

Bericht von der ECTS '97 in London

Spiele-Update

Drei Tage lang traf sich die gesamte Spielebranche in London, Hunderte von Titeln wurden erstmals oder in der neuesten Version vorgestellt. Wir haben den Infowust für Sie gesiebt und präsentieren nur die wichtigsten Neuigkeiten. Außerdem stellen wir auf den nächsten Seiten aus jedem Genre die zehn Spiele vor, die uns am besten gefallen haben.



Es ist kein wirklich gutes Omen, just in den Minuten der Beisetzung von Prinzessin Diana auf dem Londoner Flughafen einzutrudeln. Denn wenn die Engländer trauern, dann richtig: Minutenlang standen die Laufbänder des Terminals still, eine Schweigeminute versetzte den gesamten Airport in gespenstische Starre. Danach ging aber alles wieder seinen gewohnten Gang, und drei fleißige GameStar-Redakteure ergatterten doch noch ihr stilet schwarztes Taxi zum Hotel. Die ECTS, Europas größte Computerspiele-Messe, blieb von den Trauerfeiern glücklicherweise verschont: Auf unzähligen Ständen (darunter ein riesiges, als Alien-Ameisenhäufel aufgemachtes Plastikzelt) stellten alle Hersteller von Rang und Namen Ihre kommenden Produkte vor. Der Trend geht immer noch stark in Richtung 3D-Action und Echtzeit-Strategie, doch auch die Adventures und Rollenspiele melden sich mit hochklassigen Vertretern zurück.



Diablo 2 und Hellfire

Die wohl spannendste Neuankündigung kam von Blizzard. In einer Pressekonferenz wurde das Geheimnis um **Diablo 2** gelüftet: Ja, es wird definitiv einen zweiten Teil geben! Angesichts des erfolgreichen Vorgängers war das eigentlich sonnenklar, doch Blizzard hat eigenen Angaben

zufolge lange nachgedacht, ob noch eine Qualitätssteigerung möglich sei. Man wolle nämlich keine Ableger produzieren, so Bill Roper, die keine echten Neuerungen bieten.

Trotz dieses Statements wird schon bald die offizielle Add-On-CD zu **Diablo** erscheinen: **Hellfire** wartet mit neuen Grafiken und einer vierten Charakterklasse auf. Ver-



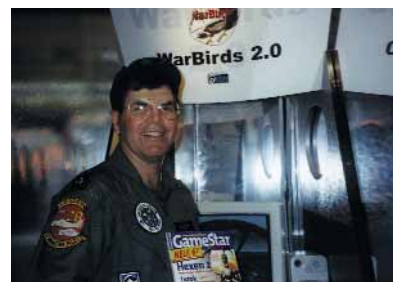
Das Diablo-Add-On **Hellfire** verwöhnt mit neuen Monstergrafiken.

antwortlich zeichnet aber nicht Blizzard, sondern Sieras Programmschmiede Synergist Software. Da Blizzard und Sierra seit einiger Zeit unter dem Dach von CUC Software vereint sind, konnte man die Schöpfer von **Diablo** dazu überreden, ihren original Programm-Code für die Missions-CD herauszurücken. Mehr zu beiden Spielen lesen Sie in unserem Diablo-Special.

Peter Molyneux' Lionhead Studios

Im selben Hotel wie die GameStar-Abordnung residierte auch Lionhead Studios. Unter diesem Namen hat Bullfrog-Gründer und Kult-Programmierer Peter Molyneux eine schlagkräftige Truppe von Designern versammelt. Darunter ist auch der weltbekannte Brettspiel-Ent-

wickler Steve Jackson (Games Workshop, Fighting Fantasy). Lionhead will bis Ende nächsten Jahres ein erstes Spiel programmieren, das ebenso innovativ werden soll wie vor Jahren **Populous**. In einem Gespräch mit uns beklagte Molyneux, daß das Entwickeln eines Spiels zwar oft Jahre dauert, das Bugtesting hingegen meist nur wenige Wochen. Aus diesem Grund will er seine Produkte mit minimaler Grafik designen und bis



iMagics »Wild Bill« Stealey freut sich über sein persönliches GameStar-Exemplar.



ins i-Tüpfelchen austesten. Erst danach soll sich ein anderes Team um die grafische Gestaltung kümmern. So will Peter auch vermeiden, daß Langzeit-Projekte veraltet aussehen, wenn sie schließlich auf den Markt kommen. Zwar seien viele PC-Spiele bereits annähernd fotorealistisch, so Molyneux, doch den physikalischen Realismus habe man weitgehend außer Acht gelassen. Deshalb sollen die Produkte von Lionhead Studios in Welten spielen, die bis ins kleinste Detail stimmig sind und simulierten Naturgesetzen gehorchen. Man darf gespannt sein...

