Mal sehen, wohin wir gehen

DIE TRENDS FÜR 2007

Die E3 ist ein Schaufenster in die Zukunft: Es zeigt, in welche Richtung sich die PC-Spiele in nächster Zeit entwickeln. GameStar wirft gemeinsam mit Spieledesignern einen Blick auf das, was kommt.

Ich wünschte, ich hätte zehn Cent für jedes Mal, dass jemand ›Next Gen‹ sagt«, notiert Chris Taylor auf dem GameStar-Umfragebogen. Jedes Jahr horchen die GameStar-Redakteure auf der E3 die wichtigsten Designer der Branche aus, um ihre Einschätzung über die Zukunft der PC-Spiele zu erfahren. Dazu addieren wir unsere eigenen Beobachtungen aus Besuchen bei 52 Firmen und einem Blick auf weit über 150 kommende Spiele. Der Seufzer von Chris Taylor, des Chefs von Gas Powered Games (**Dungeon Siege**, **Supreme Commander**), gibt das Hauptthema der Messe treffend wieder: Den Generationswechsel bei den Konsolen (»Next Gen«) und die vielfältigen, oft diffusen Hoffnungen, die sich daran knüpfen – auch für PC-Spiele.

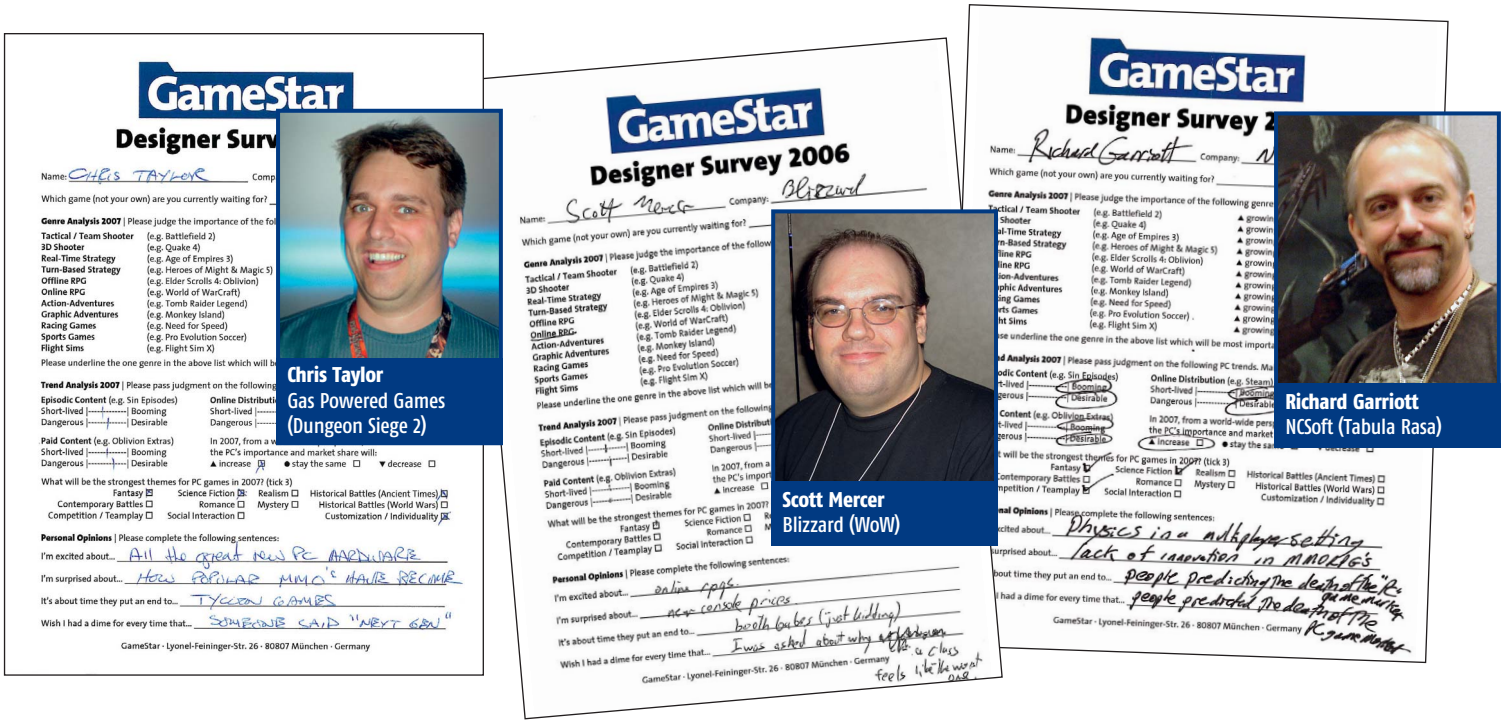
Systeme: PC trifft Xbox

Aus der mit viel Leidenschaft geführten Meinungsschlacht um Xbox 360, Playstation 3 und Nintendo Wii geht der PC als lachender Vierter hervor – ohne deutlichen Sieg, aber mit vitalem Selbstbewusstsein. Dafür spricht nicht nur die PC-reiche Spiele-Palette der großen Publisher (siehe Seite 18), sondern auch die Stimmung der Branchen-Insider. Fast alle Designer glauben, dass der PC seine Marktbedeutung 2007 halten oder sogar steigern wird – auch in den USA, wo die Konsolen erdrückend dominieren. Ein Grund für den Optimismus mag die Enttäuschung darüber sein, dass die nächste Konsolengeneration mit überwiegend altbackenen Spielen startet; dem riesigen Potenzial durch die Technologie steht ein Mangel an Innovation gegenüber, wie etwa Charles Cecil (Revolution Software) ernüchtert feststellt. Der wichtigere Anlass für das Vertrauen in den PC dürfte die Nähe zur Xbox 360 sein, denn die Grenzen zwischen den beiden Plattformen verschwimmen. Viele Projekte wurden auf der E3 gleich für beide Systeme gezeigt, die Parallel-Entwicklung wird zum Standard. Was für die Xbox kommt, dürfte auch den PC erreichen, und umgekehrt.

