

Der Blück zurück

DAS SPIELEJAHR 2004

Ankündigungen, Einstellungen, Entlassungen, Firmengründungen und -pleiten, der Steam-Skandal – auch 2004 ging's in der Spiele-Branche aufregend zu. Wir fassen zusammen.

Wenn's im Januar draußen stürmt und schneit, sitzen GameStar-Redakteure gerne mit einem Tässchen Glühwein am Redaktionskamin und erinnern sich an das vergangene Jahr – natürlich aus der Sicht eines Spielefans. Lesen Sie, was uns (und wohl auch Sie) im starken PC-Jahr 2004 bewegt hat.

Shooter-Overflow

Keine Frage, 2004 war ein Traumjahr für Actionfans: Den Reigen hochkarätiger Shooter läutet im Frühjahr **Far Cry** ein. Neben der technischen Brillanz beeindruckt uns vor allem die KI des deutschen Programms. Publisher Electronic Arts erkennt

das Potenzial der Coburger Entwickler Crytek und nimmt die Yerli-Brüder und ihr Team unter Vertrag. Ein **Far Cry 2** wird es von EA jedoch aus rechtlichen Gründen nicht geben. Im Sommer legt id Software mit dem lang erwarteten **Doom 3** nach und spaltet die Actiongemeinde: Der unübertroffenen Horror-Atmosphäre des Titels stehen Simpelrätsel und der ewig gleiche Spielablauf gegenüber. Im November schließlich sorgt Valve mit **Half-Life 2** für Ärger: Zwar ist das Spiel erstklassig, doch die Online-Registrierung per Steam nervt, zumal sie kurz nach Verkaufsstart Stunden dauert oder gleich gar nicht funktioniert. Dafür nutzt **Half-Life 2** konsequent seine

Physik-Engine: Mit der Gravity-Gun bauen Sie Leitern aus Tonnen. Zwar berechnen auch die anderen »großen« Shooter physikalische Effekte einigermaßen korrekt, die kommen jedoch spielerisch kaum zum Einsatz. In Sachen Optik, KI und Physik setzen **Far Cry**, **Doom 3** und **Half-Life 2** die Standards für die nächsten Jahre. Schließlich werden viele Entwickler eine der drei bewährten 3D-Engines lizenzieren und für ihre kommenden Titel nutzen.

Nicht nur bei der Action, auch im Strategie- und Rollenspiel-Genre brachte das Jahr 2004 mit **Rome**, **Siedler 5**, **Dawn of War**, **Sacred** oder **World of Warcraft** starke Titel. Allerdings sind diese Spiele »nur« erstklas-

Die Spiele-Branche 2004

Januar

Das Jahr beginnt mit einer Schreckensmeldung für die Fans von Endzeit-Rollenspielen: **Fallout 3** wird gestoppt. Dafür kündigt Sunflowers **Anno War** an, allerdings mit neuem Entwickler. Related Designs (**Castle Strike**) kümmert sich um den neuesten Teil der Aufbauserie, bislang waren die Österreicher von **Max Design** dafür verantwortlich. Was war sonst: Olli Kahn gewinnt seine Klage gegen EA Sports, er wollte sein Gesicht nicht in **Fifa WM 2002** sehen.

März

Trubel bei Crytek (**Far Cry**): die Polizei durchsucht wegen Verdachts auf Raubkopien die Firmenbüros. Allerdings bleibt die Aktion ohne Konsequenzen für die Yerli-Brüder, die Arbeiten am Shooter gehen ungehindert weiter. Was war sonst: Blizzard muss wegen des Weggangs mehrerer Mitarbeiter zwei Projekte einstellen. LucasArts tritt trotz Fan-Protesten das **Adventure Sam & Max 2** in die Tonne. Der deutsche Entwicklerverband G.A.M.E. wird gegründet. EA schließt das Entwicklerstudio Origin (**Ultima-Reihe**).

