

E3 – Electronic Ente

Die weltgrößte Spiele-Messe bot mehr als Bits & Bytes.

Nirgendwo gibt es so viele neue Spiele unter einem Dach zu bewundern wie auf der E3. Die Electronic Entertainment Expo ist die absolute Super-show der Computerspiele-Branche. Über 40.000 neugierige Fachbesucher aus 80 Ländern konnten Ende Mai mehr als 1.600 Spiele für

alle Plattformen begutachten. Rund 440 Aussteller zeigten ihr Angebot für die nächsten Monate und vor allem für das kommende Weihnachtsgeschäft. Zum zweiten und vorerst letzten Mal fand die E3 in Atlanta statt, der Stadt von Coca Cola und CNN. Nächstes Jahr kehrt die Messe nach Los Angeles zurück – allein schon wegen des schwülheißen Wetters in Atlanta eine gute Entscheidung...

Klasse statt Masse

Einen wichtigen Trend gab es auf der E3 zu beobachten:

schwanden in den letzten Monaten klammheimlich in den Schubladen – oder, wie mit **WarCraft Adventures** von Blizzard, sogar »nur gute«. Auch der Drang, sich an gerade hippe Genres zu hängen, scheint nachzulassen. Sowohl die Masse an Echtzeit-Strategiespielen wie an 3D-Shootern ist kleiner als im vorigen Jahr. Dafür rollt die Nachfolger-Flut fröhlich weiter.

Was die Hardware betrifft, gibt es ebenfalls klare Zeichen aus Atlanta: 3D-Karten werden inzwischen als selbstverständlich vorausgesetzt.

Das digitale Speichermonster DVD kommt dagegen nur langsam voran und spielt derzeit noch keine größere Rolle in den Plänen der Entwickler.

Neue Zahlen

Vielen Herstellern geht es derzeit dank glänzender Bilanzen gut. Die Entwickler sind zufrieden, das Modell unabhängiger Development-Studios setzt sich weiter durch und beschert Freiheit im kreativen Schaffen. Die Spieler freuen sich über

immer bessere Programme, echte Gurken werden zur Mangelware. Kein Wunder, daß Computerspiele zunehmend boomen. Da passen auch neue Statistiken, frisch auf der E3 vom amerikanischen Branchenverband IDSA veröffentlicht, gut ins Bild. Demzufolge stehen Computerspiele (PC und Konsolen) inzwischen auf dem ersten Platz der US-Beliebtheits-Skala für Freizeitaktivitäten im eigenen Heim. 41 Prozent spielen am liebsten, auf den weiteren Plätzen folgen Fernsehen mit 21,6 und Lesen mit 12,3 Prozent. Außerdem haben zumindest laut jener Umfrage weibliche Spielerinnen mittlerweile einen Anteil von 37,7 Prozent erreicht.

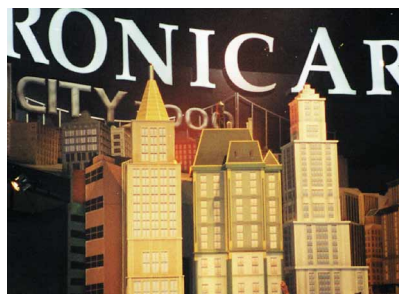
Lara kann knien

Vor der Messe war es die meistgestellte Frage: Wie sieht wohl **Tomb Raider 3** aus? Also ignorierte so mancher neugierige Spiele-Schreiberling den ersten Termin, schlich schnurstracks zu Eidos und traf dort Berufskollegen mit leicht betretenen Gesichtern – das ist ja das Gleiche wie vorher! Die feinen Unterschiede zu **Tomb**

Die schwarz-gelockte Schönheit warb für **Interstate '82**.



Auch **Duke Nukem** ließ die Puppen tanzen.



Bei EA wuchsen die **Sim Cities** in den Himmel.

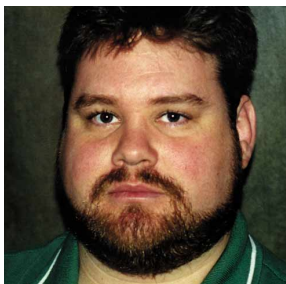
Mehr denn je ist Qualität gefragt. Die meisten Hersteller konzentrieren sich darauf, Spiele mit Hit-Potential zu produzieren. Ob Eidos oder Electronic Arts, so manche mittelprächtigen Titel ver-

rtainment Expo

Raider 2 (Fräulein Croft kann künftig knien – wow!) ließen nur mäßige Begeisterung aufkommen. Erst der Blick auf eine gigantische Papp-Lara und die virtuelle Lara-Show auf der Großleinwand sorgten da wieder für etwas zufriedenere Gesichter.

Heisere Helden

Eine gewaltige Ausstellung wie die E3 fordert auch vom stärksten Mann Tribut. Sogar ein Schwergewicht wie Erik Yeo, der Lead-Designer von



Erik Yeo war am letzten Messtag sprachlos.

Command & Conquer 3, kam keine drei Tage gegen die versammelte Tausendschaft von Lautsprechern an.

GameStar: Eric, kannst du uns nach drei Messtagen noch etwas zu **C&C 3** sagen?

Erik Yeo: – röchel –

GameStar: Wie bitte?

Erik Yeo: – kräh – (Zeigt verzweifelt auf seinen Hals.)

Daß wir uns dennoch längere Zeit und verständlich mit Erik unterhalten konnten, verdankt GameStar nur dem frühen Haupttermin in den ersten Messestunden.