Themen: Team-Fantasy

Man mag es für eine gute oder eine schlechte Nachricht halten: die Flut der Weltkriegs-Spiele flaut ab. Auf der E3 waren nur wenige Neuentwicklungen im historischen Szenario zu sehen, darunter Serienfortsetzungen (**Brothers in Arms 3** zum Beispiel oder **Call of Duty 3**, das für Konsole erscheint) und schon länger angekündigte Titel wie **Company of Heroes**. Kein einziger der von GameStar befragten Designer maß dem Weltkriegs-Hintergrund für 2007 eine Bedeutung bei. Stattdessen prophezeite der Großteil der Glaskugel-Gucker mehr Fantasy und mehr Interaktion

Crysis veranschaulicht die Grafik-Trends für Actionspiele: Fotorealismus, offene Spielwelt, lebensnahe Charaktere.



zwischen den Spielern. Sprich: mehr **World of Warcraft**. Der gewaltige Erfolg des Online-Rollenspiels prägt die Erwartungen der Designer, die praktisch alle selbst in Azeroth unterwegs sind, schon im zweiten Jahr. Entsprechend enthusiastisch setzen die Designer auf Online-Rollenspiele als wichtigstes Genre 2007 (siehe Grafik). Mit der Realität auf der Messe deckt sich das nicht. Im Vergleich zu den letzten Jahren ist keine wachsende Anzahl an Online-Abenteuern im Vorbereitung, eher eine schrumpfende; das Potenzial zum **WoW**-Killer hat keines. Hellsichtiger scheinen da die Negativ-Prognosen der Experten: Die sahen Rennspiele und Action-Adventures auf dem PC auf dem absteigenden Ast. Das dürfte zutreffen. Vor allem die Spaß-Rennspiele im Stil von **Need for Speed** entwickeln sich zur mehr oder weniger exklusiven Konsolen-Domäne; für Action-Adventures á la **Tomb Raider** gilt das Gleiche.

