



31
Dezember

Das Jahr das war

SO WAR 2006

Weil die großen Platzhirsche fehlen, bekommen 2006 originelle und innovative Spiele viel Augenmerk. Gleichzeitig kämpfen Spieler mit Bugs, Hardware-Anforderungen und Vorurteilen der Gesellschaft.

Der Rest von Deutschland würde sicher sagen: 2006 war das Jahr der Fußball-Weltmeisterschaft. An Computerspielen ging der Kicker-Karneval aber – abgesehen von leergefegten Servern und dem obligatorischen Electronic-Arts-Ableger **Fifa WM 2006** – eher folgenlos vorbei. Welches Etikett lässt sich dem Spielejahr stattdessen ankleben? Das Jahr der Rollenspiele? Das Jahr der Bugs? Beides richtig. Vielleicht darf man den Jahrgang 2006 aber in den Nachwellen der WM ebenfalls in dem neugewonnenen, leichtherzigen Patriotismus einfärben, der das Land erfasst hatte: 2006, das ist das Jahr der Deutschen. Die Games Convention in Leipzig entthront die US-Messe E3, die radikal verkleinert wird. Deutsche Entwickler bringen reihenweise Titel auf den Markt, die in ihren Genres inhaltlich wie technisch auf Weltniveau spielen und internationale Anerkennung finden – **Anno 1701**, **Spellforce 2**, **Darkstar One**, **Paraworld**, **Geheimakte Tunguska**. Mit **Crysis** steigt ein deutsches

Projekt zum Hoffnungsträger des ganzen Shooter-Genres auf. Und nicht zuletzt ist es kein **Sims 2** oder **World of Warcraft** mehr, sondern ein hiesiges Spiel, das sich 2006 besser verkauft hat als jedes andere.

Der Markt

Das Insel-Aufbauspiel **Anno 1701**, erst Ende Oktober erschienen, findet 2006 hierzulande die meisten Käufer. 360.000 Stück bringt Sunflowers nach eigenen Angaben bis Jahresende an den Mann. Auf Rang 6 folgt mit **Gothic 3** ein weiteres deutsches Spiel, knapp geschlagen von **Oblivion** auf Platz 5, das allerdings auch deutlich länger im Laden lag und mittlerweile im Preis gesenkt wurde. In den Top 5 befinden sich drei Titel, die ins letzte Jahr zurückreichen. Sowohl **World of Warcraft** als auch **Counterstrike Source** sind bereits 2005 erschienen, verkaufen sich aber weiterhin besser als fast jedes neue Spiel. Und **Die Sims 2: Haustiere** ist ein Erweiterungspaket zu einem Hit, der sich sogar seit 2004 beständig in den Verkaufscharts behauptet. Der Trend ist für die Branche alarmierend: Die Deutschen spielen immer weniger Spiele, die dafür immer länger. Wer in **Battlefield 2**, **World of Warcraft** oder auch **Die Sims 2** in eine Spielergemeinschaft von Gleichgesinnten eingebunden ist, braucht keine Abwechslung mehr. Auch **Anno 1701** wird sich erfahrungsgemäß auf Jahre hinaus in den Läden halten. Brillante, aber offenbar nicht ausreichend attraktive Spiele wie **Spellforce 2**, **Dark Messiah of Might & Magic** oder **Medieval 2** schaffen es 2006 nicht einmal in die Top 20 und verkaufen mit Mühe und Not 50.000 Exemplare – in Relation zum Produktionsaufwand ist das ein Flop. Von den 20 bestgehenden Spielen des Jahres stammen zehn von Electronic Arts. Es sind ausschließlich Fortsetzungen und Add-ons.

Die Spiele

Wie gewohnt erscheint die Masse der Spitzenspiele gehäuft zum Jahresende, wenn Weihnachten näher rückt; ab Oktober prasseln die großen Titel auf die Spielergemeinde. GameStar vergibt 2006 mehr

DURCHSCHNITTSWERTUNG 2006

59

Den höchsten Schnitt hat das Abenteuer-Genre (66), den niedrigsten die Action (52).