Halbnackte Tatsachen

Selbst hartgesottenen Spiele-Fans kann auf der E3 die wahre Lust am Hobby abhanden kommen. Plötzlich rangiert anderes auf der Messe-Prioritätenliste: Hübsch zurechtgemachte junge Damen, die in aufreizender Kleidung Besucher an Firmenstände locken oder Reklame-Prospekte verteilen. Abgebrühte GameStar-Redakteure widerstehen derartigen Versuchungen zwar, aber am Eidos-Stand fiel das deutlich schwerer als anderswo – kein Wunder, waren die Beautys dort gerüchteweise doch allesamt ehemalige Playboy-Bunnies.

Feuchte Parties

Die entscheidenden Hintergrundfakten erfährt man bei Messen auf abendlichen Parties. Von journalistischer



Leider nur aus Pappe: Eine gewaltige **Lara** wies den Weg zu Eidos.

Pflichterfüllung getrieben, stürzte sich auch die GameStar-Crew ins Nachtleben. Besonders begehrt sind traditionell die Eintrittskarten zur Feier von Eidos, ebenso traditionell lassen die Türsteher praktisch jeden Besucher auf die winzige 50-Quadratmeter-Dachterrasse unter der glühenden Abendsonne Atlantas. Schweißnaß quetschten sich an kühle Keller gewöhnte Programmierer-Körper aneinander, schon nach wenigen Minuten gingen die Getränke zur Neige. Aber was soll's, wo sonst hat man Gelegenheit, gemeinsam mit

Designern wie Ed Castillo über das Wetter zu schimpfen? GT Interactive lud übrigens vorausschauend gleich in eine Brauerei.

Das Beste der E3

Unser großer Messerückblick auf den folgenden Seiten lichtet den Spieldschungel für Sie. Aus den Hunderten von Titeln haben wir jeweils die zehn größten Hoffnungsträger in jedem Genre herausgefiltert: von den schönsten Actionspielen über die spannendsten Strategietitel bis zu den flottesten Sportspielen.

PS

E3-Action-Highlights



1 Half-Life (Valve) Für eine Überraschung sorgte **Half-Life**: Statt dem bisherigen, eher unrealistischen Look präsentierte sich das 3D-Actionspiel um Aliens in einer Forschungsstation jetzt deutlich wirklichkeitsnäher. Erstmals zeigten die Entwickler einige der Extras der Hauptfigur Gordon Freeman. So können Sie Gegnerhorden ausschalten, indem Sie mobile Selbstschußanlagen in heiß umkämpfte Gänge teleportieren. Von der deutschen Version – Roboter statt Menschen – war allerdings noch immer nichts zu sehen. *3. Quartal '98*

2 Daikatana (Ion Storm) John Romero ließ es sich am Ion-Storm-Stand nicht nehmen, **Daikatana** höchstpersönlich vorzuführen. Der Altmeister der 3D-Action zeigte einige der neuen Waffen, die seine Programmierer momentan nach und nach fertigstellen. Besonders imposant sehen die hitzesuchenden Raketen aus: zwei funkensprühende Geschosse, die sich spiralförmig umeinander drehen und ihre Opfer auch um Ecken herum verfolgen. Die computerkontrollierten Spieler-Kompagnons waren immer noch nicht fertig. *September '98*

3 Sin (Ritual) Das 3D-Actionspiel **Sin** um die machthungrige Schönheit Elexis Sinclair glänzte auf der Messe mit fast perfekten Animationen. Die Designer haben mittlerweile auch eine Waffe mit Zielfernrohr eingebaut. Je nach getroffenen Gliedmaßen schwanken die Gegner an den Schultern, knicken ein oder fallen einfach um. Die gezeigten Levels, wie eine Militärbasis oder eine Ölplattform, sahen zum Teil sehr realistisch aus. **Sin** setzt sich damit deutlich von den sonst vorherrschenden Fantasy- oder Sciencefiction-Welten ab. *August '98*

4 Trespasser (Dreamworks) Im Kino haben die computergenerierten Dinos von der **Jurassic Park**-Insel bereits für Aufsehen gesorgt (samt Gastrolle in **Godzilla**), demnächst sollen die perfekt animierten Velos und T-Rex auch auf dem PC für Action sorgen. **Trespasser**, von der Spielberg-Spielschmiede Dreamworks, setzt Sie auf einem Eiland aus, in dessen tropischer Vegetation sich wilde Echsen tummeln. Besonders beeindruckend ist die hyperrealistische Grafikkengine, die praktisch jeden einzelnen Grashalm darstellt. *3. Quartal '98*

5 Messiah (Shiny) Shiny-Boß Dave Perry führte **Messiah** hinter geschlossenen Türen einer handverlesenen Besucherschar vor. Das Actionspiel um einen pummeligen Puttenengel soll in Sachen Bewegungsanimationen Maßstäbe setzen. Perry schwärmte von den Möglichkeiten, mit denen der Spieler für Frieden auf 3D-Erden sorgen soll. So ist es möglich, in einen Bösewicht zu schlüpfen, von einem Hochhaus zu springen, den stürzenden Körper gleich wieder zu verlassen – und der weiteren Talfahrt genüßlich zuzugucken. *August '98*

Atlanta ließ es krachen – heiße Actionspiele sind bei fast jedem Hersteller in der Mache. Wir präsentieren die zehn interessantesten.

