

Ein Jahr und seine Spiele

SO WAR 2005

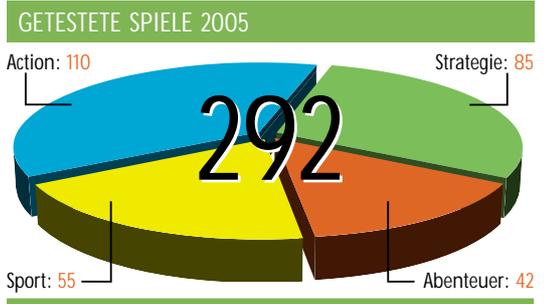
Zurückdenken an 2005: Was ist passiert zwischen World of Warcraft und Battlefield 2? Ein Blick auf die Höhepunkte eines eher lauen Spielejahres.

Der bekannte Lebermann und GameStar-Chefredakteur Gunnar Lott seufzte einmal: Ein dummes Jahr sei das gewesen, dieses 2005. Tatsächlich waren die vergangenen zwölf Monate eher geruhig für die Spielebranche, arm an Höhepunkten, ein Übergangsjahr. Die großen Actionspiele: 2004 abgefeiert. Die großen Rollenspiele: auf 2006 verschoben. Die Technik: nur verfeinert. Selbst **World of Warcraft**, dessen Stern über 2005 leuchtet wie kein anderer, war in den USA schon Ende 2004 gestartet. Auch bei den Konsolen dämmert das Abendrot der aktuellen Generation, 2006 werden Xbox 360 und die kommende Playstation 3 den Markt aufrollen. Trotzdem: So manches gute Spiel ist 2005 erschienen, mehr als einmal wallte aber auch der Zorn der Spieler auf.

Der Markt

292 Spiele hat GameStar 2005 (Ausgaben 3/05 bis 2/06) getestet – leichte Ebbe im

Spielmeer, üblich sind über 300 Titel. Rund ein Fünftel davon waren Fortsetzungen bekannter Serien. Die landeten, wenig verwunderlich, größtenteils im Spitzfeld der Wertungsrankliste. Wenn die Deutschen 2005 in den Laden gingen, dann griffen die meisten zu **World of Warcraft** – Blizzards phänomenal erfolgreiches Online-Rollenspiel hat sich dieses Jahr öfter verkauft als jedes andere Spiel. Auf Platz 2 folgt **Battlefield 2**, der dritte Rang geht an **Die Sims 2**, das bereits 2004 erschienen ist. Mit den beiden Addons **Wilde Campus-Jahre** und **Nightlife** stehen **Die Sims** gleich dreimal in den Top 10 der meistverkauften Spiele. Ein Grund zu schimpfen? Nein, eher ein Grund für die Entwickler, ernsthaft drüber nachdenken, was den Erfolg von **Die Sims 2** ausmacht – und wer das Spiel kauft. Denn die Lebenssimulation wird von mehr Frauen als Männern gespielt. Das schöne Geschlecht zieht es 2005 verstärkt zu Computerspielen; auch anspre-



chend inszenierte Abenteuer wie das Thriller-Adventure **Fahrenheit** machen Frauen neugierig. **Fahrenheit**, das sich auf dem PC ordentliche 39.000 Mal verkauft, ist eine der Überraschungen des Jahres. Überraschend auch deshalb, weil es überhaupt in Deutschland erschienen ist. Andere mutige, unkonventionelle Werke wie das skurrile Jump-and-Run **Psychonauts** oder das epische **Advent Rising** finden monatelang keinen hiesigen Publisher.

Spiele



World of Warcraft (91)
Überraschung im Januar: Hearts of Iron 2 (79)
Enttäuschung im Januar: True Crime (66)



Knights of the Old R. 2 (88)
Überraschung im Februar: Republic Commando (82)
Enttäuschung im Februar: Playboy the Mansion (52)



Splinter Cell 3 (90)
Überraschung im März: Silent Hunter 3 (88)
Enttäuschung im März: Brothers in Arms (81)



Trackmania Sunrise (86)
Überraschung im April: Star Wolves (85)
Enttäuschung im April: Empire Earth 2 (76)

Januar

Februar

März

April

News

Steam bringt die Gemüter zum Brodeln: Viele Käufer von Half-Life 2 haben Probleme mit der Internet-Freischaltung des Spiels. Außerdem: Electronic Arts kauft 19,9 % der Ubisoft-Aktien, die befürchtete Komplettübernahme bleibt aber aus.