WERTUNGSSPEKTRUM 2006

9 bis 91

91 Punkte erhielten 2006 fünf Spiele. Unvergeben blieben 12, 16, 18, 25 und 54 Punkte.

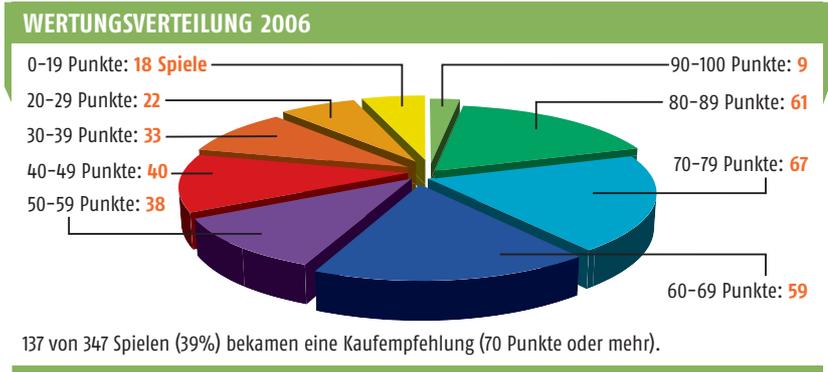
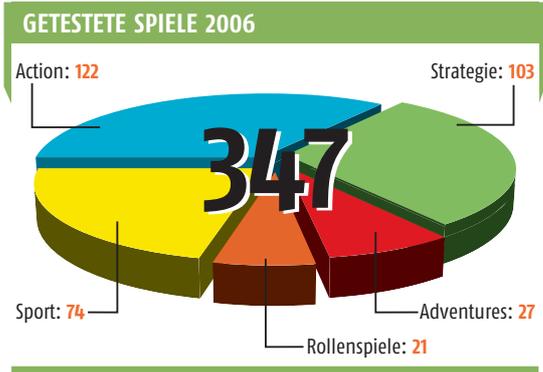
90er-Wertungen als im vorhergehenden Jahr, insgesamt neun Stück (2005: 7). Allerdings fehlen absolute Spitzen, 91 Punkte bleibt die höchste Wertung (2005: 93). Wenn es 2006 ein dominantes Genre gab, dann waren es wohl die Rollenspiele – die Solo-Rollenspiele wohlgermerkt. Denn das Online-Segment bringt außer zwei **Guild Wars**-Fortsetzungen nichts von Bedeutung hervor. Einzelspieler tauchen dagegen ab März in die **Oblivion**-Welt Cyrodill ab, wechseln im Juni zu den Mythen von **Titan Quest**, im Oktober nach Myrtana (**Gothic 3**) und im November an die Schwertküste (**Neverwinter Nights 2**). Neben der Qualität der Spiele gefällt die Bandbreite: Vom erzählstarken Traditionsrollenspiel über grafisch brillante Entdeckerwelten bis hin zur **Diablo**-würdigen Schnetzelei ist alles dabei. Auf ein gutes Jahr blicken auch die Rennspieler zurück. Insgesamt 31 Genre-Vertreter sind 2006 erschienen, 14 davon bekommen eine GameStar-Kaufempfehlung. **Flatout 2** überholt das gute **Need for Speed: Carbon**, **GTR 2** setzt Realismus-Maßstäbe, **DTM Race Driver 3** beeindruckt mit seiner spielerischen Vielfalt.

Die Actionflaute

Das Strategie-Genre erneuert sich vor allem grafisch – ein Trend, den im Vorjahr **Age of Empires 3** angestoßen hatte. Von den sechs

GENRE-CHECK 2006

↘	Ego-Shooter	Prey, Call of Juarez, Battlefield 2142
→	Actionspiele	Dark Messiah, Tomb Raider: Legend, Lego Star Wars 2
↑	(Echtzeit-)Strategie	Medieval 2, Spellforce 2, Rise of Legends, Empire at War
→	Aufbauspiele	Anno 1701, Caesar 4, Die Siedler 2: Die nächste Generation
↑	Rennspiele	GTR 2, Flatout 2, NFS: Carbon, DTM Race Driver 3
→	Sportspiele	Pro Evolution Soccer 6, NBA Live 07, Top Spin 2
↑	Rollenspiele	Elder Scrolls 4: Oblivion, Gothic 3, Neverwinter Nights 2, Titan Quest
↘	Online-Rollenspiele	Guild Wars: Nightfall, Dungeons & Dragons Online
→	Adventures	Geheimakte Tunguska, Ankh: Herz des Osiris, Runaway 2



Spielen, die 2006 die seltene GameStar-Spitzenwertung von 10 Punkten in der Grafik bekamen, waren vier Strategiespiele. Dazu gehört das bildhübsche **Anno 1701** ebenso wie das exzellent animierte **Company of Heroes**. Kurios: Überraschend blüht das vergessene Untergenre der Römer-Aufbauspiele wieder auf, als in kurzer Folge **Die Römer**, **Civ City Rom** und der klare Qualitätssieger **Caesar 4** erscheinen.

