



In der South Hall des Los Angeles Convention Centers wurden hauptsächlich PC-Titel gezeigt. Konsoleros pilgerten dagegen in die West Hall.

Massenhaft Hits

E3 2004

Für Spielefans ist die E3 der Höhepunkt des Jahres – nur hier gibt's alle neuen Spiele und Entwickler auf einem Fleck.

Beim Frühstück im Hotel, in der Bus-Warteschlange oder in der Zigarettenpause: Während der E3 gibt es

in fünf Kilometern Umkreis um das Los Angeles Convention Center nur ein Gesprächsthema: Spiele! Schließlich besuchten insgesamt rund 65.000 Besucher vom 12. bis 14. Mai die weltgrößte Spielemesse, um sich dort die Hits der kommenden zwölf Monate anzuschauen. Überraschungen gab es diesmal zwar kaum, denn die meisten Programme waren schon vorher vorgestellt oder zumindest angekündigt worden. Doch dafür waren viele Titel zum ersten Mal richtig spielbar und entpuppten sich beim Ausprobieren als echte Perlen, etwa das Rollenspiel **Dungeon Lords**. Wir waren mit neun Redakteuren auf der E3 2004 und haben uns die wichtigsten der etwa 5.000 vorgestellten Produkte angeschaut, darunter auch Ab-

seitiges wie Golf-Controller, 10 Kilo schwere »Handheld-PCs« oder eine komplette CD-Kopierstation im Kofferformat.

stellte die Firma das Aufbau-spiel **Playboy – The Mansion** vor, natürlich mit kaum verhüllten Playmates und Bunnys. Lesen

E3: DIE MEGA-HITS 2004

ACTION-HITS	22
Splinter Cell 3.....	24
Battlefield 2.....	26
Brothers in Arms.....	28
Republic Commando.....	29
STRATEGIE-HITS	32
Dawn of War.....	34
Schlacht um Mittelamerika.....	36
Imperial Glory.....	38
ROLLENSPIEL-HITS	40
World of Warcraft.....	42
Dungeon Siege 2.....	44
Knights of the Old Republic 2.....	45
SPORT-HITS	46
GTR.....	47
DESIGNER-ORAKEL	48

Bodyguards & Babes

Ohne Babes, Shows und Prominentenauftritte wäre keine E3 komplett: Am Stand von Vivendi hatte etwa Schauspieler Vin Diesel einen Auftritt, beschützt von vier mächtigen Bodyguards. Und natürlich haben wir uns mit so ziemlich jeder bekannten Spielegröße getroffen, von Warren Spector über Richard Garriott oder Louis Castle bis hin zu Peter Molyneux. Heimlicher Höhepunkt für viele Besucher: Ubisofts Party im Playboy Mansion, zu der nur ausgewählte Gäste geladen waren. Im Anwesen des Playboy-Gründers Hugh Hefner



Spärlich kostümierte Messe-Babes sind für viele Besucher mindestens so wichtig wie die Spiele.



Playboy-Erfinder Hugh Hefner (mitte) musste bei der Party in seinem Haus selber The Mansion spielen.



Vor der Halle präsentierte die US-Armee ihre Ausrüstung unserem Kollegen Alex.



Auch exotische Hardware wie diesen Fahrsimulator gab es zu sehen.



Der WarCraft-Zwerg bewachte den Blizzard-Stand.



Eine zufriedene Vampires 2-Lady bei Activision.

Sie dazu unbedingt unser Online-Special unter WWW.GAME-STAR.DE QUICKLINK: [E55](#).