6 Rayman 2 (Ubi Soft) Im dreidimensionalen Jump-and-run **Rayman 2** sammeln Sie in aufwendigen Landschaften verlorengegangene Freunde ein und prügeln sich mit einer Schar tollwütiger Roboter-Piraten. Der blonde Strahlemann Rayman mit den freischwebenden Gliedmaßen kann nicht nur hüpfen und springen, sondern dank der wild rotierenden Haarpracht sogar durch die riesigen Levels flattern. Zwischendurch liefert er sich auf fliegenden Teppichen auch mal Wettrennen mit verschiedenen Fantasy-Kreaturen.

4. Quartal '98



7 Descent 3 (Interplay) Das 3D-Actionspiel **Descent 3** versetzt Sie in der jüngsten Ausgabe nicht nur in Bergwerkshöhlen, sondern läßt Sie auch über fremde Planetenoberflächen mit baumbewachsenen Bergen und kleinen Siedlungen flitzen. Imposant wirken die ersten vorgestellten Robotergegner. Die metallisch glänzenden Blechkrieger greifen aus der Distanz mit Raketen und aus der Nähe mit langen Stahlarmen und kräftigen Hydraulik-Gliedmaßen an. Die neuartigen Waffen bieten vor allem eines: spektakuläre Explosionen.

1. Quartal '99



8 Max Payne (3D-Realms) Im 3D-Actionspiel **Max Payne** von 3D-Realms schießen Sie sich als verdeckter Ermittler der Polizei von New York durch die Unterwelt der Metropole. **Max Payne** ist eins der anspruchsvollsten Ballerspiele in der Mache. Bewegungen und das gesamte Waffenarsenal, vornehmlich Pistolen, sollen so real wie möglich wirken, Aufmerksamkeit und Story eher an Filme wie **Blade Runner** erinnern. Zwischen den Missionen treiben sehr düstere, surreal gezeichnete Zeichentrick-Sequenzen die Handlung voran.

4. Quartal '99



9 Turok 2 (Acclaim) In **Turok 2: Seeds of Evil** graben Sie als Kampf-Rothaut wieder das Kriegsbeil aus. Die Fortsetzung des 3D-Actionspiels bietet nicht nur eine völlig überarbeitete Grafikenengine, sondern auch ein frisches Szenario. In sieben geplanten Riesen-Levels mit vielen Außenbereichen verprügeln Sie künftig statt mächtiger Dinosaurier glänzend animierte Außerirdische. Die 21 neuen Waffen setzen auf noch aufwendigere Effekte, es gibt gleich drei Kampfgeräte speziell für rasante Unterwasser-Action.

4. Quartal '98



10 Drakan (Psygnosis) Ein ungewöhnliches Gespann aus der Heldin Rynn und dem Drachen Arokh steuern Sie im Actionspiel **Drakan**. Die beiden bekämpfen in fünf wunderbar animierten Fantasy-Welten einen bösen Zauberer und dessen schlimme Schergen. Das Duo reitet dabei entweder über Berg und Tal, wo es sich heiße Luftschlachten mit anderem Fluggetier liefert, oder kämpft gemeinsam auf dem Boden gegen Orks und sonstige Monster. Gelegentlich gibt's auch freundliche Gespräche mit Dorfbewohnern.

1. Quartal '99 PS

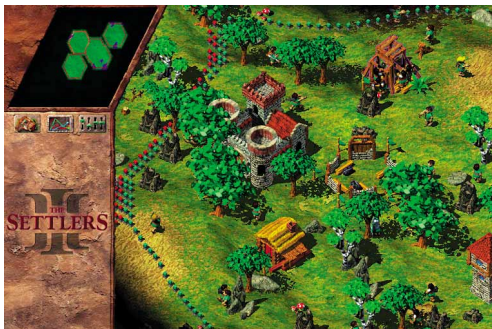


E3-Strategie-Highlights



1 Command & Conquer 3 (Westwood)

Die Fortsetzung des Echtzeitstrategie-Hammers setzt auf realistische Schlachtfelder. Granaten kullern bergab, Ionenstrahlen schlagen Wellen im Gelände, Scheinwerferfinger tasten durch die Dunkelheit. Auf der E3 waren neue Terrains zu sehen, nämlich »Gemäßigte Zone« sowie Städte. Die relativ wenigen Einheiten sind genau ausbalanciert – jeder Truppentyp hat seine unverwechselbaren Stärken und Schwächen. Für Genrekönig **StarCraft** brechen bald schwere Zeiten an... *Dezember '98*



2 Die Siedler 3 (Blue Byte)

Siedeln, bis die Schwarze kracht: Das Aufbauepos aus Mühlheim tritt gegen Österreichs **Anno 1602** an. Auf dem auf »mittelalterliche Burg« getrimmten Stand glänzte **Siedler 3** mit Wuselgrafik, neuen Berufen und Truppen sowie direkter Steuerung der Soldaten. Blue Byte denkt derzeit über Formationsbefehle nach, damit Ihre Bogenschützen beispielsweise aus den hinteren Reihen ihre Pfeile abfeuern. Und endlich wird es einen richtigen Mehrspielermodus geben – Warentausch und Bündnisse inklusive. *September '98*