Und die Actionspiele, das Genre, an dem der Puls der Branche gemessen wird? Vielleicht ist »Krise« ein zu hartes Wort. Aber zumindest durchläuft das Segment ein bemerkenswert stilles Jahr. In der Käufergunst spielen Actiontitel kaum eine Rolle. Von den heiß erwarteten Glanzlichtern – ein **Stalker**, ein **UT 2007**, ein **Crysis** – erscheint 2006 keines. In Abwesenheit der Platzhirsche rücken Spiele ins Scheinwerferlicht, die mit innovativen Ideen experimentieren. **Call of Juarez** setzt auf das un-

verbrauchte Western-Szenario und wechselnde Helden. **Dark Messiah of Might & Magic** ersetzt Pistolen durch Schwerter und Magie und macht Physik zum wertvollen Spielelement. Ähnliches gelingt **Prey**, das mit der Raumtiefe spielt und die klassische Oben-Unten-Orientierung verdreht. **Tomb Raider: Legend** wird durch eine effizient modernisierte Steuerung und schickes Charakterdesign zu einem fulminanten Comeback für Lara Croft. Belohnt wird all die Originalität nicht: Als einziges neues Actionspiel landet **Battlefield 2142** auf Platz 18 der 20 meistverkauften Spiele 2006.

Die Hardware

Dass 2006 ein ereignisreiches Jahr für die Spiele-Hardware ist, betrachten die Spieler mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Den größten Leistungssprung machen im Spätsommer die Prozessoren, als Intel mit seinem Zweikern-Chip Core 2

Duo den bisherigen Spitzenreiter AMD grob deklassiert – die Intel-CPU steigert die Leistung sprunghaft, bleibt aber preislich erschwinglich. Der Prozessoriese AMD überrascht dafür die gesamte Branche mit der 5,4 Milliarden Dollar schweren Übernahme des Grafik- und Mainboardexperten ATI (Radeon). Im November läutet Nvidia mit der Geforce 8 die Generation der DirectX-10-Grafikkarten ein. 2007 werden die ersten Spiele erscheinen, die von der neuen Grafikschnittstelle unter Windows Vista profitieren. Abteilung Experimente: Schon im Mai hatte die Firma Ageia eine eigene Einsteckkarte für Physikberechnungen auf den Markt gebracht, PhysX genannt. Das rund 200 Euro teure Stück dümpelt bis Jahresende weitgehend unbeachtet in den Läden, weil keine Spiele existieren, die klar von der Zusatzhardware profitieren. Gleichzeitig werden 2006 die tragbaren Notebooks im-

Spiele



DTM Race Driver 3 (87)
Überraschung im Januar:
–
Enttäuschung im Januar:
Vivisector (49)



Schlacht um Mittelmeer 2 (82)
Überraschung im Februar:
Star Wars: Empire at War (81)
Enttäuschung im Februar:
Rainbow Six: Lockdown (73)



Elder Scrolls 4: Oblivion (90)
Überraschung im März:
Spellforce 2 (91)
Enttäuschung im März:
Call of Cthulhu (69)



Fifa WM 2006 (81)
Überraschung im April:
Desperados 2 (80)
Enttäuschung im April:
D&D Online (69)

Januar

Februar

März

April

News

Um das überfüllte **World of Warcraft** zu entlasten, verringert Blizzard die Spielerzahl pro Server. Tausende von Abonnenten hängen in Warteschleifen. Außerdem: Der deutsche Clan Ocrana verabschiedet sich von Shootern und spielt nur noch Sport- und Rennspiele.

Midway engagiert die Hollywood-Größen John Woo und Chow Yun-Fat für ihr Actionspiel **Stranglehold**. Außerdem: **Half-Life 2: Aftermath** heißt nun **Episode 1**. Fabian »Lucas Jäger« Siegismund spielt in einer Episode der Sat1-Serie K11 den Mörder.