Kurz vor Quartalsende schließt Ion Storm (Deus Ex), Jowood löst Wings Simulations (Soldner) auf. Außerdem: Die erste Station der CPL World Tour in Istanbul entfällt wegen Schneefall.

Auf der Game Developers Conference in Kalifornien stellt Will Wright sein neues Spiel vor: Spore. Das Echo ist in Fachkreisen gewaltig; die Spieler bleiben vorerst nüchtern. Außerdem: Warren Spector, früher angestellt bei Ion Storm, gründet sein eigenes Studio Junction Point.

Die ZDF-Sendung Frontal 21 berichtet zum zweiten Mal über gewalthaltige Computerspiele. Die Spielergemeinde protestiert empört gegen die einseitige Darstellung. Außerdem: Der 3D-Shooter Prey, 1995 erstmals angekündigt, taucht wieder auf; die Londoner Traditionsmesse ECTS findet nicht mehr statt.

DURCHSCHNITTSWERTUNG 2005

62

Den höchsten Schnitt hat das Abenteuer-Genre (68), den niedrigsten Action (59).

LIEBLINGSWERTUNG 2005

70

Die Redaktion vergab 2005 14 Mal die Wertung 70. Auf den Plätzen: 85 (13 Mal), 80 (10 Mal).

HÖCHSTE UNVERGEBENE WERTUNG

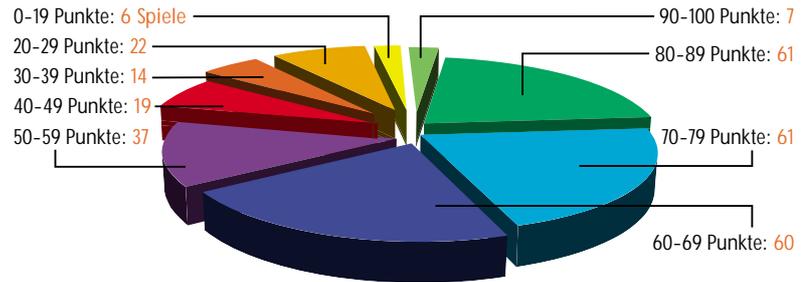
32

Die Wertungen beginnen 2005 mit 5 und enden bei 93. Unvergeben: 6, 8, 12, 14, 15, 19 und 32.

Die Spiele

Die großen Spiele des Jahres: **Battlefield 2**, **Age of Empires 3**, **GTA San Andreas**. Meilensteine ihres Genres sind sie alle nicht, wohl aber exzellente Unterhaltung. Das Action-Genre schwankt zwischen Überraschung

WERTUNGSVERTEILUNG 2005



129 von 292 getesteten Spielen (44%) bekamen eine Wertung von 70 oder mehr Punkten.

(**F.E.A.R.**) und leichter Enttäuschung (**Quake 4**), in Abwesenheit des Dauer-Hoffnungsträgers **Stalker** wartet man eher nüchtern die kommende Genre-Generation ab. Die Strategie sieht die Wiederkehr von zwei der populärsten Serien: Mit **Age of Empires 3** erscheint ein Grafik-Leckerbissen, der zwar fein schmeckt, aber nicht ganz satt macht. **Civilization 4** knüpft dafür nahtlos an die Serientradition an und versöhnt die Fans mit dem durchwachsenen dritten Teil. Zwei große Online-Rollenspiele teilen den Markt und die Sympathien der Spieler unter sich auf: **World of Warcraft** entwickelt sich zum Massenphänomen, das ungeahnte Energien schluckt und das Thema Spielesucht ins Licht der Öffentlichkeit rückt. **Guild Wars** erscheint im Vergleich dazu schon beinahe wie ein Geheimtipp, auch wenn es sich dank eines großen Vorteils gut verkauft: Es kostet keine Monatsgebühr. Das klassische Solo-Rol-

enspiel schleppt sich deutlich angeschlagen durch 2005, geschüttelt von einer Serie von Enttäuschungen: Weder **Dungeon Lords** noch **Bard's Tale** noch **Fable** entsprechen den Erwartungen. Immerhin treibt das Adventure-Genre zarte Blüten, vor allem der Erfolg des deutschen **Ankh** macht