3 Age of Empires 2 (Microsoft)

Teil 2 der Echtzeit-Saga führt Sie von der Antike quer durchs Mittelalter und setzt die Stärken des Vorgängers (Animationen, Truppenvielfalt) konsequent fort. Gleichzeitig sollen die Schwächen verschwinden – so stimmen jetzt die Proportionen zwischen Einheiten und Gebäuden. Außerdem dürfen die bisher übermächtigen Belagerungsgeräte nicht mehr gleichzeitig fahren und feuern. Handel sowie Diplomatie werden wichtiger und erlauben wirtschaftliche Siege ohne Waffengewalt. *1. Quartal '99*



4 Populous 3 (Bullfrog)

Die Mutter aller Götterspiele erstrahlt im zeitgemäßen Look. **Populous 3** begeistert auch ohne Peter Molyneux' Zutun mit einer 3D-Welt, über die Wirbelstürme toben und Lavaströme blubbern. Sie spielen eine Schamanin, die eifrig Untertanen um sich schart und mächtige Zaubersprüche erforscht. Hinterhältigkeit ist erwünscht: Polen Sie fremde Bürger um, oder hetzen Sie einen Todesengel in feindliche Gefilde! Auf der Messe kam vor allem der frei zoom- und drehbare 3D-Globus gut an. *November '98*



5 Dungeon Keeper 2 (Bullfrog)

Bullfrog präsentierte hinter verschlossenen Türen einen ersten lauffähigen Level von **Dungeon Keeper 2**. Wieder übernehmen Sie die Rolle eines bösen Kellermeisters und scheuchen ehrbare Rittersleute aus Ihren Verliesen. Die Grafik wird kräftig aufgemotzt, anders als im Vorgänger kontrollieren Sie künftig 3D-Monster. Die Entwickler wollen mehr Wert auf taktische Feinheiten denn reine Massenschlachten legen, außerdem wird die optionale Ich-Perspektive kräftig überarbeitet. *4. Quartal '98*

Wir haben aus dem schier unüberschaubaren Strategie-Angebot der E3-Messe die zehn größten Hoffnungsträger herausgesiebt.

6 Dune 2000 (Westwood) **Dune 2000** im neuen Gewand: Die Neuauflage des »Vaters der Echtzeit-Strategie« war zwar schon gut spielbar, aber immer noch nicht fertig. Trotzdem soll der Startschuß für die Gefechte zwischen drei galaktischen Adelshäusern noch im August fallen. Dann erstrahlt der Wüstenplanet in frischem Glanz, zwei neue Einheiten machen die Wüste unsicher, und ein Multiplayer-Modus wartet auf mutige Generäle. Präsentation und Drumherum (vor allem die Zwischensequenzen) erinnern an **Command & Conquer**. *August '98*

7 People's General (SSI) In Sachen Hexfeld-Taktik haben wir einen klaren Messe-Favoriten. Das rundenbasierte Strategiespiel **People's General** verlegt die Hexfeld-Schlachten von **Panzer General 3D** aus dem Zweiten Weltkrieg in die nahe Zukunft. Nato-Panzer messen sich mit chinesischen Kettenrasslern; viele Truppentypen dürfen Sie modifizieren. Durch den Zeitsprung sind deutlich flexiblere Taktiken angesagt, mobile Raketenwerfer und küstennah operierende Kreuzer zerbröseln aus weiter Ferne feindliche Stellungen. *September '98*

8 Machines (Charybdis) Dieses Echtzeit-Strategiespiel ist für Bastler genau das richtige. 18 unterschiedliche Vehikel können Sie upgraden und mit rund zwei Dutzend Waffen bestücken. Sie bauen leichte Einheiten, die sich flott hinter die feindlichen Linien mogeln, oder fett gepanzerte Killermaschinen mit Flammenwerfern und Virus-Schleudern. Die Kamerapositionen sind relativ frei – so dürfen Sie von oben aufs Schlachtfeld oder einem Panzer über den Rücken schauen. Sandstürme, Nebel und Dämmerung engen Ihr Sichtfeld ein. *Dezember '98*

9 Caesar 3 (Sierra) Als dritte Macht im Häuslebauer-Wettrennen wird die Fortsetzung des Überraschungserfolgs **Caesar 2** zwar weniger wuselig als **Siedler 3** und **Anno 1602**, aber ähnlich fordernd. Neben ausreichend Wohnraum wollen Ihre römischen Bürger Zirkusambiente à la »Christen gegen Löwen«. Der Güterkreislauf wird durchschaubarer, weil alle Waren offen in Karren und Lagern zu sehen sind. Dafür entfällt der Provinzmodus, statt dessen liefern Sie sich Kämpfe gegen Barbaren direkt in der Stadtkarte. *Oktober '98*

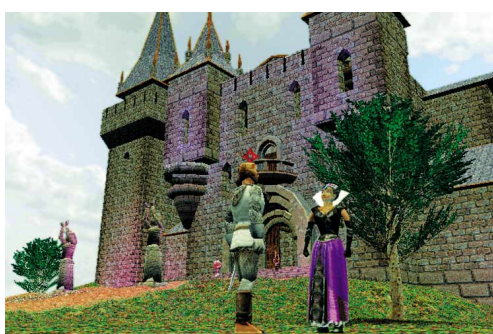
10 Alpha Centauri (Firaxis) Strategie-Veteran Sid Meier präsentierte stolz sein neuestes Werk, das als Fortsetzung von **Civilization 2** gilt. Die Kolonisten, die Sie darin Richtung Alpha Centauri geschickt haben, besiedeln nun einen neuen Planeten, forschen und führen diplomatische Verhandlungen oder Kriege. **Alpha Centauri** machte auf uns einen sehr zahlenlastigen Eindruck – Grafik und Interface sollten noch überarbeitet werden. Dann könnte uns durchaus ein weiteres Sid-Spiel für die sprichwörtliche einsame Insel erwarten. *November '98* **MD**