Grafik: fotorealistisch

Zwar zeigt jede E3, wie sprunghaft sich die Technik, allem voran die Grafik, Jahr für Jahr weiter entwickelt. Allerdings standen die Zeichen noch nie so sehr auf fotorealistischer Darstellung wie diesmal. Das gilt vor allem für die Personen und ihre Mimik. Electronic Arts zeigte Technik-Demos für ihre Sportspiele, die aus der Entfernung wie TV-Übertragungen aussahen; Action-Hoffnungsträger wie **Crysis** oder **Unreal Tournament 2007** zeichnen lebendig animierte Gesichtszüge bis hinunter zu den Hautunreinheiten nach. Der Gegenpol zur Detailverliebtheit im Kleinen ist die Öffnung im Großen: Die Spielwelten strecken sich in die Weite. Das **GTA**-Prinzip der offenen Umgebung pflanzt sich in Action-Spielen wie **Crysis** oder **Just Cause** fort, Rollenspiele wie **Das schwarze Auge: Drakensang** oder **The Witcher** folgen dem Trend zur detailverliebten Simulation großer Landschaften, die **Oblivion** auszeichnet.

Trends: Online kaufen

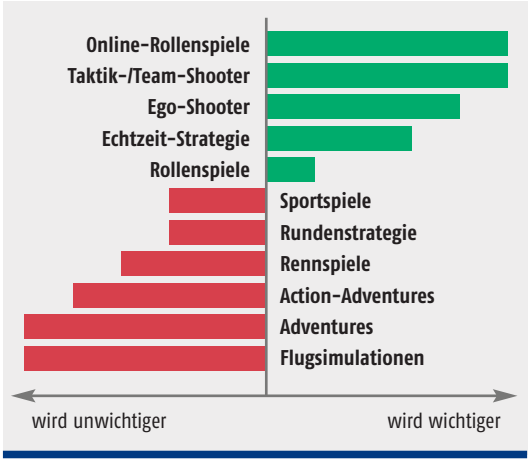
Zu drei aktuellen Trends wollten wir die Einschätzung der Designer hören: zu Episoden-Spielen, dem Online-Vertrieb á la Steam und der nachträglichen Veröffentlichung von bezahlten Inhalten, wie es EA mit den Booster Packs zu **Battlefield 2** und **Die Sims 2** macht. Prinzipiell gilt: Anders als bei den Spielern stoßen alle drei Entwicklungen bei den Spielemachern auf Zuspruch. Dass Programme in Häppchen veröffentlicht werden, so wie derzeit **Sin Episodes** oder die **Half-Life 2**-Fortsetzungen, halten die meisten allerdings für einen kurzlebigen Trend. Tatsächlich war auf der E3 kein Projekt zu sehen, das scheibchenweise an den Mann gebracht werden wird. Online-Downloads ohne Datenträger und Verpackung gehört dagegen nach Meinung der Designer ebenso die Zukunft wie kostenpflichtigen Extra-Inhalten. Das dürfte ebenso spannend wie konfliktreich werden, denn Firmen wie Bethesda (**Oblivion**) fangen gerade erst an, das Gewinnpotenzial von Dollar-Happen für begeisterte Spieler zu entdecken.