Strategie-Renaissance

Die Trends der E3 2004: Im Action-Genre dominieren Weltkriegs- sowie Militär-Shooter. **Battlefield 2**, **Brothers in Arms** und **Conflict Vietnam** sind die prominentesten Vertreter dieser Gattung. Nur ein paar Ausreißer wie **Fear** versuchen sich an einem anderen Szenario. Da-

für große Freude bei den Strategiefans in der Redaktion: Fast hätten uns die 20 Hitlistenplätze nicht ausgereicht, um alle Perlen aufzulisten. Neben den großen Titeln wie **Schlacht um Mittelmeer** oder **Rome** wurde eine Vielzahl bisher kaum beachteter Programme gezeigt, die das Potenzial zum Hit haben. Sehr angetan waren wir zum Beispiel von **Dawn of War**, **Imperial Glory** und **Blitzkrieg 2**.

Konsolen-Stagnation

Die zwei großen Hallen des Los Angeles Convention Center waren während der E3 prall mit neuen Spielen gefüllt. Während

PC-Titel hauptsächlich in der South Hall gezeigt wurden, gehörte die West Hall den Konsolen. Das Angebot dort hat uns allerdings etwas enttäuscht: Neue Spielkonzepte sahen wir kaum. Mit **Halo 2**, **Gran Turismo 4** oder **Metroid Prime 2** zeigten viele Hersteller hauptsächlich Fortsetzungen. Und grafisch können die Kisten nicht mehr mit neueren PCs mithalten. Apropos neu: Sowohl Sony als auch Nintendo stellten mit dem **PSP** sowie dem **Nintendo DS** Handheld-Konsolen vor. Auf ersterem liefen lediglich Technikdemos, auf letzterem konnte man einige Minispielchen antesten.

Messe-Fazit

Auch wenn ein 100-Prozent-Gesprächsthema wie im letzten Jahr **Half-Life 2** diesmal fehlte, die E3 2004 war ein voller Erfolg. Für jedes Genre gab es Top-Titel zu sehen. Besonders erfreulich: Der vor einigen Jahren von vielen totesagte PC zeigte sich als Plattform stark wie selten zuvor. Bis im Jahr 2006 die neue Konsolengeneration ansteht, dürfte er vor allem in den USA durch die momentane technische Überlegenheit Boden gutmachen. Die besten PC-Titel haben wir auf den folgenden Seiten in Genre-Hitlisten zusammengefasst. [MS](#)



► CD/DVD:
15 Video-Specials
direkt von der E3
► AUF »AB 16/
AB 18«:
härtere
 Fassungen



► GAMESTAR.DE:
87 E3-News,
39 Babes,
Tagebuch,
Playboy-
Special,
Screenshot-
Galerien



Der Sturmtruppler überredete Besucher dazu, sich bei LucasArts Republic Commando anzuschauen.

E3 AUF GAMESTAR.DE

Auf unserer Website finden Sie (auch jetzt noch) unsere ausführliche E3-Berichterstattung. Fast 90 Newsmeldungen haben wir geschrieben. Dazu liefern wir Specials wie unseren Besuch im Playboy-Mansion, das Tagebuch des GameStar-E3-Teams und die beliebten Babes-Galerien. Im Premium-Bereich warten zudem 22 Spielvideos – direkt auf der Messe gedreht.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [E54](#)

HITLISTEN-LEGENDE



neu
vorgestellter Titel



bessere Platzierung
als im Vorjahr



schlechtere Platzierung
als im Vorjahr



Video auf CD/DVD,
Symbole klären Details



Screenshot-Galerie auf
www.gamestar.de.
Quicklinks auf der
Startseite eingeben.

