsauger-Clan Tzimisce und seinen Verbündeten an.

9. ↑

Sehr gut
1. Quartal 2000

Nox (*Westwood*) In dem Diablo-2-Konkurrenten werden Sie flinke Reaktionen und Köpfchen einsetzen müssen. Die Spielphysik erlaubt Manipulationen der Umgebung: Sie können Steine rollen und Wände durchbrechen. Besonders gefielen uns die »echten« Sichtlinien.

10. NEU

Gut
4. Quartal '99



GameStar befragte 35 Top-Designer zur Spielezukunft

Profi-Prognosen

Wie wird unser Hobby in 2001 aussehen? Auf welche Spiele warten Star-Designer privat? Wir interviewten 35 Macher anlässlich der E3 '99.



Constantine Hantzopoulos
Looking Glass



Martyn Brown
Team 17



Trevor Chan
Interactive Magic



Glenn Corpes
Lost Toys



Graeme Devine
id Software



Brian Fargo
Interplay



Tim Goodlet
Micropose



Richard »Levelord« Gray
Ritual



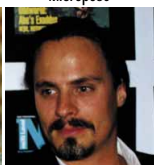
Tom Hall
Ion Storm



Torsten Hess
Blue Byte



Clayton Kauzlaric
Cavedog



Lorne Lanning
Oddworld



Vince Lee
Lucas Arts



Jordan Mechner
Red Orb



Sid Meier
Firaxis



Nigel Mills
Novalogic



Peter Molyneux
Lionhead



Mike Montgomery
Bitmap Brothers



Jorg Neumann
Digital Anvil



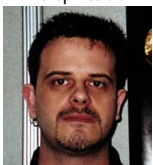
Mike Nichols
Surreal



Gabe Newell
Valve



Dave Perry
Shiny



Tom Putzki
Piranha Bytes



Brian Raffel
Raven



Chris Roberts
Digital Anvil



Erin Roberts
Digital Anvil



Bill Roper
Blizzard



Tim Schafer
Lucas Arts



Bruce Shelley
Ensemble Studios



Robert Sirotek
SirTech



Warren Spector
Ion Storm



Brian Sullivan
Ensemble Studios



Don Whitefort
DID



Erik Yeo
7-Games



Tony Zurovec
Digital Anvil

Auf der E3-Messe in Los Angeles interviewte GameStar 35 VIPs der Branche, darunter Sid Meier (*Civilization 3*), Peter Molyneux (*Black&White*), Chris Roberts (*Freelancer*), Gabe Newell (*Half-Life*), Bruce Shelley (*Age of Empires 2*) und Interplay-Gründer Brian Fargo. Ausnahmsweise ging es mal nicht ums nächste Produkt – wir wollten von den Designern vor allem wissen, wie sie sich die Zukunft der Spiele-Branche vorstellen.

Lieblingsspiel

Die erste Frage schien einfach zu sein: »Auf welches Spiel wartest du am meisten?« Doch immer, wenn der Befragte mit strahlendem Lächeln sein eigenes nennen wollte, schoben wir fieserweise nach: »... das nicht von dir

oder deiner Firma stammt?« Nun kamen die Stars ins Grübeln, denn bei nur einer Nennung wollten sie 100prozentig richtig liegen. Robert Sirotek mailte uns sogar noch nachträglich, daß er sich durch eine Präsentation auf der Messe umentschieden habe, statt auf *Vampire* freue er sich nun auf Guido Henkels *Planescape*. Sie können davon ausgehen, daß jedes der genannten Spiele sehr interessant werden dürfte – und daß es sich bei den Zwei- und Dreifachnennungen um echte Knüller handelt.