Drittbester Wurm Europas

So schnell kann es gehen: Eigentlich wollte unser Redakteur Michael Galuschka sich nur auf einer Party vom Einkaufsbummel-Streß erholen. Doch dann geriet er unversehens ins Teilnehmerfeld des offiziellen **Worms 2**-Wettbewerbs – und schlug sich überaus tapfer. Trotz starker Konkurrenz holte sich unser Sportspiel-Experte den dritten Platz und eine ziemlich verrückte Trophäe: Der Pokal ist erdbebensicher auf einem Stahlhelm befestigt (siehe Bild).



Michael Galuschka trägt stolz die **Worms 2**-Trophäe zur Schau.

Dominion wechselt den Besitzer

Aus Geldmangel muß 7th Level seine deutsche Niederlassung dichtmachen und das seit langem erwartete Echtzeit-Strategiespiel **Dominion** an Eidos abtreten. Hier in Deutschland könnten sich schon bald die Anwälte streiten, ob das Spiel von BMG Interactive (die bislang die Vertriebsrechte an **Dominion** hatten) oder Eidos kommen wird. Auf der Messe war das futuristische Taktikspiel jedenfalls bei Eidos zu bewundern.

Richard Garriot über Lord British's Tod

Im Vorfeld der ECTS unterhielt sich Michael Schnelle mit Richard Garriot, der als Lord British mit der **Ultima**-Serie berühmt geworden ist. Vor kurzem ist seine Bildschirm-Figur in Origins Internet-Spiel **Ultima Online** von einem der Beta-Tester getötet worden.

GameStar: Wie konnte der eigentlich unbesiegbare Lord British sterben?

Richard Garriot: »Wir hatten gerade ein Backup von UO gemacht und ein paar Werte verändert. Dadurch war Lord British plötzlich nicht mehr unverwundbar – was ich aber beim Spielen nicht wußte. Tja, und so bin ich einfach in ein Feuerfeld gelaufen, das ein Magier herbeigezaubert hatte, und schon war's passiert. Das hat eine ganze Menge Trubel im Internet verursacht.«

GameStar: Wegen Ultima Online wurde im Frühjahr Ultima 9 auf Eis gelegt. Setzt Ihr die Arbeit fort?

Richard Garriot: »Wir machen bald damit weiter, es soll schon im Sommer '98 fer-

tigwerden. U9 spielt wieder auf Britannia, wo die alten Tugenden noch große Bedeutung haben. Es ist komplett in 3D gehalten und wird nur auf 3D-Beschleunigerkarten laufen, und auch 3D-Sound unterstützen. Im Gegensatz zu früher gibt es viele Zwischensequenzen. Besonders Wert legen wir auf eine realistische Physik. Fast alle Tools dafür sind bereits fertig, so daß ich optimistisch bin, es bis zum Sommer zu schaffen.«

Roberta Williams: 2D-Adventures sind tot!

Anläßlich der Vorstellung von Kings Quest 8 unterhielten wir uns mit Adventure-Expertin Roberta Williams.

GameStar: Warum trennst du dich in Kings Quest 8 von der klassischen Serie und machst daraus ein 3D-Rollenspiel?

Roberta Williams: »Als ich an Phantasmagoria arbeitete, kam ich zu dem



Roberta Williams mit unserer Erstausgabe.

Schluß, daß 2D-Adventures tot sind. Wer will sich noch in nur zwei Dimensionen bewegen, wenn er drei haben kann? Wolltest du nicht immer schon mal hinter die Objekte gucken? Der Reiz eines Adventures ist doch das Erforschen, ohne an das gebunden zu sein, was der Designer vorgibt. In einigen Jahren werden 3D-Adventures an der Tagesordnung sein.«

Eine starke Aussage von der Person, die mit Kings Quest die 2D-Adventures quasi erfunden hat. Wie Sie aber auf den nächsten Seiten sehen können, hatte die ECTS genug Adventure-Highlights zu bieten, um berechnete Zweifel am Untergang dieses Genres zuzulassen.

LA



Lebende Statuen sollten Besucher an die Quake-2-Monitore locken.

