

Wo geht's hin, Freunde?

# DAS DESIGNER-ORAKEL

Traditionell befragt GameStar auf der E3 die wichtigsten Designer nach den Trends der Zukunft. Online, Konsolen, Weltkriege – was kommt, sieht verdächtig nach dem aus, was schon da ist.



**E**in kurzer Fragebogen, schnell ausgefüllt und doch hochspannend: 50 Spieledesignern drückten die GameStar-Redakteure auf der E3 die Umfrage in die Hände, 50 Mal bekamen wir aufschlussreiche Einschätzungen über die Zukunft der PC-Spiele. Was passiert in den nächsten beiden Jahren? Unsere Experten werfen einen Blick in die Kristallkugel.

## Online: verhaltener

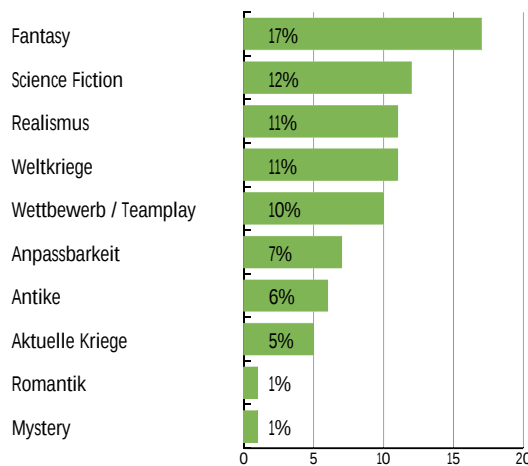
Der nachhaltigste Trend der letzten Jahre war begeisterter Glaube an den Eroberungszug der Onlinespiele – obwohl der nur langsam voran kam. Mittlerweile sind die vernetzten Abenteuer fest im Markt etabliert, damit werden offenbar auch die Einschätzungen realistischer. Jubel und Skepsis halten sich dieses Jahr die Waage: »Ich bin begeistert über das Wachstum bei Onlinespielen«, gibt etwa Michael Fettermann von Petroglyph (**Empire at War**) zu Protokoll, sieht den Spielzeit-Anteil 2006 aber nur bei 30%. Auch Starr Long von NCSOFT freut sich über »mehr Onlinespiele« wie sein eigenes **Tabula Rasa**, schätzt aber trotzdem, dass Spieler 2006 nur ein Viertel ihrer Zeit im Netz verbringen werden. Insgesamt ist das Ergebnis – trotz des

erstaunlichen Erfolgs von **World of Warcraft** – weniger euphorisch: Im Schnitt, so sagen die Verfragten voraus, werden Spieler 2006 38% ihrer Zeit online zubringen. 2004 waren es noch 40%. Bei Profispielern ist dieser Wert schon knapp erreicht (siehe Kasten), im kompletten Spielmarkt aber nach wie vor in weiter Ferne.

## Systeme: Machtwechsel

Mit Xbox 360, Playstation 3 und Nintendo Revolution steht die nächste Konsolengeneration ins Haus, auf der E3 machten die Firmen entsprechend großen Rummel. Offenbar mit Erfolg: Die Designer sagen für 2007 einen Führungswechsel voraus. Nicht nur, dass sich die Xbox inzwischen als Marktmacht etabliert hat – gerade mal 5% glaubten noch letztes Jahr an eine Spitzenreiterrolle der Microsoft-Konsole, nun schoss der Wert auf 30%. Vor allem setzt sich die kommende Xbox 360 nach Meinung der Designer vor alle anderen Systeme. Sie geht damit als Gewinner aus der Vorstellungsschlacht gegen die Playstation 3, an die nur 24% glauben. Dazwischen steht der PC – immer noch hoch angesichts der klaren Konsolen-Dominanz in den meisten Ländern, allen voran der USA.