E3-DOPPEL-DVD



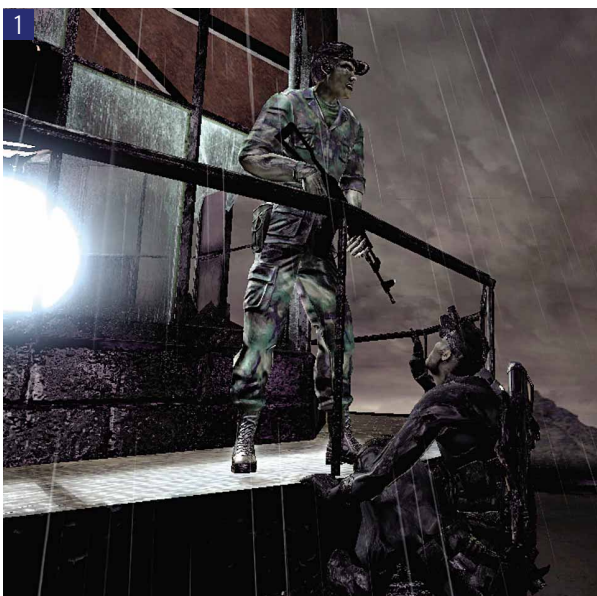
Auf 2 Dual-DVDs haben wir kommentierte Videos und Trailer zu den Top-Titeln der E3 2004 zusammengestellt. Dazu gibt's ein Babes-Special – insgesamt über sechs Stunden Material, direkt von der E3-Messe. Die DVDs gibt's ab Anfang Juni für 9,99 Euro im Shop auf www.gamestar.de.

► QUICKLINK: [E146](#)

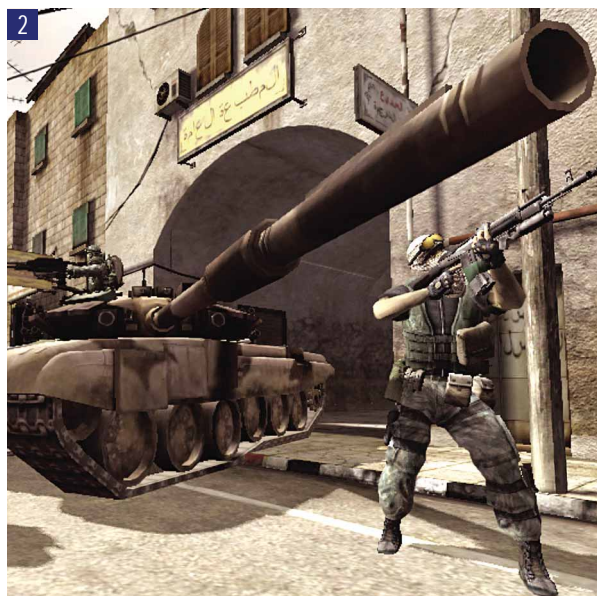
Neue Ideen und alte Bekannte



ACTION-HITS



1 Splinter Cell 3: Innovationen, Bombastgrafik und ein genialer Koop-Modus.



2 Battlefield 2: Mit toller Grafik und neuen Waffen geht's in den Nahen Osten.



3 Half-Life 2: Immer noch einer der großen Hoffnungsträger des Genres.



4 Doom 3: Bereits im Sommer soll die Hölle über uns hereinbrechen.



5 Stalker: Erscheint angeblich schon im September.



6 Brothers in Arms: Taktik im Zweiten Weltkrieg.



7 Republic Commando: Sie befehligen Klon-Krieger.



8 MoH Pacific Assault: Actionreicher als Teil 1.



9 Battlefield: On- wie offline vielversprechend.



10 Prince of Persia 2: Düstere als der Vorgänger.

E3-ACTION-HITS

- 1 SPLINTER CELL 3** (Ubi Soft)

Sam Fishers drittes Abenteuer präsentiert sich grafisch aufwändiger und spielerisch noch ausgefeilter. Der kooperative Multiplayer-Modus ist schlicht revolutionär.

Sehr gut • 4. Quartal 2004 E63 ● ● ● ●
- 2 BATTLEFIELD 2** (Digital Illusions)

Modernes Kriegsgerät, fantastische Optik und ein neues Kommunikationssystem – der dritte Teil des Multiplayer-Shooters lockt mit deutlichen Verbesserungen.

Sehr gut • 1. Quartal 2005 E64 ● ● ● ●
- 3 HALF-LIFE 2** (Valve)

Trotz aller Gerüchte und Querelen immer noch einer der heißesten Kandidaten auf den Action-Thron. In Sachen interaktive Welt kommt nichts an Half-Life 2 heran.

