

European Computer Trade Show

ECTS



Drei Tage lang kam die Zockerwelt auf Europas größter Spielemesse zusammen. GameStar sagt Ihnen was war, was kommen soll und was alles fehlte.

Krachende Explosionen dröhnen aus dunklen Ecken, während von rechts zwei furchteinflößende Aliens mit gezogener Laserkanone heranströmen. Was sich liest wie der Showdown einer Sciencefiction-Story, ist in Wirklichkeit eine Szene von der ECTS, Europas größter Computerspiele-Messe. Auf der European Computer Trade Show präsentieren jedes Jahr im Herbst die Spielehersteller ihre Projekte fürs Weihnachtsgeschäft und das nächste Jahr. So pilgerte das GameStar-Team wieder ins ausnahmsweise sonnige London, um für Sie bei über 150 Ausstellern aus aller Welt die Neuigkeiten zu sichten. Die vier interessantesten Newcomer stellen wir in diesem Artikel vor. Über den aktuellen Stand schon bekannter Highlights informieren wir Sie, wie gewohnt, ausführlich im Preview-Teil.

Kein Kampf der Giganten

Der gewohnte Kampf um den spektakulärsten Messeauftritt zwischen Electronic Arts und Virgin entfiel dieses Jahr. Obwohl mehr Aussteller als sonst ihre Buden aufgebaut hatten, blieben die beiden namhaften Firmen den beiden Hallen mitten in London fern. Der Branchenriese EA zog es (ebenso wie Activision, Sega und Lionhead) vor, die Presse in angrenzende Hotels zu laden. Virgin fehlte aus einem ganz anderen Grund: Mutterfirma Viacom hat kürzlich fast alle Spiele und Labels von Virgin Interactive an EA verschertelt (darunter Westwood mit **C&C 3**), so daß es für die Amerikaner einfach nichts zu präsentieren gab. Der Kaufrausch setzte sich im Umfeld der ECTS weiter fort: Unter anderem war zu erfahren, daß sich Eidos



Um die anwesende Journalistenschar von den Qualitäten ihres neuen Simulations-Strategie-Mix **Wargasm** zu überzeugen, fuhr DID an ihrem Messestand schwere Geschütze auf.

mit Crystal Dynamix (**Pandemonium**, **Gex 3D**) das derzeit beste Jump-and-run-Team einverleibt hat. Außerdem halten sich hartnäckig Gerüchte, nach denen GT-Interactive mit den **Myth**-Produzenten Bungie über eine »sehr enge Zusammenarbeit« nachdenkt. Wie sich das Firmenmonopoly für die Spielergemeinde auswirkt, steht noch nicht fest. Es ist aber zu befürchten, daß die Vielfalt der Neuentwicklungen auf die Dauer abnimmt. Denn warum sollte EA drei ➔

Die Messe-Highlights



X-Wing Alliance

(1. Quartal '99)

Im vierten Teil der X-Wing-Raumkampfserie setzt LucasArts wieder auf eine Einzelspieler-Kampagne mit filmreifer Story: Sie übernehmen die Rolle eines Kaufmanns, der mit seinem corellianischen Frachter anfangs gegen einen Händlerclan kämpft und später in den Krieg zwischen Imperium und Rebellen verwickelt wird. Endlich ist auch die Grafik auf dem Stand der Zeit: Sie starten aus riesigen, detaillierten Sternenkreuzern; am Ende tauchen Sie gar in Descent-Manier durch die Schächte im Innern des Todessterns. Alliance ist das letzte geplante Programm, das im »alten« Star-Wars-Universum spielt.

Star Trek: New Worlds

(2. Quartal '99)

Interplay steckt seine Star-Trek-Lizenz diesmal in ein Echtzeit-Strategie-Spiel. In New Worlds führen Sie Kolonisten der Föderation, Romulaner oder Klingonen durch 25 Missionen auf 3D-Planeten. Statt Massenschlachten sind taktische Scharmützel angesagt. »Weil es im Star-Trek-Universum kaum Bodentruppen gibt, mußten wir 98% der Vehikel erfinden«, erklärte ein Designer. Dank der lebendigen Welten macht New Worlds einen tollen Eindruck: Gebäude materialisieren nicht einfach, sondern werden Stück für Stück aufgebaut, Shuttles schwirren umher; in einer Mission finden Sie sogar eine abgestürzte Enterprise.