E3-Adventure-Highlights



1 Diablo 2 (Blizzard) Der Messe-Version war anzusehen, daß **Diablo 2** vor allem auf verbesserte Animationen Wert legt. So gehen tödlich getroffene Gegner in die Knie, bevor sie ihr Leben verwirken. Magische Feinde hauchen deutlich sichtbar ihre Seelen aus, die dann in den Himmel steigen. In der ersten Stadt liefen bereits fleißige NPCs umher. Die Spielwelt von **Diablo 2** wird rund viermal so groß sein wie der Vorgänger – Raum genug also für epische Reisen durch Stadt, Umland und Dungeon. *Dezember '98*



2 Ultima 9 (Origin) Richard Garriott alias Lord British ließ es sich nicht nehmen, **Ultima Ascension** persönlich vorzuführen. Seine Begeisterung ist ansteckend: Die 3D-Welt sieht phantastisch aus – vor allem bei Nacht. Dann wandern Mond und Sterne strahlend übers Firmament, und Leuchttürme, Fackeln oder Feuerzauber tauchen alles in gespenstisches Licht. Bei den Kampfszenen können Sie die Kamera auf Ihren Widersacher zentrieren, um ihn in Ruhe mit Ihrem Schwert oder einer Pike zu malträtieren. *Dezember '98*



3 Baldur's Gate (Interplay) Das Isometrie-Rollenspiel wächst und gedeiht. Auf der Messe konnten wir den bis zu sechs Helden bereits Formationsbefehle erteilen, so daß sich die Haudegen in der ersten Reihe prügeln, während Fernkämpfer und Magier aus sicherem Abstand zuschlagen. Auch die Sprachausgabe ist gelungen: Jeder Charakter läßt sich an seiner Stimme erkennen. **Baldur's Gate** sprüht vor Wortwitz und ist dank vieler Schauplätze und Charaktere Rollenspiel-lastiger als **Diablo 2**. *September '98*



4 Outcast (Infogrames) Auch im belgischen Actionadventure **Outcast** ist die 3D-Welt riesengroß; wenn Sie auf einem Hügel stehen, schweift Ihr Blick erstaunlich weit. Zum Glück darf Ihr Held Reittiere mieten. Während der grobe Handlungsfaden vorgegeben ist, bleibt es Ihnen überlassen, wie Sie einzelne Aufgaben lösen. Durch die Betonung der NPC-Charaktere geht's recht dialogfixiert zu. Uns haben vor allem die Seen beeindruckt, die mit ihren in Echtzeit berechneten Wellen sehr real wirken. *November '98*



5 Indiana Jones 5 (LucasArts) Die Überraschung war perfekt – der Held mit Hut, Peitsche und Dreitagebart ist zurück! LucasArts hatte die Neuigkeit bis zum Vorabend der Messe geheimgehalten. **Indiana Jones and the Infernal Machine** spielt in einer 3D-Umgebung und ist deutlich actionlastiger als die Vorgänger. Neben der altbekannten Peitsche stehen Indy Panzerfäuste, Sturmgewehre und Sprengladungen zur Verfügung, mit denen er 1947 den bösen Sowjets in den Ruinen von Babel einheizt. *Januar '99*

Die zehn besten Adventures und Rollenspiele der E3 zeigen: Es wird ein heißer Herbst. Dafür sorgen schon Lara Croft und Indiana Jones...

6 Grim Fandango (LucasArts) Das neueste Werk der Adventure-Profis führt Sie in die Unterwelt, in der Held Manny eine Verschwörung aufdeckt. Zuerst waren wir wegen der abgedrehten Handlung und Mannys Papiertüten-Totenkopf-Look etwas skeptisch. Doch Grim Fandango erwies sich beim Anspielen als äußerst witzig; es nimmt Horror- und Sciencefiction-Filme der 50er Jahre auf den Arm. In der deutschen Version wird übrigens Tommi »Alf« Pieper den Skelett-Helden sprechen. *Oktober '98*



7 Tomb Raider 3 (Core Design) Lara Crofts drittes Abenteuer ist fast fertig, bleibt aber bis zum Herbst in der Schublade, damit die Marketing-Maschinerie Zeit zum Anlaufen hat. Teil 3 scheint uns eher eine Missions-CD als ein eigenständiges Spiel zu sein, denn die Änderungen sind bescheiden: Laras Vorbau wird runder, ihre Schußwaffen qualmen künftig, und die Lichteffekte sehen etwas besser aus. Außerdem hangelt sie sich über Abgründe oder duckt sich, um durch niedrige Nischen zu steigen. *November '98*



8 Gabriel Knight 3 (Sierra) Rund drei Jahre nach Gabriel Knights Abenteuern in München ist es wieder soweit: Mr. Knight soll den Sohn eines europäischen Prinzen bewachen. Doch der Sprößling wird prompt entführt, und Gabriel mit einem Familienfluch konfrontiert. Das Adventure spielt in einer wunderschön gerenderten 3D-Umgebung. Neben einer freien Kamera wird es auch eine »storygebundene« geben, die sich automatisch auf Gesprächspartner oder wichtige Objekte richtet. *November '98*