DIE BESTEN SPIELE 2005

Battlefield 2	93
Battlefield 2 Special Forces	93
GT Legends	92
World of Warcraft	91
GTA San Andreas	90
Civilization 4	90
Splinter Cell 3	90

DIE SCHLECHTESTEN SPIELE 2005

Tischfußball	9
Lederzwerge	7
Fußball Liga Champion 05/06	5
Mordillo's Jungle Fever	5



Guild Wars (88)
Überraschung im Mai:
Juiced (87)
Enttäuschung im Mai:
Boiling Point (69)



Battlefield 2 (93)
Überraschung im Juni:
Psychonauts (77)
Enttäuschung im Juni:
Dungeon Lords (71)



Panzers Phase 2 (85)
Überraschung im Juli:
Falcon 4.0 Allied Force (85)
Enttäuschung im Juli:
The Bard's Tale (67)



Fahrenheit (82)
Überraschung im August:
Total Overdose (82)
Enttäuschung im August:
Ryl (60)

Mai

Intel verkauft mit dem Pentium Extreme Edition 840 den ersten Prozessor mit zwei Rechenkernen. Einen Monat später zieht AMD mit dem (klar schnelleren) Athlon 64 X2/4800+ nach. Außerdem: Auf der E3 werden Xbox 360 und Playstation 3 gefeiert; das neue Ehre-System sorgt in World of Warcraft ungewollt für Massenschlachten.

Juni

Battlefield 2 krankt an Serverproblemen. Electronic Arts verärgert die Fans mit schlechtem Krisenmanagement und problematischen Patches. Außerdem: Chris Taylor kündigt das Strategiespiel Supreme Commander an.

Juli

In den USA darf der Actionhit GTA San Andreas nur noch an Erwachsene verkauft werden, nachdem bekannt wird, dass das Spiel versteckte Sexszenen enthält. Der Fall tritt eine gesellschaftliche Diskussion los. Außerdem: Sony legalisiert Everquest 2-Auktionen über die Webseite Station Exchange.

August

134.000 Besucher stürmen die Games Convention in Leipzig. Die GC wird zu Europas wichtigster Messe für Computer- und Videospiele. Außerdem: JoWood verkracht sich mit dem Stargate-Entwickler Perception, die Zukunft des Spiels ist ungewiss.

SPIELE ZU FILMEN

King Kong	82
Starship Troopers	77
Madagascar	70
Shrek Super Slam	70
Robots	69
Harry Potter und der Feuerkelch	69
Die Unglaublichen 2	68
Constantine	60
Fantastic Four	58
Back to Gaya	57
Der König von Narnia	51
Charlie und die Schokoladenfabrik	42
Lemony Snicket	36
NVA	34
Troja	31

Im Schnitt bekamen Filmumsetzungen 2005 eine Wertung von 58 Punkten.

Rätselfreunden Hoffnung. Und der Sport? Setzt mehr denn je auf Realismus. Das edle **GT Legends** fährt souverän an die Spitze der Rangliste, **Pro Evolution Soccer 5** deklassiert **Fifa 06**, der detailverliebte **Fussballmanager 06** findet wieder massenhaft Freunde. Bei den Fun-Rennspielen bekommt **Need for Speed** erstmals einen starken Konkurrenten: **Juiced** zieht in Sachen Wertung auf gleiche Höhe mit dem neuen Serienteil **Most Wanted**.

Die Branche

Ein bisschen eifriger vielleicht als in anderen Jahren werden 2005 auf dem Friedhof der Spielestudios Gräber geschaufelt: die **Deux Ex**-Macher von Ion Storm nehmen

NOCH NICHT GANZ TOTE GENRES

Boxspiel	Heavyweight Thunder (36)
Flipper	Ultimate Pinball Challenge (52)
Flugsimulation	Falcon 4.0 Allied Force (85)
Kartenspiel	Trivocum (70)
Prügelspiel	Rag Doll Kung Fu (70)
	Shrek Super Slam (70)
U-Boot-Simulation	Silent Hunter 3 (88)
Weltraumspiel	Star Wolves (85)
	X3 (62)