Der genervte
Muskelprotz
warb für
Carmageddon 2.



neue, eigenständige Echtzeitstrategie-Spiele produzieren, wenn sie damit ihrem durch die Übernahme von Westwood frisch ergatterten **Command & Conquer 3** Konkurrenz machen würden?

3D ist Pflicht

Ein bekannter Trend setzte sich auf der ECTS fort: Fast alle neuen Spiele benötigen eine 3D-Beschleunigerkarte. Selbst Strategiefans, die bislang vom Hardware-Wettrüsten verschont blieben, kommen nächstes Jahr kaum um ein Upgrade herum. Mit **Star Trek New Worlds** und **Shadow Company** stellen wir Ihnen im Preview-Teil zwei der po-

tentiellen 3D-Echtzeit-Hits vor. Sogar Hexfeld-Schlachten wie der nächste Sproß der **Panzer General**-Reihe sollen künftig im dreidimensionalen Kleid erstrahlen, und auch bei Abenteuerspielen setzen sich Grafikbeschleuniger langsam durch. Ob die Spiele auf die **Tomb Raider**-Perspektive vertrauen, wie Interplays **Galleon**, oder wie das Fantasy-Adventure **Discworld Noir** feste Kamerawinkel à la **Alone in the Dark** verwenden – Polygone sind Trumpf.

Viel Lärm um wenig

Alles in allem war auf der ECTS kaum Neues zu sehen, denn die meisten Spiele-

Gameboy Color



Tetris
erstrahlt
künftig in
56 Farben.

Ein ganz kurzer Blick in die Video-spiele-Ecke: Ab November versüßt der Gameboy Color die Wartezeiten am Flughafen oder langweilige Mathe-Stunden mit einem Farb-Display und »gigantischen« 32 KByte RAM.

lefirmen haben ihr Pulver bereits im Sommer auf der amerikanischen E3-Messe verschossen. Auch in Sachen Hardware gab es, abgesehen von neuen Force-Feedback-Eingabegeräten, wenig Spektakuläres zu bestaunen, obwohl mehr Hersteller als sonst vertreten waren. So diente die ECTS hauptsächlich als Ausblick auf das gut gefüllte weihnachtliche Spielesortiment: Auch dieses Jahr erwartet Sie im Winter wieder eine große Zahl brandheißer Titel. **RS**

Die Messe-Highlights



Shadow Company

(1. Quartal '99)

Interactive Magic hatte eine Überraschung parat: Die auf Simulationen spezialisierte Spieleschmiede präsentierte ein 3D-Echtzeitstrategiespiel mit Anleihen aus Commandos und Jagged Alliance 2. Sie führen einen Trupp Söldner durch vier dynamische Kampagnen mit insgesamt 60 Missionen. Ihre Soldaten verfügen über Charakterwerte, die sich im Spielverlauf verbessern. Einige sind ausgebildete Scharfschützen, andere können Fahrzeuge wie Jeeps und Jet-Skis steuern oder fliegen Ihre Gruppe per Helikopter ins Einsatzgebiet. Neben der Grafik gefiel uns vor allem die realistische Physik-Engine.

Galleon

(4. Quartal '99)

Weil Ihnen Lara Croft langweilig wurde, haben zwei ehemalige Tomb-Raider-Macher bei Interplay angeheuert. Die beiden bleiben ihren Wurzeln treu: Mit **Galleon** präsentierten sie ein 3D-Actionadventure, in dem Sie einen toll animierten Polygon-Piraten durch ein Fantasy-Reich führen. Sie treten nicht nur gegen Skelettkrieger und Drachen an, sondern liefern sich mit ihrem Seelenverkäufer auch Seegefechte mit Meerungeheuern und Schiffen. **Galleon** bedient sich nicht nur bei Lara, sondern auch bei Rollenspielen (Sie können eine Party bilden) und Adventures (Humorvolle Anleihen bei Monkey Island).