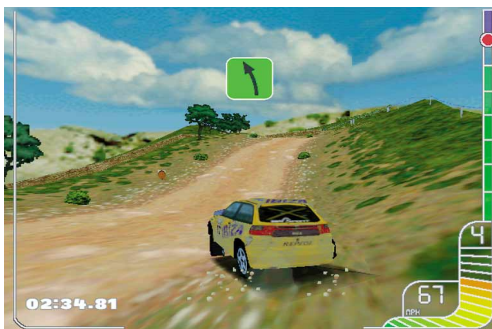
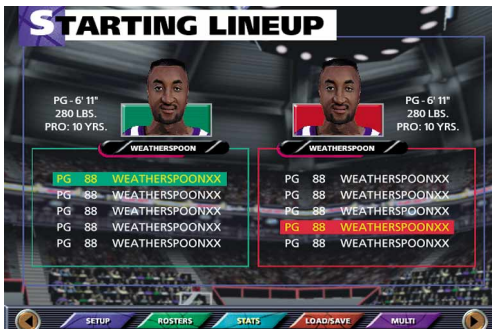
9 Abe's Exoddus (GT Interactive) Auch Abe, der liebenswert-hässliche Alien aus dem Action-Adventure *Abe's Oddysee*, wird bald wieder aktiv und muß seine Artgenossen retten. Grafisch orientiert sich das neue Abenteuer wiederum an zweidimensionalen Jump-and-runs. Der Titelheld kann die Gegner spirituell beeinflussen und gegeneinander aufhetzen, ohne selbst Gewalt anzuwenden. Außerdem macht er sich unsichtbar, heilt kranke Kameraden oder steuert tödliche Maschinen. *Dezember '98*



10 Lands of Lore 3 (Westwood) Der dritte Teil der Saga soll etwas Rollenspiel-orientierter werden als sein Vorgänger. Ihr Held baut seine Skills aus oder schließt sich einer Gilde an, die ihn mit Quests und einem Gefährten versorgt. So schwebt eine kleine Fee voraus und warnt Sie vor Gefahren in der 3D-Welt. Sie dürfen den Bildschirmaufbau verändern und Ihr Inventar zu »Paketen« ordnen, damit in jeder Situation das passende Equipment schnell zur Hand ist – Waffen, Heiltränke oder Feuerzauber. *November '98* **MD**



E3-Sport-Highlights



1 NHL 99 (EA Sports) Hochglanzpoliert schlittert das Kufenspektakel aufs neue Jahrtausend zu. Alle Stärken von **NHL 98** werden für **NHL 99** weiter ausgebaut oder verbessert. Doch auch echte Neuerungen finden sich zuhauf: So beeinflusst eine Niederlagenserie die Skill-Werte der Spieler negativ, während mehrere Siege die Team-Performance anheben. Torschüsse aus einem Kuddelmuddel heraus werden schwieriger; die verbesserte Kollisionsabfrage läßt bei Hochbetrieb vor dem Kasten den Puck nun öfter an einem Akteur abprallen. *November '98*

2 Grand Prix Legends (Papyrus) Am Sierra-Stand war das wohl vielversprechendste Rennspiel zu bestaunen. Das liegt vor allem am simulierten Gerät: 1967er F1-Flitzer sind mit ihren röhrenden Dreiliter-Maschinen höllisch schnell, aufgrund fehlender Flügel und schmaler Profilreifen aber extrem heikel zu steuern. Deshalb ist trotz allem Realismus genug Action garantiert. Das macht **GP Legends** sowohl für Fans des Schwerkalibers **F1 Racing Simulation** als auch für Anhänger der simpleren **Bleifuss**-Kost höchst interessant. *August '98*

3 NBA Live 99 (EA Sports) Feinschliff lautet die Devise beim insgesamt fünften PC-NBA. Den größten Aufwand betrieben die Programmierer bei den Polygon-Korbjägern. Sie sind ihren realen Vorbildern sprichwörtlich wie aus dem Gesicht geschnitten, wurden völlig neu animiert und beherrschen nun deutlich mehr vom Spieler steuerbare Dunks sowie Specialmoves. Spielerisch bleibt alles im großen und ganzen beim alten, EA Sports kündigte für das fertige Produkt allerdings noch einige »Überraschungen« an. *Dezember '98*

4 Colin McRae Rally (Codemasters) Nach den gelungenen Rennspiel-Werken **TOCA** und **Micro Machines** wollen die Engländer mit ihrer neuesten Schöpfung beweisen, daß auch allein auf weiter Flur enormer Driftspaß möglich ist. Bei einigen Probe-Etappen konnten wir uns schon mal vom exzellenten Fahrverhalten der Rally-Boliden überzeugen. Wird die Kurve nicht richtig gekratzt, sorgen Unfallschäden für realistische Blechverformungen und verminderte Fahrleistung bis zum nächsten Servicestopp. *September '98*

5 Need for Speed 3 (Electronic Arts) Auf der Messe war zum ersten Mal die PC-Version von **Need for Speed 3** zu sehen – und raubte uns mit täuschend echt aussehenden Traumschlitten prompt den Atem. Lamborghini Countach, Ferrari 456 GT und all die anderen heißen Renner bestechen mit ausgefeilten Licht- und Spiegeffekten. Spielerisch bleibt es grundsätzlich beim Altbewährten. Wie der Untertitel **Hot Pursuit** schon andeutet, ist Ihnen diesmal auf den acht Rundkursen auch die Polizei dicht auf den Fersen. *Oktober '98*

Ob rasantes Eishockey, spektakuläre Motorradstunts oder actiongeladenes Boxen: Das Sportgenre hatte auf der E3 viel Abwechslung zu bieten.