Action-Highlights 97/98

1 JEDI KNIGHT (LucasArts) In der Rolle von Kyle Katarn kämpfen Sie in dreidimensionalen Star-Wars-Welten mit Ihrem Lichtschwert und Feuerwaffen gegen die dunkle Seite der Macht. *Nov. 97*

2 TOMB RAIDER 2 (Eidos) Im zweiten Teil bereist Lara Croft Direct3D-unterstützte die halbe Welt. Sexy neue Outfits und geschmeidige Animationen zollen dem Lara-Hype Tribut. *Nov. 97*

3 FORSAKEN (Acclaim) Als Hoverbiker kämpfen Sie in verwinkelten Tunnelsystemen ums Überleben. Technisch beeindruckende 360°-Action mit aufwendigen Lichteffekten. *Jan. 98*

4 HALF-LIFE (Sierra) Auf der id-Engine basierender Sci-Fi-Shooter mit Rollenspiel- und Adventure-Elementen, der sich dank intelligenter Gegner wohltuend vom üblichen Einheitsbrei abhebt. *Nov. 97*

5 OUTCAST (Infogrames) Um seinen Heimatplaneten zu retten, durchforstet Slade Cutter Parallelwelten und darf dabei gefilterte Voxel-Landschaften mit allerlei Effekten bewundern. *Dez. 97*

6 TONIC TROUBLE (UBI Soft) Putzig animiertes, gliedmaßenloses Comicmännchen erlebt in kunterbunten, enorm weitläufig angelegten 3D-Welten Spielwitz auf Mario-Niveau. Optisch und technisch ist Tonic Trouble Spitzenklasse. *März 98*

7 PANDEMONIUM 2 (BMG) Dank grandioser Grafik, perfekter Steuerung und abwechslungsreichen Welten eines der absoluten Jump-and-run-Highlights des nächsten Jahres. *März 98*

8 SUB CULTURE (UBI Soft) Ein Mini-U-Boot zieht gegen mutierte Killerfische und Unterwasserpiraten in die Schlacht. Aufwendige 3D-Grafik, mit Diplomatie und Handel angereicherte Story. *Nov. 97*

9 G-POLICE (Psygnosis) Taktisch angehauchte 3D-Action. Sie jagen im Düsenhelikopter die Mörder Ihrer Schwester durch Kuppelstädte, die dank Funksprüchen und Straßenverkehr sehr real wirken. *Okt. 97*

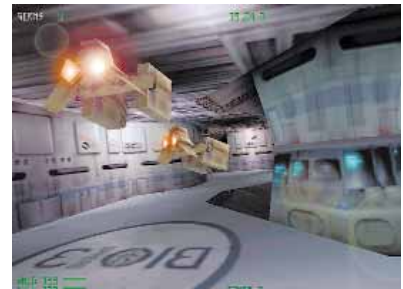
10 MESSIAH (Shiny) Extravaganter 3D-Shooter der MDK-Macher. Als blondgelocktes Engelchen kämpfen Sie gegen irdische Geschöpfe und schlüpfen in deren sterbliche Hülle. *Sommer 98*



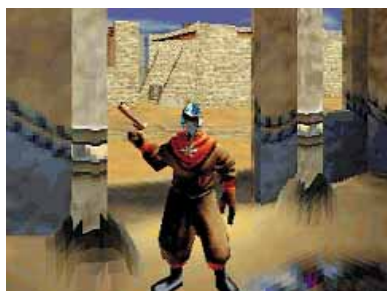
Jedi Knight: Mit dem Laserschwert kämpfen Sie furchtlos gegen die dunkle Seite der Macht.



Tomb Raider 2: An Bord eines gekenterten Schiffes lernt Lara wracktauchen.



Forsaken: Grandios aussehende, spielerisch hochwertige 3D-Action im Descent-Stil.



Outcast: Überzeugt durch gefilterte Voxel-technik und eine Vielzahl neuer Effekte.



G-Police: Trotz Bladerunner-Ambiente rumst und kracht es an jeder Ecke.



Messiah: Im Auftrag des Herrn sind wir als Bordsteinschwalbe unterwegs.