Mai

Auf der E3 in Los Angeles zeigt Valve zum ersten Mal **Counterstrike Source**, von **Half-Life 2** gibt's nur Filme, von **Doom 3** nur die Xbox-Fassung. id Software bestätigt jedoch die Arbeit an einem geheimen Projekt. Am Messestand von Electronic Arts läuft erstmals **Battlefield 2**. Was war sonst: Nach vielen Verschiebungen erscheint endlich **Söldner**, allerdings schwer bug-geplagt. Designer Harvey Smith (**Deus Ex 2**) verlässt Ion Storm und sucht nach neuen Arbeitgebern.

Februar

Atari schließt das Entwicklerstudio Legend (**Unreal**, **Wheel of Time**). Offensichtlich blieb der letzte Titel, **Unreal 2**, finanziell hinter den Erwartungen zurück. Was war sonst: GameStar- und GamePro-Leser wählen **Knights of the Old Republic** zum Spiel des Jahres 2003. Erste Bilder von **Quake 4** tauchen im Internet auf, müssen aber auf Druck von Activision schnell wieder verschwinden. Microsoft legt das Online-Rollenspiel **Mythica** auf Eis, wohl aus Angst vor **World of Warcraft**.

April

Gerade erst erschienen wird Anfang des Monats der Ego-Shooter **Far Cry** indiziert. Grund ist unter anderem die realistische Ragdoll-Physik. Publisher Ubisoft veröffentlicht hastig eine entschärfte deutsche Version ohne zuckende Gegnerleichen. Was war sonst: **Gothic 3** taucht erstmals in einem Jowood-Geschäftsbericht auf, vorher gab's nur Gerüchte. Endzeit-Fans frohlocken: **Interplay will Fallout 3** doch bringen, ein Entwickler steht allerdings noch nicht fest.

Juni

Das FBI verhaftet in mehreren Ländern Cracker, die am Code-Diebstahl von **Half-Life 2** im Sommer 2003 beteiligt waren. Der traditionsreiche Publisher Interplay macht endgültig dicht, das Schicksal von **Fallout 3** ist wieder offen. Was war sonst: Vivendi Universal entlässt wegen Umstrukturierungen in den USA 350 Mitarbeiter. Das Internet-Rollenspiel **Warhammer Online** wird eingestellt.



Far Cry: Mit ihrem Ego-Shooter setzten die Yerli-Brüder Deutschland auf die Shooter-Weltkarte.



Doom 3: Der Action-Kracher inspirierte Zeitungs- und Fernsehjournalisten zu Spiele-Hetzbeiträgen.



Half-Life 2: Die physikalisch korrekte Ballerei bekam trotz Steam-Schikanen Höchstwertungen.

sige Vertreter ihres Fachs, grafische Meisterleistungen oder spielerische Knüller fehlen. Lediglich **Rome** überrascht mit seiner starken künstlichen Intelligenz, die ein Weltreich mühelos verwaltet.


Medien-Hetze

Eigentlich gut: immer öfter werden 2004 Massenmedien wie Zeitungen oder Fernsehen auf das Hobby Computerspiele aufmerksam. Allerdings erzürnen manche Journalistenkollegen die Spielerschaft: im Oktober erscheint unter dem Titel »Die Verdammung der Republik« ein Artikel in der Süddeutschen Zeitung, der die **Doom 3**-Fans zu Proteststürmen im Internetforum

des Blattes veranlasst (WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A41). Wir laden den Autor des Beitrags in die Redaktion ein und führen ein sehr interessantes Gespräch, prompt folgen ausgewogenere Artikel über die Arbeit der USK und Profispielern.

Weniger verständig zeigt sich das ZDF: Nach einem polemischen und obendrein schlecht recherchierten Beitrag in der Sendung **Frontal 21** laden wir dessen Autor ebenfalls zu uns ein. Der Kollege kommt, diskutiert mit uns und dreht nebenbei ein Interview mit der Kollegin Petra Schmitz für die Frauensendung **Mona Lisa**. Allerdings wird das Material nie gesendet, Petras Aussagen passen nicht ins reißeri-

sche Konzept der Fernsehmacher. Sie schimpfen lieber über sexistische Computerspiele und untermalen den Hetzbeitrag mit einseitig ausgewählten Bildern aus **GTA 3**. Unser Fazit: Es ist noch ein langer Weg, bis in den Medien angemessen über das Hobby Spiele berichtet wird.