## DIE WICHTIGSTEN SPIELELEMENTE 2006



## Spielinhalte: konservativ

Kreative Neuvorstellungen wie **Spore** und ein ungebrochener Innovationsrausch bei den Konsolen ließen manchen Messebesucher auch von originelleren Experimenten auf dem PC träumen. Die Experten sind skeptisch. Sie sehen für 2006 eine Schwemme der Themen, die schon jetzt den Markt dominieren: Fantasy, Weltkriege

**GameStar Designer Survey 2005**

Name: RAY MUZYKA Company: BIOWARE

E-Mail: ray@bioware.com

Which game (not your own) are you currently waiting for? Call of War, PS3, Xbox 360, PC

The most important genres 2006 on the PC (please tick 3 answers):  
 Tactical / Team Shooter ☒ 3D-Shooter ☒ Realism ☒  
 Offline-RPGs ☒ Online-RPGs ☒ Action ☒  
 Racing Games ☒ Sports Games ☒ Simulation ☒

In 2006, how much time will gamers spend playing Online - vs. Solo-Mode? 50/50

In 2006, what will the ratio between casual and hardcore gamers be? 70/30

Which will be the strongest themes for PC games in 2006? (tick 3 answers)  
 Fantasy ☒ Science Fiction ☒ Realism ☒ Historical Battles (Ancient Times) ☒  
 Contemporary Battles ☒ Romance ☒ Mystery ☒ Historical Battles (World Wars) ☒  
 Competition / Teamplay ☒ Customization / Individuality ☒

What will be the most important gaming platform in two years:  
 PC ☒ Xbox 360 ☒ Playstation 3 ☒  
 Nintendo Revolution ☒ Handhelds (DS, PSP, etc.) ☒ Cellular Phones ☒

I'm excited about... Call of War, PS3, Xbox 360, PC

I'm surprised about... Call of War

It's about time they put an end to... GameStar's violence

Wish I had a dime for every time that... Someone asked when we're going to announce our next game

GameStar - Leopoldstr. 232b - 80807 München Germany  
 Tel ++49/89-36086 660 - Fax ++49/89-36086 652  
 E-Mail: czechmidt@gamestar.de



Ray Muzyka  
Bioware (Jade Empire)

**GameStar Designer Survey 2005**

Name: RICHARD GARRIOTT Company: NCSOFT

E-Mail: richard.garriott@ncsoft.com

Which game (not your own) are you currently waiting for? Call of War

The most important genres 2006 on the PC (please tick 3 answers):  
 Tactical / Team Shooter ☒ 3D-Shooter ☒ Realism ☒  
 Offline-RPGs ☒ Online-RPGs ☒ Action ☒  
 Racing Games ☒ Sports Games ☒ Simulation ☒

In 2006, how much time will gamers spend playing Online - vs. Solo-Mode? 30/70

In 2006, what will the ratio between casual and hardcore gamers be? 70/30

Which will be the strongest themes for PC games in 2006? (tick 3 answers)  
 Fantasy ☒ Science Fiction ☒ Realism ☒ Historical Battles (Ancient Times) ☒  
 Contemporary Battles ☒ Romance ☒ Mystery ☒ Historical Battles (World Wars) ☒  
 Competition / Teamplay ☒ Customization / Individuality ☒

What will be the most important gaming platform in two years:  
 PC ☒ Xbox 360 ☒ Playstation 3 ☒  
 Nintendo Revolution ☒ Handhelds (DS, PSP, etc.) ☒ Cellular Phones ☒

I'm excited about... Real time physics hardware

I'm surprised about... Amazing growth of online worldwide

It's about time they put an end to... Same old products - re-hashed

Wish I had a dime for every time that... People predicted production PC

GameStar - Leopoldstr. 232b - 80807 München Germany  
 Tel ++49/89-36086 660 - Fax ++49/89-36086 652  
 E-Mail: czechmidt@gamestar.de



Richard Garriott  
NCSOFT (Tabula Rasa)

**GameStar Designer Survey 2005**

Name: CHRIS TAYLOR Company: GAS POWERED GAMES

E-Mail: chris@gaspoweredgames.com

Which game (not your own) are you currently waiting for? Call of War

The most important genres 2006 on the PC (please tick 3 answers):  
 Tactical / Team Shooter ☒ 3D-Shooter ☒ Realism ☒  
 Offline-RPGs ☒ Online-RPGs ☒ Action ☒  
 Racing Games ☒ Sports Games ☒ Simulation ☒