Strategie-Highlights

1 STARCRAFT (Blizzard) Befehligen Sie in Echtzeit eine von drei völlig unterschiedlichen Rassen bis zum Sieg im Weltraum. Mit vielen originalen Ideen könnte Blizzards StarCraft dem Echtzeit-Genre zu neuem Schwung verhelfen. *Jan. 98*

2 AGE OF EMPIRES (Microsoft) Vereint in exzellenter Präsentation das Führen eines Volkes durch die Jahrtausende à la Civilization 2 mit spannungsgeladenen Echtzeitkämpfen. *Nov. 97*

3 POPULOUS 3 (Bullfrog) Der Altmeister aller Götterspiele kommt mit Multiplayer-Option, neuen Katastrophen und zeitgemäßer 3D-Grafik zum dritten Mal auf Ihren Bildschirm. *Dez. 97*

4 ANNO 1602 (Sunflowers) Locker-flockiges Aufbau-Strategiespiel mit hübsch anzusehender Isometriegrafik, das Handel und Diplomatie über kriegerrische Auseinandersetzungen stellt. *Nov. 97*

5 JAGGED ALLIANCE 2 (SirTech) Martialisches, rundenbasiertes Taktikspiel. Sie befehligen eine Gruppe von Söldnern, die nunmehr klettern können und sich unter sowie über Tage mit fiesien Aliens herumschlagen müssen. *Feb. 98*

6 MECH COMMANDER (MicroProse) Echtzeitstrategie im Battletech-Universum, bei der es auf eine ausgeklügelte Logistik ankommt. Kämpfen Sie mit Ihren waffenstarrnden Mechkolossen gegen den »Clan des Jedefalken«. *März 98*

7 MYTH (Eidos) Lassen Sie Ihre Fantasy-Krieger in zehn Formationen gegen üble Monster antreten. Die Schlachten laufen in Echtzeit ab, das detaillierte Gelände dreht und zoomt stufenlos. *Dez. 97*

8 SIM CITY 3000 (Maxis) Errichten Sie eine pulsierende Metropole in stufenlos zoom- und rotierbarem 3D mit »echten« Einwohnern und exaktem Management einzelner Gebäude. *Dez. 97*

9 LORDS OF MAGIC (Sierra) Kombination aus Ressourcenverwaltung und (von Hexergilden und deren Zaubern dominierten) Echtzeit-Kämpfen in Highcolor-gerenderter Fantasylandschaft. *Dez. 97*

10 GETTYSBURG (Firaxis) Stardesigner Sid Meier geht den amerikanischen Bürgerkrieg an. Trotz Echtzeit-Ansatz stark taktisch orientiert. *Dez. 97*

StarCraft:

Die beiden verfeindeten Rassen Protoss und Zeng kämpfen erbittert um eine Basis.



Populous 3: Der gefürchtete Flammenregen wütet jetzt auch dreidimensional.



Anno 1602: Hübsche Aufbaustrategie aus Deutschland mit liebevollen Details.



Lords of Magic: Der Nachfolger von Lords of the Realms 2 setzt auf Zauberei.



MechCommander: Zerstörte Mechs können Sie nachkaufen, tote Piloten nicht.



Jagged Alliance 2:

Oben in der Bildmitte der Eingang zu einem Schacht, der ebenfalls Schauplatz von Kämpfen ist.



Sportspiel-Highlights

1 NBA LIVE 98 (EA Sports) Hochrealistische Basketball-Simulation mit ausgefeilter Steuerung, spektakulären Dunks, Unmengen an Statistiken und schicker 3Dfx-Unterstützung. *Dez. 97*

2 F1 RACING SIM (UBI Soft) Klasse aussehendes Formel-1-Rennen, das bei aller Präsentations-Potenz viel Wert auf authentische Fahreigenschaften und detailreiches Fahrzeug-Setup legt. *Okt. 97*

3 FIFA 98 (EA Sports) Das Spiel zum Qualifikationsturnier für die Fußball-WM '98 in Frankreich. Dank Lizenz und bekannter EA-Sports-Qualität der vielversprechendste Fußballtitel für 1998. *Nov. 97*

4 BLEIFUSS RALLYE (Virgin) Neuestes Werk von Milestone. Fünf Rallyewagen und sieben über die ganze Welt verteilte Strecken sorgen für den gewohnten Bleifuss-Fahrspaß. *Nov. 97*

5 NHL POWERPLAY 98 (Virgin) Im Kielwasser von NHL 98 schlitterndes Eishockeyspiel. Eher Action-orientierter Spielablauf, aber ähnlich attraktive Optik und unserem Ersteindruck nach ebenso gut steuerbar wie der EA-Sports-Kollege. *Nov. 97*