6 Dead Ball Zone (Rage) Erinnern Sie sich noch an **Speedball 2**? Vor acht Jahren errang das brutale Zukunftshandball Kultstatus. Ein offizieller Nachfolger ist zwar nicht in Sicht, doch Rage bedient die Fans mit dem sehr ähnlich anmutenden **Dead Ball Zone**. Zwei 8er-Teams stehen sich in einer von 16 futuristischen Arenen gegenüber und versuchen unter allen Umständen, die Kugel ins gegnerische Tor zu bugsieren. Erlaubt ist dabei von Würgegriffen bis hin zum massiven Waffeneinsatz fast alles, was den Feind gezielt dezimiert. *November '98*



7 Superbikes (Virgin) Mit der **Bleifuss**-Serie hat sich das Milestone-Team einen Namen in der Szene gemacht, nun probiert es sich an Zweirädern. Der Name ist dabei Programm: Simuliert werden nämlich die hubraumstarken **Superbikes**, die etwas unbeachtet abseits der üblichen 125-, 250- und 500-ccm-Klassen ihre eigene WM austragen. Motorräder und Strecken erstrahlen Milestone-typisch in Edeloptik; für genügend spielerische Herausforderung sorgen allein schon die über 200 Pferdestärken der Maschinen. *September '98*



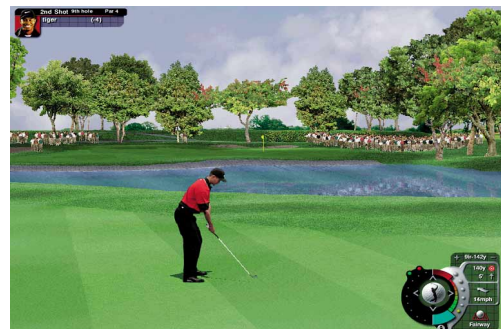
8 Motocross Madness (Microsoft) Der Softwaregigant steigt von den Monster Trucks auf zierliche Crossbikes um. Besonders viel Arbeit wurde in die Steuerung gesteckt. So kontrollieren Sie auch die Position des Piloten auf seinem Motorrad, die gerade bei Sprüngen große Bedeutung hat. Paßt der Schwerpunkt bei der Landung nicht, muß der Fahrer vom Sattel und viel Staub schlucken. Während der Hopser können Sie einen von 16 verschiedenen Stunts ausführen, für die es eigene Freestyle-Wettbewerbe gibt. *September '98*



9 Knockout Kings (EA Sports) Am ersten Messtag gaben sich die beiden Boxstars Sugar Ray Leonard und Oscar de la Hoya bei EA Sports ein Stelldichein. Anstatt aufeinander einzuschlagen, benutzten Sie ihre Fäuste jedoch zum Halten von Gamepads, um persönliche EAs Boxspiel-Premiere vorzustellen. Dem ersten Eindruck nach dürfte ein Boxkaliber in gewohnter EA-Sports-Qualität auf uns zukommen; statt stumpfem Drauflosprügeln ist also eine detaillierte Simulation rund um den Ring zu erwarten. *Oktober '98*



10 Tiger Woods 99 (EA Sports) Das erste Produkt aus der Zusammenarbeit mit dem Golf-Jungstar entsteht derzeit in den EA-Sports-Studios. Im Prinzip handelt es sich um die neueste Auflage von **PGA Tour Pro**, neben der **Links**-Reihe das beste Golfspiel für den PC. Im Gegensatz zu vielen Konkurrenten ist die 99er Version nicht dem Mausschwung-Wahn verfallen, sondern legt Wert auf eine ausgefeilte Klicksteuerung, schicke 3D-Grafik mit Echtzeitkamerafahrten, originale PGA-Golfprofis und Multiplayerfunktionen per Internet. *September '98*



E3-Simulations-Highlights



1 Falcon 4.0 (Microprose) Der Klassiker der Jet-simulationen dreht seine vierte Runde. Am Steuerknüppel einer F16-C verändern Sie den Verlauf eines fiktiven Konflikts über Korea. Während viele Konkurrenten lediglich vorgefertigte Missionen bieten, sorgt bei **Falcon 4.0** ein komplexer Kampagnen-Generator für eine Umgebung, in der sich Ihre Erfolge und Niederlagen langfristig aufs Kriegsgeschehen auswirken: Wenn Sie etwa einen Tankwagen-Konvoi zerstören, droht beim nächsten Einsatz weniger Gegenwehr von feindlichen Jagdflugzeugen. *Oktober '98*

2 Gunship 3 (Microprose) In der Hubschrauber-Simulation fliegen Sie gleich drei Helikopter – je nachdem, für welche Truppengattung Sie sich entscheiden. Heerespiloten steuern den Apache AH-64D Longbow, Marines den Super Cobra AH-1-W, und Luft-Kavalleristen steigen in den Comanche RAH-66. **Gunship 3** nutzt derzeit noch die Landschaften aus **M1 Tank Platoon 2**, die fertige Simulation soll aber deutlich besser aussehen. Einzelne Bäume (statt der Pappmaché-Reihen) sind bereits eingebaut und bieten Sichtschutz. *1. Quartal '99*