VIERTE TEILE

Civilization 4	90
Quake 4	81
SWAT 4	80
Worms 4 Mayhem	75
Dynasty Warriors 4	64
Star Wraith 4	20

den Hut, Digital Anvil (**Freelancer**) wird aufgelöst, Wings Simulation (**Söldner**) geschlossen, Stainless Steel abgewickelt, noch bevor deren **Rise & Fall** überhaupt in den Läden steht. Die **Myst**-Macher Cyan entlassen die Belegschaft, nur um sie kurz darauf wieder einzustellen – knapp gerettet! Kein Wunder, dass bislang unabhängige Studios doch unter die Fittiche einer der Branchengrößen schlüpfen: Sid Meiers Firaxis kommt bei Take 2 unter, Creative Assembly (**Rome**) bei Sega. Bioware wird von einem Spekulationsfonds gekauft. Die großen Fortsetzungen kommen trotzdem nicht von bekannten Studios, sondern aus der Massenproduktion der publisher-eigenen Teams – allen voran die von Electronic

EA-SPORTS-FORTSETZUNGEN

Spiel	Folge	Wertung	2004	2003
Fussball Manager 06	Teil 6	89	88	87
Need for Speed Most Wanted	Teil 9	87	84	82
NBA Live	Teil 12	86	85	87
Fifa 06	Teil 13	85	84	87
Tiger Woods PGA Tour 06	Teil 13	86	85	88
NHL 06	Teil 14	88	91	92
Madden NFL 06	Teil 14	86	88	88

Arts und Ubisoft. Und in Deutschland? Zwar schwächelt die Entwicklerbranche, als Höhepunkte gelten **Sacred Underworld**, **Ankh** oder **X3**. Dafür tut die Strahlkraft der Publikumsmesse Games Convention und die Debatte um die »Killerspiele« dem Medium gut: In Zeitungen und im Fernsehen wird zunehmend differenziert über Spiele und ihre Wirkung gesprochen. Sprechen durften auch Sie: Mit Ihrer Stimme haben Sie vergangene Ausgabe Ihre Spiele des Jahres 2005 gewählt. Die Gewinner kürt GameStar am 23. Februar bei der Verleihung der GameStar Awards in München.

ONLINE-ROLLENSPIELE 2005

Gelungen	Gescheitert
World of Warcraft	Yu-Gi-Oh Online
Guild Wars	Ryl
Everquest 2	Matrix Online
City of Villains	

Spiele



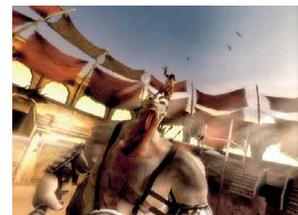
F.E.A.R. (89)
Überraschung im September: **GT Legends** (92)
Enttäuschung im September: **Fable** (78)



Civilization 4 (90)
Überraschung im Oktober: **Ankh** (78)
Enttäuschung im Oktober: **Shattered Union** (76)



NFS Most Wanted (87)
Überraschung im November: **Gun** (80)
Enttäuschung im November: **X3 Reunion** (62)



Prince of Persia 3 (84)
Überraschung im Dezember: **Agatha Christie** (73)
Enttäuschung im Dezember: **Quake 4** (81)

September

Oktober

November

Dezember

News

Der deutsche Entwickler Crytek (Far Cry) stellt seine Cry Engine 2 vor, die mit ausgefeilter Physik, Soft Shadows, HDR-Technologie und durchscheinenden Objekten der Unreal Engine 3 Konkurrenz machen soll. Außerdem: GameStar übergibt ZDF-Chefredakteur Nikolaus Brender eine Spieler-Petition gegen Frontal 21.

Ende Oktober enthüllt Blizzard auf der firmeneigenen Messe Blizzcon die ersten Details zum World of Warcraft-Addon Burning Crusade. Außerdem: In den deutschen Kinos läuft der Doom-Film an. Erfolg: mäßig.

Ein Passus über »Killerspiele« im Koalitionsvertrag der neuen Bundesregierung erregt die Spielergemüter und sorgt für überraschend differenzierte Berichte in den Massenmedien. Außerdem: Das deutsche Team holt bei der WCG-Weltmeisterschaft in Singapur Gold in Fifa 2005 und Bronze in Dawn of War.

Zum Jahresende schließt Microsoft Digital Anvil (Freelancer), Midway macht Stainless Steel (Rise & Fall) dicht. Außerdem: Spieler von Call of Duty 2 fordern per Petition einen besseren Schutz vor Cheatern; eine Multiplayer-Beta des Shooters Stalker sickert ins Internet.