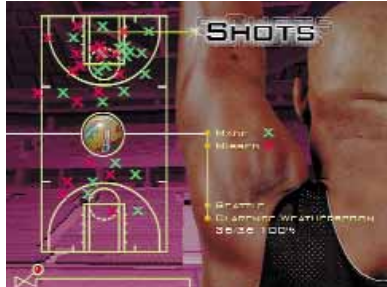
6 ULTIMATE RACE PRO (Kalisto) Unkompliziertes Rennspiel mit Überschlagen, Blechschäden und originellem Multiplayermodus. Einzigartig sind die superlangen Strecken. *Okt. 97*

7 GREAT COURTS 3 (Blue Byte) Die bewährte Steuerung dürfte in Verbindung mit der Incubation-Engine das in Game, Net & Match! umbenannte Spiel vorn in die Weltrangliste hieven. *März 98*

8 GP LEGENDS (Sierra) Historische F1-Simulation mit Originalfahrern und authentischen Strecken aus dem Jahr 1967. Atmosphärische Grafik; über das Fahrmodell muß man sich bei Papyrus wohl sowieso keine Sorgen machen. *Mai 98*

9 DAYTONA USA DELUXE (Sega) Umsetzung des Klassikers mit acht Fahrzeugen und sechs knallharten Strecken. Dank unkomplizierter Steuerung das ideale Action-Rennspiel. *Nov. 98*

10 POWERBOAT RACING (Interplay) Feucht-fröhliche Motorbootrennen auf acht verwundenen Strecken mit Sprungschancen und anschließenden Tauchfahrten. *Feb. 98*



NBA 98: Die wichtige Wurfstatistik steht jetzt auch für einzelne Spieler zur Verfügung.



Bleifuss Rallye: Milestone verspricht uns eine deutlich verbesserte Gegnerintelligenz.



F1 Racing Simulation: Unfallträchtiges Chaos vor dem Loews-Hotel in Monte Carlo.



Ultimate Race Pro: In tückischen Haarnadeln empfiehlt sich der Einsatz der Handbremse.



GP Legends: Im vierrädrigen Einbaum rasen Sie über praktisch unsichere 67er Pisten.



Great Courts 3: Blue Byte hat die Tennis-Simulation soeben umbenannt.



Powerboat Racing: Das Bootsrennen wartet mit tollen Wasserspiegelungen auf.

Adventure-Highlights

1 MONKEY ISLAND 3 (LucasArts) Hobby-Freibeuter Guybrush Threepwood knackt in wunderschönen Super-VGA-Screens harte Puzzlenüsse, um seine große Liebe Elaine zu retten. *Okt. 97*

2 DIABLO – HELLFIRE (Blizzard) Überraschend angekündigte Zusatz-CD mit neuen Grafiksets und einem Mönch als viertem Charaktertyp. Mehr Infos in unserem Diablo-Special. *Nov. 97*

3 BLADE RUNNER (Westwood) Erstaunlich authentisches Action-Detektivspiel mit der beklemmenden Film-Atmosphäre. Vor allem Licht- und Weterreffekte der Replikantenjagd sind erstklassig. *Nov. 97*

4 RIVEN (Red Orb) Fotorealistische Rendergrafiken einer seltsamen Welt und vertrackte Maschinenpuzzles – Riven setzt aufs gleiche Konzept wie der millionenfach verkaufte Vorgänger Myst. *Nov. 97*

5 KING'S QUEST 8 (Sierra) Held Prinz Alexander hat ausgedient – Nachfolger Connor MacLyrr durchlebt in einer liebevoll gestalteten 3D-Umgebung action-orientiertere Abenteuer. *März 98*

6 WIZARDRY 8 (SirTech) Eine der langlebigsten Rollenspielerien kehrt mit klassischen Tugenden zurück: Detailliertes Characterhandling und Unmengen an Monstern, Zaubern und Rätseln. *März 98*

7 GRIM FANDANGO (LucasArts) Grafik-Adventure mit 90 gerenderten Locations, 50 schrägen Charakteren; spielt in einer surrealistischen, mexikanisch angehauchten Welt. *Sommer 98*

8 WARCRAFT ADVENTURES (Blizzard) Klassisches, in der Warcraft-Welt angesiedeltes Grafik-Adventure. Ork Thrall muß im Königreich Azeroth zerstrittene Clans zusammenführen. *Sommer 98*

9 MIGHT & MAGIC 6 (New World Computing) Die dritte große PC-Rollenspielerien hat den Sprung zu scrollendem 3D geschafft, vertraut ansonsten aber auf ihre alten Qualitäten. *Frühjahr 98*

10 ZORK: GRAND INQUISITOR (Activision) Buntere Grafiken, eine Wagenladung vom typischen Zork-Humor und endlich wieder ein Inventory: Das neue Zork unterscheidet sich deutlich von seinem Vorgänger Nemesis. *Okt. 97*



Monkey Island 3: Kult-Adventureheld Guybrush klagt dem Haushund das Fressen.