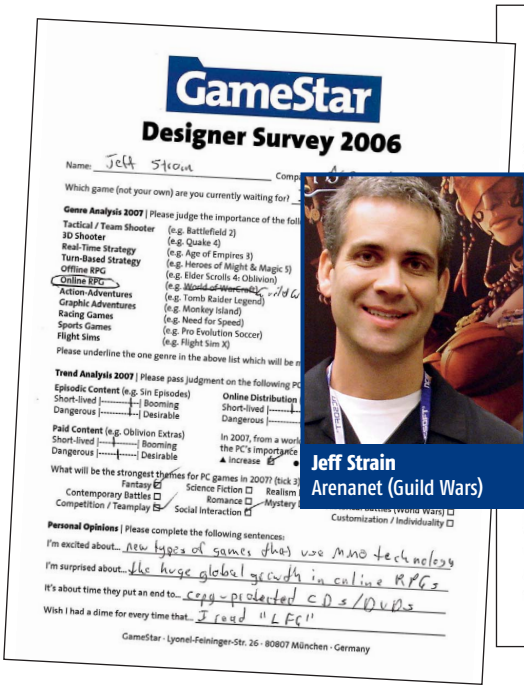
»Schluß mit Kopierschutz!«

Im Freistil-Bereich unseres knackigen Fragebogens durften die Designer zu Blatt bringen, was sie sonst so bewegt. Womit soll Schluss sein, wollten wir wissen. »Mit Zwischensequenzen«, grummelt Scott Miller von 3D Realms, »mit Kopierschutz«, waren sich Jeff Strain (Arenanet) und Tony Leier (Tilted Mill) einig, und Richard Garriott von NCSoft mag's nicht mehr hören, wenn Leute »das Ende des PCs prophezeien«. Chris Taylor wundert sich darüber, »wie populär Online-Rollenspiele inzwischen sind«, Guy Wilday von Sega ist eher überrascht über »mein Gehalt«. **Baphomet**-Macher Charles Cecil wünscht sich 10 Cent für jedes Mal, dass er »einen gebrochenen Bullen« spielt, »Gangster haben mein Mädchen entführt, und ich bin auf Rachefeldzug«. Und Scott Mercer von Blizzard seufzt: »Ich wünschte, ich hätte 10 Cent für jedes Mal, dass sich jemand bei mir beklagt, dass seine Klasse in World of Warcraft die schlechteste ist.« Ach Scott, **World of WarCraft** wirft sicher mehr als 10 Cent ab. CS

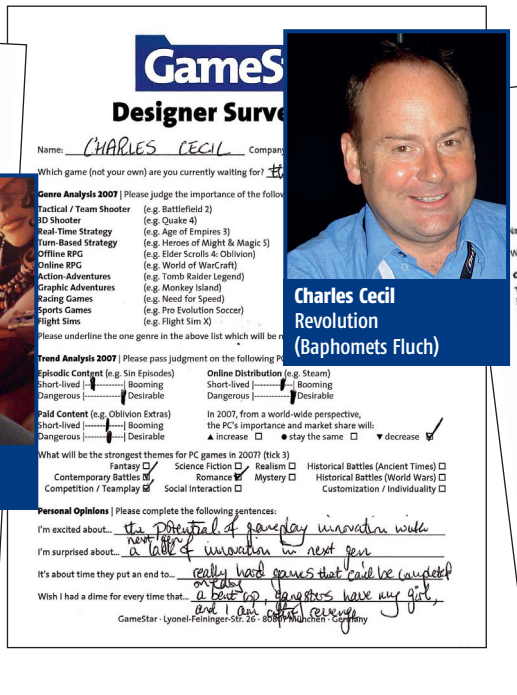
GENRE-TRENDS

Wir baten die wichtigsten Spiele-Designer auf der E3, die Wichtigkeit einzelner Spielegenres für 2007 einzuschätzen.

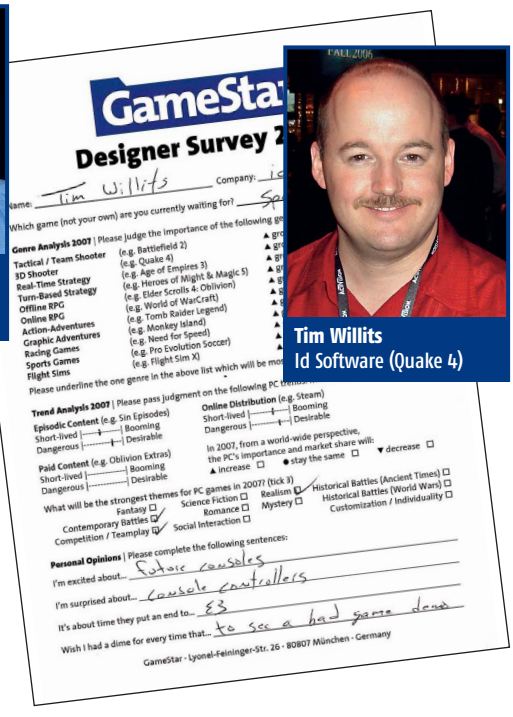




Jeff Strain
Arenanet (Guild Wars)



Charles Cecil
Revolution
(Baphomets Fluch)



Tim Willits
Id Software (Quake 4)