3 Fighter Legends: Europe 44 (Electronic Arts) Spitfire, Messerschmitt, Mustang – wer kennt sie nicht, die tödlichen Jagdflugzeuge des Zweiten Weltkriegs? Sieben berühmt-berüchtigte Maschinen warten auf ihren Einsatz, darunter der erste Düsenjäger, die Me 262. Die Flugzeuge werden sehr detailliert dargestellt und tragen deutlich sichtbare Kampfspuren, sobald sie die ersten Treffer einstecken. Bei Crashes wirbeln Flügelteile umher und, getroffene Bomber ziehen Rauchspiral nach, während sie Richtung Mutter Erde trudeln. *Oktober '98*

4 Mechwarrior 3 (Microprose) Bald lassen die riesigen Mechs des Battletech-Universums wieder die Erde beben. Sie können besiegte Feindmaschinen ausschlachten, um den Gegner in der nächsten Mission mit seinen eigenen Waffen zu schlagen. Überhitzung durch Laser, Plasmakanonen und Raketenwerfer wird wieder eine große Rolle spielen – vor allem auf heißen Planeten. Diesmal dürfen Sie Ihren Mech aber auch in Flüsse und Seen steuern, um ihn abzukühlen. Doch Vorsicht: Im Wasser stellen Sie ein leichtes Ziel dar. *1. Quartal '99*

5 Panzer Elite (Psygnosis) Die Panzersimulation scheucht Sie quer durchs Europa des Zweiten Weltkriegs – wahlweise auf amerikanischer oder deutscher Seite. Bis zu fünf der Stahlungetüme dürfen Sie kommandieren; neue Modelle stehen jeweils mit dem historischen »Erscheinungstermin« bereit. Im Gegensatz zur Konkurrenz sind Baumreihen nicht als durchgehende Fläche dargestellt, statt dessen geben einzelne Bäume Deckung. Neben Kampagnen wird auch ein Mehrspielermodus für bis zu acht Kommandanten geboten. *Oktober '98*

Wenn ein Spieler auf der E3 begeistert seinen Joystick quält, ist alles klar: Hier läuft eine Simulation. Wir zeigen Ihnen die zehn besten.

6 F-16 Viper (Novalogic) In diesem Herbst bläst Novalogic zum Großangriff – und zwar ohne ihre patentierte Voxel-Engine. Mit der F-16 fliegen Sie zum ersten Mal in der Firmengeschichte der Kalifornier 3Dfx-beschleunigt über ein schickes Polygonterrain. Zeitgleich erscheint mit **MiG-29 Fulcrum** eine Simulation mit der gleichen Grafikengine. Über den kostenlosen Novaworld-Server können beide Spiele gekoppelt werden. Bis zu 100 Piloten pro Arena dürfen selbst herausfinden, ob die MiG der F-16 unterlegen ist. *September '98*

7 Interstate '82 (Activision) Das Roadmovie spielt diesmal – nomen est omen – in den frühen Achtzigern. Die beiden Helden Taurus und Groove Champion (jetzt mit Holzbein!) sind wieder mit dabei. Diesmal können Sie Ihr Vehikel jederzeit verlassen, um ein anderes zu kapern. Neben dick gepanzerten und bis an die Getriebe-Zähne bewaffneten Autos dürfen Sie auch Hubschrauber und Motorräder besteigen – oder zu Fuß kämpfen. Die groovigen Gitarrensounds aus **Interstate '76** haben ausgedient und sind New-Wave-Musik gewichen. *November '98*

8 Homeworld (Sierra) Bei **Homeworld** kommandieren Sie große Raumkreuzer, flinke Jäger oder defensive Laserbatterien. Wie in einem Echtzeit-Strategiewerk produzieren, reparieren und steuern Sie die Schiffe, um sie in Formationen auf den Feind zu hetzen. Dabei setzt Sierra auf eine freie Kamera – so dürfen Sie Ihre Pötte in Strategiespiel-Manier aus der Vogelperspektive lenken oder sich hinter das Raumschiff klemmen. Bis zu acht Kommandanten kabbeln sich im Internet oder Netzwerk, für Solisten wird es eine umfangreiche Kampagne geben. *November '98*

9 Heavy Gear 2 (Activision) Mangels Battletech-Lizenz heißen die bemannten Riesenroboter bei Activision »Gears«. Der **MechWarrior 3**-Konkurrent nutzt die gleiche 3D-Technologie wie **Interstate '82**, nämlich Activisions hauseigene »Dark Side«-Engine, die ausschließlich mit 3D-Karten läuft. Die neuen Gears sind viel besser animiert als ihre Vorfahren in Teil 1. Das gleiche gilt für die Spielwelt, durch die sich neuerdings auch Gewässer ziehen. Wenn Ihre Maschinen hineinwaten, erscheinen die Beine durchs Wasser verzerrt. *Dezember '98*

10 Oblivion (Microsoft) Diese Raumschiff-Simulation macht im Mehrspieler-Modus den meisten Spaß: Bis zu 300 Piloten können sich via Internet in einer Partie tummeln. Wenn Sie sich einen höheren Rang verdienen, dürfen Sie fortan untergeordnete Mitspieler herumscheuchen. Bei der Kommunikation hilft ein Parser, der Ihre Befehle in Funksprüche umwandelt, die dann beim Empfänger als Briefing erscheinen. Simulations-Freunde können die Steuerung der 30 unterschiedlichen Raumschiffe auf »ultrarealistisch« stellen. *Dezember '98*