Sehr gut • Sommer 2004 E65 ● ● ● ●
- 4 DOOM 3** (id-Software)

Spielerisch eher konventionell, atmosphärisch unerreicht und grafisch schlicht umwerfend. Wenn alles klappt, geht die Monsterratz schon in ein paar Wochen an den Start.

Sehr gut • Sommer 2004 E67 ● ● ● ●
- 5 STALKER** (GSC Game World)

In der DirectX-9-Version mindestens so schön wie Doom 3. Mit innovativen Ideen, Monstern und menschlich agierenden Kontrahenten soll eine reale Spielwelt entstehen.

Sehr gut • Ende 2004 E66 ● ● ● ●
- 6 BROTHERS IN ARMS** (Gearbox)

Authentisch umgesetzt, Kameraden zum Liebgewinnen und Tiefgang. Der Taktik-Shooter im Zweiten Weltkrieg soll ein noch intensiveres Erlebnis werden als Call of Duty.

Sehr gut • 4. Quartal 2004 E68 ● ● ● ●
- 7 REPUBLIC COMMANDO** (LucasArts)

Auf der dunklen Seite der Macht befähigen Sie Klonkrieger. Das Spielprinzip erinnert an Raven Shield, ist aber eingängiger. Optisch sehr gut dank aktueller Unreal-Engine.

Sehr gut • 4. Quartal 2004 E69 ● ● ● ●
- 8 MOH: PACIFIC ASSAULT** (EA)

Deutlich realistischere Physik und noch mehr Action durch geskriptete Events: Der Nachfolger von MoH: Allied Assault (dt.) entführt Sie abermals in den Zweiten Weltkrieg.

Sehr gut • 1. Quartal 2005 E70 ● ● ● ●
- 9 STAR WARS BATTLEFRONT** (LucasArts)

Battlefield 1942 im Weltall. Im Taktik-Shooter von LucasArts spielen Sie die spannendsten Schlachten aus allen sechs Star-Wars-Filmen nach – allein sowie im Internet.

Sehr gut • 21. September 2004 E71 ● ● ● ●
- 10 PRINCE OF PERSIA 2** (Ubi Soft)

Der Pluderhosen-Prinz kämpft in der Fortsetzung (eigentlich Teil 5) auf einer unheimlichen Insel. Zusätzliche Moves und zwei Zeitdoleche versprechen Abwechslung.

Sehr gut • 4. Quartal 2004 E72 ● ● ● ●

● DVD ab 18
 ● DVD ab 16
 ● DVD
 ● CDs
 XX QUICKLINK AUF STARTSEITE WWW.GAMESTAR.DE EINGEBEN

Das letztjährige Action-Triumvirat **Half-Life 2**, **Doom 3** und **Stalker** muss nach der E3 2004 neuen Herausforderern weichen: **Splinter Cell 3** und **Battlefield 2** drängeln sich dank konsequenter Weiterentwicklung und technischer Brillanz an die Spitze. Generell setzen Designer und Publisher fast durchweg auf Fortsetzungen oder beliebte und bewährte Szenarios – Ubisoft beispielsweise mit dem beeindruckenden **Brothers in Arms**, in dem Sie mit zwölf Kameraden den D-Day in der Normandie nacherleben. Lediglich Monolith (**No One Lives Forever 2**) überraschte uns am Vivendi-Stand hinter verschlossenen Türen mit **Fear**, einem ultrabrutalen Grusel-Shooter. Der muss bis Sommer 2005 für den deutschen Markt wohl kräftig entschärft werden.

