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) ermuntert 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 his-

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

torischen 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

GameStar Designer Survey 2006

Name: CHRIS TAYLOR Company: Gas Powered Games

Which game (not your own) are you currently waiting for? DUNGEON SIEGE 2

Genre Analysis 2007 Please judge the importance of the following genres in 2007 (tick 3)

Tactical / Team Shooter	(e.g. Battlefield 2)	▲ growing
3D Shooter	(e.g. Quake 4)	▲ growing
Real-Time Strategy	(e.g. Age of Empires 3)	▲ growing
Turn-Based Strategy	(e.g. Heroes of Might & Magic 5)	▲ growing
Offline RPG	(e.g. Elder Scrolls 4: Oblivion)	▲ growing
Online RPG	(e.g. World of Warcraft)	▲ growing
Action-Adventures	(e.g. Tomb Raider Legend)	▲ growing
Graphic Adventures	(e.g. Monkey Island)	▲ growing
Racing Games	(e.g. Need for Speed)	▲ growing
Sports Games	(e.g. Pro Evolution Soccer)	▲ growing
Flight Sims	(e.g. Flight Sim X)	▲ growing

Trend Analysis 2007 Please pass judgment on the following PC trends: Mark them as Booming, Desirable, or Dangerous.

Episodic Content (e.g. Sin Episodes)	Online Distribution (e.g. Steam)	Short-lived (e.g. Need for Speed)	▲ increase
Short-lived (e.g. Need for Speed)	Dangerous	▼ decrease	□ stay the same

Personal Opinions Please complete the following sentences:

I'm excited about... ALL THE GREAT NEW PC HARDWARE

I'm surprised about... HOW POPULAR MMO'S HAVE BECOME

It's about time they put an end to... TYRANNY GAMES

Wish I had a dime for every time that... SOMEONE SAID "NEXT GEN"

Chris Taylor
Gas Powered Games
(Dungeon Siege 2)

GameStar Designer Survey 2006

Name: Scott Mercer Company: Blizzard

Which game (not your own) are you currently waiting for? WoW

Genre Analysis 2007 Please judge the importance of the following genres in 2007 (tick 3)

Tactical / Team Shooter	(e.g. Battlefield 2)	▲ growing
3D Shooter	(e.g. Quake 4)	▲ growing
Real-Time Strategy	(e.g. Age of Empires 3)	▲ growing
Turn-Based Strategy	(e.g. Heroes of Might & Magic 5)	▲ growing
Offline RPG	(e.g. Elder Scrolls 4: Oblivion)	▲ growing
Online RPG	(e.g. World of Warcraft)	▲ growing
Action-Adventures	(e.g. Tomb Raider Legend)	▲ growing
Graphic Adventures	(e.g. Monkey Island)	▲ growing
Racing Games	(e.g. Need for Speed)	▲ growing
Sports Games	(e.g. Pro Evolution Soccer)	▲ growing
Flight Sims	(e.g. Flight Sim X)	▲ growing

Trend Analysis 2007 Please pass judgment on the following PC trends: Mark them as Booming, Desirable, or Dangerous.

Episodic Content (e.g. Sin Episodes)	Online Distribution (e.g. Steam)	Short-lived (e.g. Need for Speed)	▲ increase
Short-lived (e.g. Need for Speed)	Dangerous	▼ decrease	□ stay the same

Personal Opinions Please complete the following sentences:

I'm excited about... online rpgs

I'm surprised about... new console prices

It's about time they put an end to... both bubbles (just kidding)

Wish I had a dime for every time that... I was asked about why we're not a class feels like the worst one

Scott Mercer
Blizzard (WoW)

GameStar Designer Survey 2006

Name: Richard Garriott Company: NCSoft

Which game (not your own) are you currently waiting for? Tabula Rasa

Genre Analysis 2007 Please judge the importance of the following genres in 2007 (tick 3)