In 2006, how much time will gamers spend playing Online - vs. Solo-Mode? 50/50

In 2006, what will the ratio between casual and hardcore gamers be? 50/50

Which will be the strongest themes for PC games in 2006? (tick 3 answers)  
 Fantasy ☒ Science Fiction ☒ Realism ☒ Historical Battles (Ancient Times) ☒  
 Contemporary Battles ☒ Romance ☒ Mystery ☒ Historical Battles (World Wars) ☒  
 Competition / Teamplay ☒ Customization / Individuality ☒

What will be the most important gaming platform in two years:  
 PC ☒ Xbox 360 ☒ Playstation 3 ☒  
 Nintendo Revolution ☒ Handhelds (DS, PSP, etc.) ☒ Cellular Phones ☒

I'm excited about... THE DECLINE OF ORIGINALITY

I'm surprised about... THE DECLINE OF ORIGINALITY

It's about time they put an end to... SEQUELS AND LICENCES

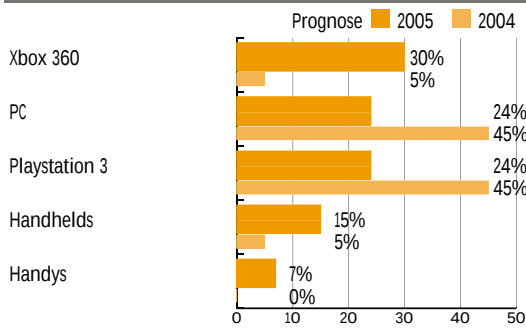
Wish I had a dime for every time that... ADAM WAS MADE FROM

GameStar - Leopoldstr. 232b - 80807 München Germany  
 Tel ++49/89-36086 660 - Fax ++49/89-36086 652  
 E-Mail: czechmidt@gamestar.de

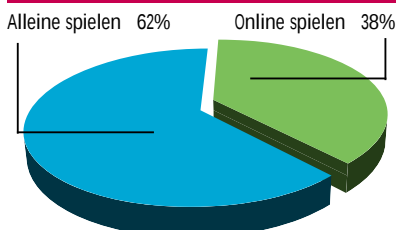


Chris Taylor  
Gas Powered Games  
(Dungeon Siege 2)

## DIE WICHTIGSTEN SYSTEME IN ZWEI JAHREN

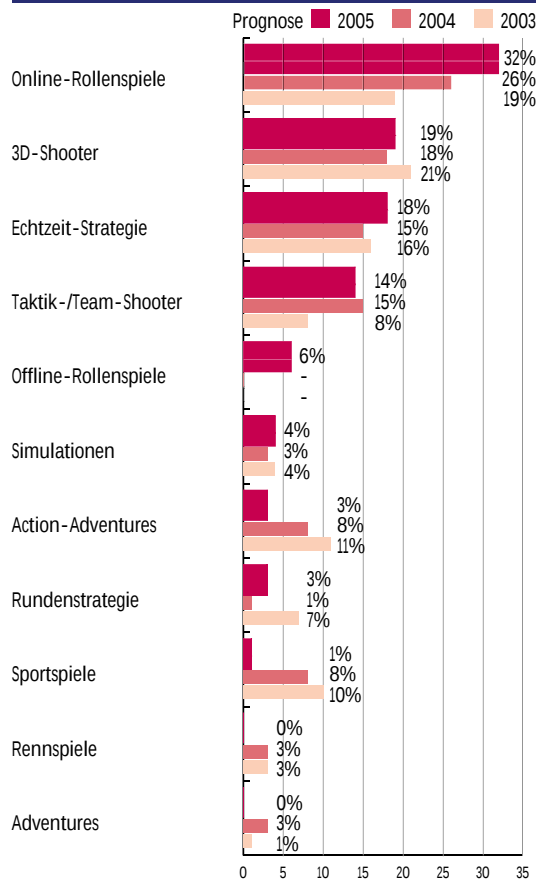


## ONLINE VS. SOLO



Wir fragten: Wieviel Prozent ihrer Zeit verbringen Spieler im Jahr 2006 online in Spielen, wieviel offline? Im Vorjahr erreichten Onlinespiele 40%.