Knockout um Haarsbreite

Die Redaktions-Diskussion um Platz 1 der Action-Hitliste war spannender als ein Boxkampf: In der rechten Ecke des Rings der dritte Teil einer Serie, in der linken ebenso: **Battlefield 2** gegen **Splinter Cell 3**. Am Ende gewann haarscharf der Schleich-Shooter um Agent Sam Fisher – mit folgendem K.o.-Argument: **Splinter Cell 3** hält im Gegensatz zu **Battlefield 2** neben einem genialen Multiplayer-Modus einen mindestens ebenso fantastischen Einzelspieler-Part parat. Digital Illusions hingegen wollen in **Battlefield 2** genau wie in **Battlefield Vietnam** auf eine Singleplayer-Kampagne verzichten, Bots wird es aber weiterhin geben. Zu beiden Titeln finden Sie auf den folgenden Seiten ausführliche Previews.

Half-Life 2 entpuppte sich nach den Querelen um die Alpha-Version im letzten Jahr dennoch als Publikums-Magnet: In einem abgesperrten Bereich, den man entweder nur nach ekelig langer Wartezeit oder mit Terminvereinbarung betreten durfte, gab es zwar nur selbst ablaufende Demos des Spiels zu sehen, die waren jedoch erstklassig. Die besten Szenen finden Sie auf unserer CD/DVD. Die PC-Version von



Fear: Grusel-Shooter von Monolith mit hohem Blutfaktor.

Doom 3 präsentierte id-Software nur als Trailer, während man am Microsoft-Stand einen kleinen Level der (weniger schönen) Xbox-Version spielen konnte. Trotz des Lärmpegels und der Lichter in der Halle kam dabei sogar Grusel-Stimmung auf.

Neue Monster, alte Konzepte

In der **Stalker**-Vorführung am THQ-Stand gab es zwei neue Monster in Aktion zu sehen: einen riesigen menschenähnlichen Mutanten, der im Kampf ganz auf seine Körperkraft setzt, sowie ein kleineres, deutlich schwächeres Untier. Das verlässt sich dafür auf telekinetische Fähigkeiten und schleudert etwa Kisten und Fässer per Gedankenkraft. Im Hinterzimmer konnten ausgewählte Journalisten einen Blick auf Innenlevel der DirectX-9-Version werfen. Die ist grafisch **Doom 3** zumindest ebenbürtig.

Extrem angetan waren wir von den beiden Star Wars-Spielen **Republic Commando** und **Star Wars Battlefront**, auch wenn beide Titel nur auf altbekannte Konzepte zurückgreifen und diese erweitern oder vereinfachen. **Republic Commando** schickt Sie für die dunkle Seite der Macht als Befehlshaber einer Klonkrieger-Gruppe ins Gefecht und springt damit auf einen weiteren E3-Trend auf: Mit einem kontextsensitiven Fadenkreuz befähigen Sie wie in **Brothers in Arms** oder **Conflict Vietnam** Teamkameraden. **Battlefront** orientiert sich an **Battlefield 1942** und verfügt neben dem

umfangreichen Multiplayer-Part über einen motivierenden Solo-Modus. Besonderes Schmankerl: Sie dürfen bereits neun Monate vor Erscheinen des Films eine Schlacht aus **Episode 3** spielen – wenn LucasArts den angepeilten Release-Termin am 21. September 2004 einhält. PET

DIE VERFOLGER

- 11 FEAR** (Monolith)

Grusel-Shooter von den NOLF-2-Machern
Sommer 2005
- 12 SILENT HUNTER 3** (Ubisoft)

Atmosphärische U-Boot-Simulation
23. September 2004
- 13 TRIBES VENGEANCE** (Irrational Games)

Stark verbesserte Online-Ballerei
3. Quartal 2004
- 14 JOINT OPERATIONS** (Novalogic)

Kämpfen auf gigantischen Schlachtfeldern
Sommer 2004
- 15 GHOST RECON 2** (Ubi Soft)

Aufgebohrter zweiter Teil des Taktik-Shooters
3. Quartal 2004
- 16 CONFLICT VIETNAM** (SCI)

Nachfolger von Conflict Desert Storm 2
September 2004
- 17 PARIAS** (Digital Extremes)