Tactical / Team Shooter	(e.g. Battlefield 2)	▲ growing
3D Shooter	(e.g. Quake 4)	▲ growing
Real-Time Strategy	(e.g. Age of Empires 3)	▲ growing
Turn-Based Strategy	(e.g. Heroes of Might & Magic 5)	▲ growing
Offline RPG	(e.g. Elder Scrolls 4: Oblivion)	▲ growing
Online RPG	(e.g. World of Warcraft)	▲ growing
Action-Adventures	(e.g. Tomb Raider Legend)	▲ growing
Graphic Adventures	(e.g. Monkey Island)	▲ growing
Racing Games	(e.g. Need for Speed)	▲ growing
Sports Games	(e.g. Pro Evolution Soccer)	▲ growing
Flight Sims	(e.g. Flight Sim X)	▲ growing

Trend Analysis 2007 Please pass judgment on the following PC trends: Mark them as Booming, Desirable, or Dangerous.

Episodic Content (e.g. Sin Episodes)	Online Distribution (e.g. Steam)	Short-lived (e.g. Need for Speed)	▲ increase
Short-lived (e.g. Need for Speed)	Dangerous	▼ decrease	□ stay the same

Personal Opinions Please complete the following sentences:

I'm excited about... physics in a multiplayer setting

I'm surprised about... lack of innovation in MMO's

It's about time they put an end to... people predicting the death of the PC

Wish I had a dime for every time that... people predicted the death of the PC game market

Richard Garriott
NCSoft (Tabula Rasa)

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 à 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 offe-

nen 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 à 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 Spielern 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 scheinbar 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 Mil-

GENRE-TRENDS

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

ler von 3D Realms, »mit Kopierschutz«, waren sich Jeff Strain (Arenanet) und Tony Leier (Tilted Mill) einig, und Richard Gariott 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**

GameStar Designer Survey 2006
 Name: Jeff Strain
 Company: Arenanet (World Wars)
 Genre Analysis 2007: Online RPG (most important), Tactical / Team Shooter, 3D Shooter, Real-Time Strategy, Turn-Based Strategy, Offline RPG, Action-Adventures, Raging Games, Sports Games, Flight Sims.
 Trend Analysis 2007: Epicodic Content (most important), Short-lived, Dangerous, Paid Content, Realism, Social Interaction.
 Personal Opinions: I'm excited about... new types of games (that) use MMO technology. I'm surprised about... the huge global growth in online RPGs. It's about time they put an end to... copy-protected CDs/DVDs. Wish I had a dime for every time that... I read "LFC".

GameStar Designer Survey 2006
 Name: Charles Cecil
 Company: Revolution (Baphomet's Fluch)
 Genre Analysis 2007: Tactical / Team Shooter, 3D Shooter, Real-Time Strategy, Turn-Based Strategy, Offline RPG, Action-Adventures, Raging Games, Sports Games, Flight Sims.
 Trend Analysis 2007: Epicodic Content, Short-lived, Dangerous, Paid Content, Realism, Social Interaction.
 Personal Opinions: I'm excited about... the potential of boundary innovation with... I'm surprised about... a lack of innovation in next gen. It's about time they put an end to... really hard games that could be completed in 10 min. Wish I had a dime for every time that... a few top designers have my girl, and I am getting revenge.

GameStar Designer Survey 2006
 Name: Tim Willits
 Company: Id Software (Quake 4)
 Genre Analysis 2007: Tactical / Team Shooter, 3D Shooter, Real-Time Strategy, Turn-Based Strategy, Offline RPG, Action-Adventures, Raging Games, Sports Games, Flight Sims.
 Trend Analysis 2007: Epicodic Content, Short-lived, Dangerous, Paid Content, Realism, Social Interaction.
 Personal Opinions: I'm excited about... future consoles. I'm surprised about... console controllers. It's about time they put an end to... E3. Wish I had a dime for every time that... to see a hard game done.