Doch trotz des herbstlichen Ärgers über unfaire Berichterstattung – 2004 war ein gutes Jahr für Spieler, gerade auf dem PC. In jedem Genre gab es »große« Titel, die in wichtigen Bereichen wie KI und Physik zukunftsweisend sind. Daran müssen sich kommende potenzielle Hits wie **Stalker**, **Unreal 3** oder **Age of Empires 3** messen lassen. Mal sehen, was 2005 so bringt... 

Juli

Und schon wieder ein totes Online-Rollenspiel: EA stoppt die Entwicklung von Ultima X: Odyssey. Dafür bekommt Fallout 3 bei Bethesda (Morrowind) ein neues Zuhause. Der Endzeit-Shooter Stalker wird auf das Jahr 2005 verschoben – die Entwickler brauchen mehr Zeit für Missions-Design und Rollenspiel-Elemente. Was war sonst: Mitte Juli ist Doom 3 endlich fertig und geht ins Presswerk. EA gibt eine »strategische Partnerschaft« mit Crytek bekannt.

September

Steam-Nutzer jubeln, sie bekommen die ersten Datenpakete von Half-Life 2 auf die Festplatte geliefert. Weniger lustig geht's bei Acclaim zu, der Publisher (Turok) schließt seine Pforten – das Rennspiel Juiced geht an THQ. Was war sonst: Allen eingestellten Online-Rollenspielen zum Trotz kündigt Perpetual Entertainment für das Jahr 2007 einen solchen Titel im Star Trek-Universum an. Verkehrte Welt: Larry 8 erscheint in den USA in einer entschärften Version.

November

Half-Life 2 ist fertig und sorgt prompt für Ärger: Die zwangsweise Steam-Registrierung dauert Stunden oder klappt gar nicht. Zudem fehlt auf der deutschen Verpackung ein deutlicher Hinweis, dass eine Internet-Verbindung nötig ist. Tausende Kunden sind verärgert, das Spiel ist trotzdem Spitze. Was war sonst: Die ZDF-Sendung Frontal 21 erzürnt die Spieler-Gemeinde mit einem einseitigen Hetzbeitrag. Entwickler-Urgestein Warren Spector verlässt Ion Storm und will nur noch als Berater arbeiten.

August

Doom 3 ist da und spaltet die Spieler – Shooter-Referenz oder bessere Grafik-Demo? Die Games Convention in Leipzig wird mit über 100.000 Besuchern zum vollen Erfolg, selbst internationale Entwickler wie Mark Rein (Unreal 3) sind von der Messe begeistert. Was war sonst: LucasArts entlässt Mitarbeiter. Warner Bros. übernimmt die Fear-Entwickler Monolith. GameStar verbessert mit einem großen Relaunch unter anderem das Wertungssystem.

Oktober

Streit unter Deutschlands Spieleschaffenden: Der VUD (Verband Unterhaltungssoftware Deutschland) beschließt seine Auflösung. Damit fehlt der deutschen Spiele-Branche in Zukunft eine Lobby-Organisation. Was war sonst: Auch ohne die Unterstützung von Games Workshop soll die Arbeit an Warhammer Online weiter gehen. Der europäische Beta-Test von World of Warcraft startet, im Internet werden über 200 Euro für einen Account geboten.

Dezember

Alles Gute, BPJM – die Indizierungsbehörde feiert ihren fünfzigsten Geburtstag. Freude für Strategiespieler: Ensemble kündigt Age of Empires 3, Electronic Arts ein neues C&C im Alarmstufe Rot-Universum an. Was war sonst: Jowood verspricht per Pressemitteilung Gothic 3 für das Jahr 2005. Take 2 nennt als Datum für die PC-Version von GTA San Andreas den 10. Juni 2005. Übernahmegerüchte: EA beteiligt sich zu knapp 20 Prozent an Ubisoft.