Science-Fiction-Setting mit Unreal-Engine
1. Quartal 2005
- 18 MEN OF VALOR** (2015)

Vietnam-Action von den MoH-Machern
4. Quartal 2004
- 19 SPIDER-MAN 2** (Activision)

Im GTA-Stil jagt Spidey Verbrecher
Sommer 2004
- 20 YOU ARE EMPTY** (Digital Spray)

Mutantenhatz in der Sowjetunion
1. Quartal 2005

Das Genre lebt wieder auf



STRATEGIE-HITS



Spannende, schöne Echtzeit-Schlachten und ein komplexer Runden-Modus machen Rome zur Nr. 1!



Schlacht um Mittelerde mit Nazgul und Megaheer.



Egal ob weggezoomt oder in Nahansicht: Dawn of War lässt's krachen.



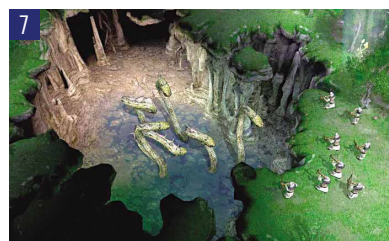
Sims 2: Deutlich mehr Spieloptionen und viel lebensnäher als Teil 1.



Siedler 5: Alte Tugenden im modernen Gewand.



Black & White 2: Aufbau-, Götter-, Echtzeitspiel.



Armies of Exigo spielt zeitgleich auf zwei Ebenen.



Pirates: Sid Meier kann zwar keine Grafik, aber...



Als Kolonialmacht agieren Sie in Imperial Glory.



Wartime Command: Weltkriegstaktik für Genießer.

E3-STRATEGIE-HITS

- 1 ROME** (Creative Assembly)
Hat auf der E3 die Massen begeistert. Wirkt zwar nicht ganz so filmreif wie Schlacht um Mittelmeer, ist aber komplexer und weiter fortgeschritten. Ein Muss für Strategen!
Ausgezeichnet • 3. Quartal 2004 **E95** ●●●●●
- 2 SCHLACHT UM MITTELERDE** (EA)
Dank epischer, wenn auch leicht chaotischer Schlachtszenen, unzähligen Details, neuartigem Kontext-Interface und natürlich Herr-Ringe-Atmosphäre die verdiente Nr. 2.
Sehr gut • 4. Quartal 2004 **E93** ●●●●●
- 3 DAWN OF WAR** (Relic)
Warhammer 40.000 zum Dabeisein: Kein anderes Echtzeit-Spiel zelebriert derart brachiale, bunte, bombastische Action-Schlachten. Space Marines laden schon mal ihre Bolter...
Sehr gut • Oktober 2004 **E80** ●●●●●
- 4 SIMS 2** (Electronic Arts)
Mischen Sie das alte Sims mit Singles und addieren Sie unzählige Ideen wie das Altern oder die Gen-Weitergabe – und Sie erhalten das sympathischste Spiel der ganzen E3.
Sehr gut • 23. September 2004 **E96** ●●●●●
- 5 SIEDLER 5** (Ubisoft)
Neben Far Cry und Panzers wohl das einzige deutsche Spiel, dass auch amerikanische Fachbesucher wirklich interessiert hat: Ohne Knuddel-Look zurück zu alten Tugenden.
Sehr gut • 4. Quartal 2004 **E97** ●●●●●
- 6 BLACK & WHITE 2** (Lionhead)
Sieht fast zu schön aus, um wahr zu sein – und dasselbe gilt auch für die Mischung aus Götter-, Aufbau- und Strategiespiel. Doch wir glauben, dass B&W 2 funktionieren wird.
Sehr gut • 1. Quartal 2005 **E98** ●●●●●
- 7 ARMIES OF EXIGO** (EA)
Klar von Warcraft 3 inspiriertes Echtzeit-Spiel, das dank sehr gut abgestimmten Einheiten, toller Grafik und neuartigem Oberwelt/Unterwelt-Wechsel aus eigener Kraft stehen kann.
Sehr gut • 4. Quartal 2004 **E99** ●●●●●
- 8 PIRATES!** (Atari)
Technisch hat uns Sid Meiers Neuauflage des Kultklassikers enttäuscht, doch die spielbaren Seeschlachten, Fechtkämpfe und Minispiele strahlten mächtig Spass aus.
Sehr gut • November 2004 **E100** ●●●●●
- 9 IMPERIAL GLORY** (Eidos)
Auf der Weltkarte rundenweise, in den Schlachten um 80 Land- und Seeregionen in Echtzeit: Das im Imperialismus angesiedelte Spiel bietet zudem historische Quests.
Sehr gut • 1. Quartal 2005 **E94** ●●●●●
- 10 WARTIME COMMAND** (Codemasters)
Dieses Hardcore-Taktikspiel berücksichtigt unter anderem, wie lange es wirklich dauert, ein Pak-Geschütz zu drehen. Und Sie sehen dabei der Crew im Detail zu...
Sehr gut • 3. Quartal 2004 **E101** ●●●●●