Bioware gründet ein Studio in Austin, Texas, um dort ein Online-Rollenspiel zu entwickeln. Außerdem: Deutschland gewinnt die Samsung Euro Championships, die Europa-meisterschaft im E-Sport.

Bethesda verkauft über das Internet so genannte »Plugins«, Mini-Erweiterungen für **Oblivion**. Außerdem: Nach Spieler-Protesten verzichten immer mehr Hersteller auf den umstrittenen Starforce-Kopierschutz.

mer spieletauglicher und vor allem auch immer populärer bei Spielern.

Die Grafikspirale

Alles gute Nachrichten also – einerseits. Andererseits entbrennt im Rummel des Herbstes der Spielerfrust darüber, dass viele neue Titel immens teure neueste Hardware voraussetzen, um angemessen zu funktionieren. Ein **Rainbow Six: Vegas** zum Beispiel läuft selbst auf einem 3,8-GHz-Rechner mit Top-Grafikkarte wie der Geforce 7900 GTX nur mit heruntergeschalteten Details flüssig. Wer **Gothic 3** mit weniger als zwei Gigabyte RAM spielt, muss mit Laderucklern leben; minuten-

lange Ladezeiten hat das Spiel sowieso auf jedem System. **Anno 1701**, nach Serientradition vor allem bei Gelegenheitsspielern beliebt, braucht mindestens zwei Gigahertz Prozessorleistung und eine moderne Grafikkarte. Das Tempo, mit dem die Hardware-Anforderungen steigen, erreicht bislang ungekannte Regionen. Schuld ist der Glaube mancher Publisher, nach dem Spiele vor allem dann erfolgreich sind, wenn sie hervorragend aussehen – eine Regel, die von den Verkaufsranglisten seit Jahren widerlegt wird. Schuld ist aber auch, so vermuten die vergrätzten Käufer nicht zu Unrecht, der Unwille oder das Unvermögen der Entwickler, ihre Spieltechnologie so sorgfältig zu verbessern, dass sie auch das Potenzial älterer Hardware voll ausschöpft.

Die Ärgernisse

Es ist nicht das einzige Ärgernis, mit dem sich PC-Spieler 2006 herumschlagen müssen. Der heiße Spieleherbst bringt eine Käuferplage mit sich. Zum Stein des Anstoßes wird vor allem **Gothic 3**. Das seit Jahren erwartete Rollenspiel kommt wegen Termindrucks in einem Stadium auf den Markt, in dem noch Monate Feinarbeit notwendig gewesen wären. In der Konsequenz werden die Käufer zu leidgeplagten Fehlerfindern. Noch am Erscheinungstag bügelt ein Patch über 100 Bugs aus. Es ist nur ein Tropfen auf den heißen Stein – **Gothic 3** leidet unter so schweren Fehlern, dass es manchen Spielern unmöglich ist, das Spiel

EA-SPORTS-FORTSETZUNGEN

Spiel	Folge	Wertung	2005	2004
Fussball Manager 07	Teil 7	87	89	88
Need for Speed: Carbon	Teil 10	85	87	84
NBA Live 07	Teil 13	87	86	85
Fifa 07	Teil 14	82	85	84
Tiger Woods PGA Tour 07	Teil 14	83	86	85
NHL 07	Teil 15	82	88	91
Madden NFL 07	Teil 15	88	86	88

abzuschließen. Es bleibt kein Einzelfall. Um das Weihnachtsgeschäft nicht zu verpassen, werden reihenweise fehlerhafte, schlecht ausbalancierte oder unzureichend optimierte Spiele in den Markt gedrückt: **Neverwinter Nights 2**, **Armed Assault**, **Warhammer: Mark of Chaos**, **Medieval 2**. Bereits im März hatte die deutsche Version von **Oblivion** für Aufruhr gesorgt, weil die Übersetzung so schnell zusammengeschlamppt worden war, dass stellenweise der Sinn auf der Strecke blieb. Nach der Erkenntnis, dass die Hersteller ihren Kunden offenbar absichtsvoll löchrige Ware vorsetzen, bekommen Spieler im November die nächste Ohrfeige: Als in Emsdetten ein junger Mann an seiner Schule Amok läuft, sehen sich Fans von **Counterstrike & Co.** unversehens wieder als »Killerspieler« stigmatisiert. Tagelang brodelt in den Medien eine Debatte, die von Politikern und Kreuzrittern dominiert wird, die brutale Spiele als gesellschaftgefährdend verbieten wollen. Die Einseitigkeit der Diskussion frustriert die Spielergemeinde