Diablo – Hellfire: Der neu geschaffene Mönch ist ein Meister der martialischen Künste.



Blade Runner: Die aufwendigen Szenarien bestehen angeblich aus über einer Million Polygonen.



King's Quest 8: Die zweidimensionalen Zeiten sind bei Adventure-Spezialist Sierra vorbei.



Warcraft Adventures: Gerenderte Hintergründe mit gezeichneten Cartoonfiguren.



Grim Fandango: Besonders freundlich sind die Menschen in LucasArts neuem Adventure nicht gerade.

Simulations-Highlights

1 FALCON 4.0 (MicroProse) Der Vorgänger galt jahrelang als die Referenz im Genre. Mit Hyperrealismus und aus Satellitendaten generierten Landschaften will man den Erfolg wiederholen. *Dez. 97*

2 WING COMMANDER PROPHECY (Origin) Fünfter Teil des Weltraumepos mit weniger Filmsequenzen, dafür aber 50 abwechslungsreichen Missionen und feinsten Grafik. *Nov. 97*

3 F-22 ADF (DID) 4,5 Millionen Quadratmeter Landschaft, 60 Flugzeuge und natürlich ein authentisches Flugmodell: Der Nachfolger des EF2000 hat das Zeug zum Überflieger. *Nov. 97*

4 LONGBOW 2 (Jane's) Grafisch fabelhafte Helikopter-Simulation. Weitere, exklusive Infos dazu, direkt von Starprogrammierer Andy Hollis, finden Sie in unserer großen Preview. *Okt. 97*

5 MECHWARRIOR 3 (MicroProse) Die FA-SA-Lizenz liegt nun bei MicroProse, die mit der bewährten Mixtur aus Battletech und Spieltiefe bei den Mech-Fans landen wollen. *Sommer 98*

6 EARTHSIEGE 3 (Sierra) Drei verschiedene Parteien mit insgesamt 40 Fahrzeugen, die nicht nur HERCs, sondern auch Panzer und Flugzeuge umfassen. Hat die wohl schönste Mech-Grafik. *März 98*

7 HEAVY GEAR (Activision) Dank der Erfahrung zweier Mechwarrior spielt Activision mit strategisch anspruchsvollen Missionen auch ohne FA-SA-Lizenz ganz oben in der Roboter-Liga mit. *Nov. 97*

8 ARMORED FIST 2 (Novalogic) Mit einem modernen M1A2-Panzerverband rasseln Sie durch imposantes Voxel-2-Gelände. Trotz der Realitätsnähe auch für Einsteiger interessant. *Dez. 97*

9 I-WAR (Ocean) Gewaltig: Sie steuern ein 150 Meter langes Raumschiff. Mit einer ausgefeilten Story und einem Strategiemodus begeistert I-War auch abseits typischer Simulationstugenden. *Dez. 97*

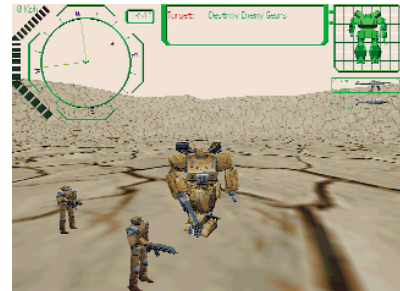
10 TEAM APACHE (EIDOS) Zugängliche, da nicht schraubengenaue Apache-Simulation. In drei Feldzügen arbeiten Sie sich vom einfachen Piloten zum Staffelführer hoch. *Januar 98*



Falcon 4.0: Über den 3Dfx-Support wurde erst vor ein paar Monaten entschieden.



F-22 ADF: Mit seiner neuen Kampfflugzeug-Simulation will DID wieder hoch hinaus.



Heavy Gear: Activisions neue Kampfroboter sehen den altbekannten Mechs recht ähnlich.



Earthsiege 3: Grafisch sicherlich die bislang aufwendigste Mech-Simulation.



Team Apache: Hier erkennen Sie schon die schwere Bewaffnung des Apache-Helis.



I-War: Das Weltraum-Spiel verknüpft heiße Aktion mit taktischen Entscheidungen.