Die Genre-Frage

Bei der Frage nach dem beliebtesten und unbeliebtesten Genre im Jahr 2001 spielten sowohl kühle Prognosen als auch persönliche Abneigungen eine Rolle. Während vie-

Beliebtestes Genre 2001

Echtzeit-Strategie:	<div style="width: 80%;"></div>	9 Nennungen
3D-Action:	<div style="width: 60%;"></div>	7 Nennungen
Strategie:	<div style="width: 50%;"></div>	6 Nennungen
Action-Adventures:	<div style="width: 40%;"></div>	5 Nennungen
Rollenspiele:	<div style="width: 30%;"></div>	3 Nennungen

Gültige Einzelnennungen: 3D-Echtzeit-Taktik, Sportspiele, Internet-Spiele.

Ergebnis: Strategen brauchen sich keine Sorgen machen: 15 der 35 Befragten glauben, daß Strategie auch 2001 das wichtigste Genre sein wird, gefolgt von 3D-Action.

Erläuterung: Die Befragten sollten prognostizieren, welches Genre im Jahr 2001 das beliebteste sein wird. Sie mußten sich für ein Genre entscheiden, Angaben wie »Genre-Mix« wurden nicht gezählt.

Spiele-Hoffnungsträger der Designer

Titel	Nennungen
Age of Empires 2	3
Command&Conquer 3	3
Diablo 2	3
Quake 3	3
Giants	2
MechWarrior 3	2
Ultima 9	2

Gültige Einzelnennungen:

Black&White
Dark Reign 2
Deus Ex
Drakan
Driver
Flanker 2
Homeworld
Indiana Jones 5
Messiah
Planescape
Rayman 2
Shogun
StarCraft
The Sims
Vampire

Erläuterung: Die genaue Frage lautete: »Auf welches PC-Spiel freust du dich am meisten?« Die Designer mußten jeweils ein Spiel nennen, das nicht von ihnen oder ihrer Firma stammt.

le Kollegen beim »unbeliebten Genre« den fortschreitenden Niedergang des Adventure-Genres prognostizierten, knirschte Sid Meier (entgegen momentaner Trends) verächtlich »3D-Action« hervor. Als genreunabhängige Grundtendenz filterten wir bei den Gesprächen heraus, daß die meisten Spielema-

cher storybasierte Programme als die Zukunft sehen – egal, ob »Strategie mit Story« oder »3D-Action mit Story«.

Online vs. Solo

Wir fragten die Designer, wie sich die Spielzeit ihrer Kunden im Jahr 2001 auf Internet- und herkömmliche Spiele verteilen wird. Das Ergeb-

nis – ein Fünftel der Zeit wird den Prognosen nach »massively multiplayer« verbracht – ist erstaunlich: Per Internet gespielte Multiplayer-Modi (etwa von **Diablo**) oder Deathmatches (etwa bei **Half-Life**) definierten wir ausdrücklich als nicht zu den reinen Internet-Spielen gehörend. Gemeint waren dagegen explizit Programme wie **Ultima Online**, die mehrere hundert oder tausend Spieler pro Partie erlauben.

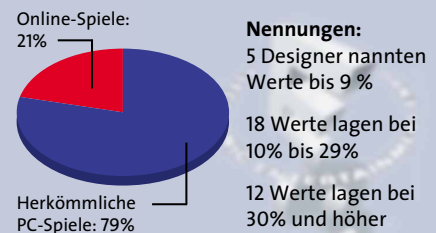
Casual gamers rule

Wenn die Prophezeiungen unserer 35 Befragten zutreffen, werden regelmäßige oder auch »Hardcore«-Spieler 2001 endgültig in der Minderheit sein. Mehr als zwei Drittel der Käufer seien dann Gelegenheitsspieler. Wenig Grund zur Sorge für Sie: Keine Firma wird darauf verzichten, erfahrene Spieler mit anspruchsvoller Software zu versorgen. Aber spurlos wird der kommerzielle Erfolg teils einfachst gestrickter Mainstream-Programme an der Industrie bestimmt nicht vorübergehen.