DIE BESTEN SPIELE 2006

Anno 1701	91
GTR 2	91
Guild Wars: Nightfall	91
Medieval 2	91
Spellforce 2	91
Dark Messiah of Might & Magic	90
Elder Scrolls 4: Oblivion (engl.)	90
Guild Wars: Factions	90
Rainbow Six: Vegas	90

DIE SCHLECHTESTEN SPIELE 2006

Call a Pizza Dude	8
Goldene Zeiten	8
20 Pferdespiele	7
Fussball World Champion 2006	7
Dream Stripper	7

Spiele



Ghost Recon 3 (85)
Überraschung im Mai:
Darkstar One (86)
Enttäuschung im Mai:
Sin Episodes: Emergence (63)



Titan Quest (85)
Überraschung im Juni:
Rise & Fall (83)
Enttäuschung im Juni:
Sensible Soccer 2006 (58)



Prey (87)
Überraschung im Juli:
Devil May Cry 3 (80)
Enttäuschung im Juli:
Civ City Rom (74)



GTR 2 (91)
Überraschung im August:
Geheimakte Tunguska (83)
Enttäuschung im August:
Anstoss 2007 (75)

Mai

Mit der PhysX-Karte von Ageia kommt die erste Beschleunigungshardware für Physikberechnungen auf den Markt. Außerdem: **Bioshock** wird der Überraschungshit der E3.

Juni

Intel stellt den Core 2 Duo vor. Der Multicore-Chip schlägt zum ersten Mal seit langem die Athlon-Konkurrenz von AMD. Außerdem: Die Sportspiele **Ski Racing** und **Ski Alpin Racing 2007**.

Juli

Valve kündigt an, dass das seit 1999 schlummernde **Team Fortress 2** als kostenlose Beigabe zu **Half-Life 2 Episode 2** kommen soll. Außerdem: AMD kauft ATI für 5,4 Milliarden Dollar.

August

Während die Games Convention in Leipzig Besucherrekorde feiert, wird die E3 in ihrer bisherigen Form aufgegeben. Die Messe soll zu einem kleineren Presseforum umgebaut werden. Außerdem: Der Multiplayer-Ableger **F.E.A.R. Combat** erscheint kostenlos.

News

nachhaltig, denn nach der Befindlichkeit der Jugend, die da unter Generalverdacht steht, fragt kaum jemand.

Die Branche

Der Wind weht rauer. Auch in der Branche selbst, die vom Gewinnzwang getrieben nach neuen Konzepten sucht, die steigenden Kosten für ihre Produkte zu decken. So entdecken immer mehr Hersteller die Werbung im Spiel als Einnahmequelle. Ubisoft-Spiele wie **Splinter Cell: Double Agent** oder **Rainbow Six: Vegas** schieben beinahe penetrant Plakate und virtuelle Produkte der Werbepartner ins Bild. Und in der Packung von **Battlefield 2142** teilt ein Handzettel mit, dass das Spiel Nutzungsdaten über das Internet an Electronic Arts schicke, damit im Gegenzug maßgeschneiderte Werbung auf den Plakatwänden im Spiel auftauchen könne. Eine andere Lösung zur Kostensenkung: Wenn die Entwicklungszeit ausläuft, wird einfach geschnitten. In der PC-Fassung von **Double Agent** etwa fehlen Sequenzen und ganze Missionen, die in der Xbox-Version enthalten sind. Das Adventure **Runaway 2** endet mitten in der Handlung mit dem lapidaren Verweis: Fortsetzung folgt. Auch **Double Agent**, **Rainbow Six: Vegas** oder **Dreamfall** hinterlassen mit ihren offenen Enden eher Frust als den Wunsch, irgendwann mal den Nachfolger zu kaufen. Noch radikaler gehen Firmen vor, die auf das Episodenkonzept setzen. Prominent vorneweg marschiert Valve, das **Half-Life 2** alle paar Mo-

COMEBACKS 2006



Tomb Raider: Legend (89 Punkte): Der sechste Serienteil wurde 2003 zum Abgang auf Lara Croft. Dann wechselte das Entwicklerstudio – Episode 7 wird eines der besten Spiele des Jahres.