## DIE WICHTIGSTEN GENRES 2006



## WUNSCH UND WIRKLICHKEIT

2003 fragten wir unser Designer-Orakel, wie die Spielewelt im Jahr 2005 aussehen wird. Jetzt können wir die Vorhersagen überprüfen. Und stellen fest: Sie waren sehr gut, die Designer trafen in den meisten Punkten ins Schwarze.

|                         | Prognose für 2005                                                                                             | Wirklichkeit 2005                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Populärste Genres       | 3D-Shooter<br>Online-Rollenspiele<br>Echtzeit-Strategie                                                       | ✓ 3D-Shooter<br>✓ Online-Rollenspiele<br>✓ Echtzeit-Strategie                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Onlinezeit vs. Solozeit | Online: 34%                                                                                                   | ✓ Profispieler verbringen nach einer GameStar-Umfrage sogar schon 37% ihrer Spielzeit im Netz. Rechnet man den Gesamtmarkt, ist die Prognose aber deutlich zu hoch – Gelegenheitsspieler nehmen nach wie vor selten an Onlinepartien teil.                                                                                                                                       |
| Spieltrends             | Online-Aspekte werden wichtiger<br><br>Spiele werden mehr wie Filme<br><br>Starke Charaktere werden wichtiger | ✓ Richtig. Mit World of Warcraft haben Online-Rollenspiele einen massiven Schub bekommen, gleichzeitig wächst der Anteil der Multiplayer-Shooter weiter.<br>✓ Richtig, zumindest im Hinblick auf Fotorealismus und Inszenierung. Beispiele: Half-Life 2, Act of War.<br>✗ Im Gegenteil, Helden wie Gordon Freeman oder Matt Baker aus Brothers in Arms bleiben komplett farblos. |

ge, Science Fiction. Aber auch weiteres Wachstum beim (grafischen) Realismus. Nur ein Designer gab der Romantik eine Chance: Peter Molyneux, in dessen **The Movies** Sie auch Herzschmerz-Filme drehen.

## Und sonst?

Freestyle-Part auf dem Fragebogen, unsere Designer dürfen ihr Herz ausschütten. Was können die Jungs nicht mehr sehen? »Spei-

cherpunkte« (Bartosz Gulik, CD Project), »zweiter Weltkrieg« (Jens-Peter Kurup, IO Interactive), »Britney Spears« (Rod Chong, Simbin). Abgeschafft gehören laut David Cook (Cryptic Studios) Großstadtgangster-Spiele, Greg Zeschuck (BioWare) ist enttäuscht vom »Mangel an Kreativität« und wünschte, er bekäme zehn Cent für jede Frage nach **Baldur's Gate 3**. Miles Jacobson möchte gern Bares sehen »für jedes Mal,

dass jemand das Wort »Polygon« sagt«. Hintergrund: Der Chef von Sports Interactive und wird seit Jahren bedrängt, seinen altmodischen **Championship Manager** in die 3D-Welt zu verfrachten. Der Schlussseufzer gehört Mike Simpson (Creative Assembly): »Ich wünschte, ich kriegte zehn Cent für jedes Mal, dass ich eine großartige Idee habe und dann feststelle, dass sie schon umgesetzt wurde.«

CS

**Toby Gard**  
Crystal Dynamics (Tomb Raider 7)

**Max Schafer**  
Flagship Studios (Hellgate: London)

**Peter Molyneux**  
Lionhead (The Movies)

GameStar - Leopoldsdorfer 252b - 80807 München - Germany  
Tel ++49(89)36086 660 - Fax ++49(89)36086 652  
E-Mail: czechmidt@gamestar.de