Playstation 2

Aufgrund ihrer Spezialchips dürfte die Playstation 2 von Sony bei ihrem Erscheinen im nächsten Jahr in Bezug auf Grafikleistung erst mal jeden PC schlagen. Einer der **Drakan**-Programmierer sagte uns auf der Messe, sein Spiel könne theoretisch auf einer Playstation 2 bis zu achtmal schneller laufen. Doch nach dem anfänglichen Rückstand erwartet die Mehrzahl der interviewten VIPs, daß der PC die Konsole wieder überholen wird. Schon 2001, so der Mittelwert der gemachten Angaben, werde die Playstation 2 knapp hinter Highend-PCs liegen, mit von da an stetig wachsendem Abstand. **LA**

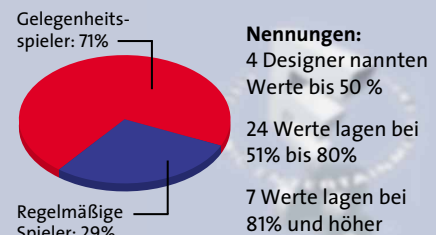
»Wieviel Spielzeit wird man 2001 mit Online-Spielen verbringen, und wieviel mit herkömmlichen PC-Spielen?«



Ergebnis: Im Schnitt glauben die Designer, daß 2001 ein Fünftel der Spielzeit für reine Internet-Spiele wie zum Beispiel **Ultima Online** aufgewendet werden wird.

Erläuterung: »Online-Spiel« bezeichnet reine Internet-Spiele (etwa **Everquest**). »Herkömmliche Spiele« schließt die Multiplayer-Modi von Solo-Spielen ein (etwa **StarCraft** im **Battlenet**).

»Wie groß wird 2001 der Anteil von Gelegenheitsspielern im Vergleich zu regelmäßigen Spielern sein?«



Ergebnis: Offensichtlich hat die Deer-Hunter- und Barbie-Erfolgswelle die Designer beeindruckt: Sie glauben, daß 2001 weniger als ein Drittel der Käufer noch regelmäßige oder »Hardcore«-Spieler sein werden.

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

Unbeliebtestes Genre 2001

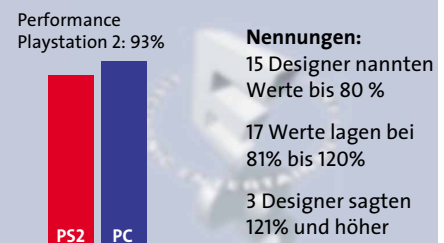
Adventures:	10 Nennungen
Simulationen:	6 Nennungen
Echtzeit-Strategie:	5 Nennungen
Prügel-spiel:	3 Nennungen
Arcade-Action:	3 Nennungen
3D-Action:	2 Nennungen

Gültige Einzelnennungen: Runden-Strategie, Jagdspiele, Rollenspiele, Puzzle-Spiele, Sportspiele.

Ergebnis: Den Adventures droht nach Meinung der Designer eine düstere Zukunft, Simulationen werden eine Nische bleiben. Und einige Designer haben endgültig genug von Echtzeit-Strategie.

Erläuterung: Die Befragten sollten prognostizieren, welches Genre 2001 das am wenigsten geschätzte sein wird. Sie mußten sich für ein Genre entscheiden, Angaben wie »Genre-Mix« zählten nicht.

»Wieviel Prozent der Spiele-Performance eines Highend-PCs wird im Jahr 2001 die Playstation 2 aufbringen?«



Ergebnis: Im Schnitt glauben die Designer, daß die Playstation 2 schon 2001 knapp hinter der Spiele-Performance eines Highend-PCs liegen wird (mit danach steigendem Abstand).

Erläuterung: Abgefragt wurde die Gesamtperformance, ohne nach Eingabegeräten oder Genres zu differenzieren. Beim Highend-PC (der die 100%-Marke darstellt) sollten die Befragten die Entwicklung der PCs (vor allem 3D-Karten) bis 2001 einberechnen.