Dreamfall (82 Punkte): Adventure-Fans gilt *The Longest Journey* von 1999 als eines der besten Genrespiele. Der Quasi-Nachfolger bleibt spielerisch seicht, erzählt aber eine brillante Geschichte.



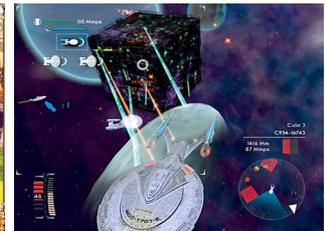
Sam & Max: Culture Shock (80 Punkte): Nach 13 Jahren kehren Hund und Hase auf den PC zurück. Humor und Rätselgüte des Episoden-Adventures knüpfen nahtlos an die Vorlage an.



Micro Machines V4 (76 Punkte): Mit Spielzeugautos aus der Vogelperspektive gegeneinander rasen – das Konzept geht auch 2006 noch auf. Die letzte PC-Episode stammte von 1997.



Die Siedler 2: Die nächste Generation (75 Punkte): Das äußerst populäre Original stammt von 1996, zehn Jahre später wird es in netter 3D-Grafik neu aufgelegt. Inhaltlich ändert sich nichts.



Star Trek: Legacy (63 Punkte): Wegen Qualitäts- und Lizenzstreitigkeiten gibt es seit 2003 keine Star-Trek-Titel mehr auf dem PC. Das Spiel, das die Rückkehr bringt, entpuppt sich als Flop.

nate mit Häppchen wie **Episode 1** fortführen will. Telltale sucht sich mit den monatlichen (und großartigen) **Sam & Max**-Teilen eine Internet-Nische. Die **Sin**-Episode **Emergence** floppt dagegen so deutlich, dass eine Fortsetzung unsicher ist. Werbung, Schnipsel, Online-Vertrieb – viel Bewegung im Spielmarkt. Noch ist nicht ab-

zusehen, welches der Experimente zur dauerhaften Einrichtung für Spieler wird. Vielleicht setzt sich ja ein Mini-Trend fort, den wir 2006 ebenfalls staunend beobachtet haben: Die Lebenspunkte kommen aus der Mode. In **Double Agent** oder **Rainbow Six** heilen sich die Helden selbst, in **Prey** kann man gleich gar nicht mehr sterben.



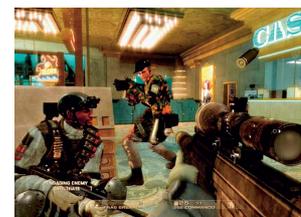
Company of Heroes (87)
Überraschung im September: **Just Cause** (78)
Enttäuschung im September: **Baphomets Fluch: DEDT** (72)



Gothic 3 (86)
Überraschung im Oktober: **Dark Messiah of M & M** (90)
Enttäuschung im Oktober: **Sid Meier's Railroads** (70)



Guild Wars: Nightfall (91)
Überraschung im November: **Scarface** (84)
Enttäuschung im November: **Splinter Cell: Double Agent** (81)



Rainbow Six: Vegas (90)
Überraschung im Dezember: **Top Spin 2** (86)
Enttäuschung im Dezember: **Star Trek: Legacy** (63)

September

Electronic Arts kauft die **Spellforce**-Macher Phenomic. Außerdem: Das Rollenspiel **The Witcher** findet nach drei Jahren einen Publisher (Atari).

Oktober

Gothic 3 kommt stark fehlerhaft auf den Markt und löst massive Fan-Proteste aus. Außerdem: Das dynamische Kostensystem von **Counterstrike Source** führt zu Mondpreisen für Waffen.

November

Nach dem Amoklauf in einer Schule in Emsdetten diskutieren deutsche Medien und Politiker wieder über ein Verbot von »Killer-Spielen«. Außerdem: Mit der Geforce 8 erscheint die erste Grafikkartengeneration mit DirectX-10-Unterstützung.

Dezember

Nintendos neue Wii-Konsole kommt auf den Markt und ist sofort ausverkauft. Außerdem: Sega erwirbt die Lizenz an den Alien-Filmen und kündigt mehrere Spiele an, darunter einen Shooter und ein Rollenspiel.