● DVD ab 18 ● DVD ab 16 ● DVD ● CDs
XX QUICKLINK AUF STARTSEITE WWW.GAMESTAR.DE EINGEBEN

Nachdem die Strategie in den letzten beiden Jahren eher geschwächt hatte, meldete sie sich auf der E3 2004 kraftvoll zurück: Es waren mindestens so viele starke Strategie- wie Actiontitel zu sehen, sodass wir in beiden Genres zusätzlich die zehn stärksten Verfolger der Top 10 auflisten. Herkömmliche Echtzeit, in der man sich durch sequentielle Missionen kämpft, ist allerdings weit weniger angesagt als früher.

Das bekräftigte auch EA-Vizepräsident Louis Castle (früher Westwood): »Mal ehrlich, wer will denn dieses immer gleiche Konzept noch haben? Für mich ist Age of Mythology das letzte große Spiel der alten Ära. Ich liebe es! Aber ich wünschte, es bliebe wirklich das letzte.« An persönlichen Strategie-Highlights von der Messe nannte Louis das von ihm mitbetreute **Schlacht um Mittelmeer**, **Dawn of War** von THQ und, man höre und staune, **Panzers** von CDV.

Wichtigster Trend: Weltkarte

Immer mehr Strategietitel ordnen ihre Missionen nicht mehr brav hintereinander an (wie etwa **WarCraft 3**), sondern enthalten eine Welt- oder Kampagnenkarte. So kann der Spieler bei **Rome** völlig frei entscheiden, auf welchem Weg seine Armeen zu welchem Gegner marschieren sollen. **Schlacht um Mittelmeer** hat die wohl schönste Weltkarte aller Zeiten, auf der Sie zwischen Schlüsselschlachten einige eigene Entscheidungen treffen dürfen. Bei **Black & White 2** will Peter Moly-

neux Ihnen per Übersichtskarte (vielleicht aber auch durch Anklicken der Inseln am Horizont) die Rückkehr auf bereits eroberte Eilande erlauben. Dort raffen Sie dann schnell Ressourcen oder Truppen zusammen, und beginnen damit eine verlorene Schlacht noch mal neu. Auch **Pirates!**, **Knights of Honor**, **Imperial Glory** oder **Kohan 2** setzen auf die Verquickung von globaler Strategie und Echtzeitgefechten.

Strategische Grafik-Vielfalt

Ohne sehr gute Grafik kann kein Spiel mehr nach vorne kommen, die Mär von »Gameplay ist alles« gehört in den Papierkorb. Wieso sollten Strategen weniger Interesse an detailliert gezeigten Panzern, wehenden Rittermänteln oder farbenprächtigen Landschaften haben als Actionspieler? Dabei ist gerade in der Strategie die Vielfalt am größten: Ob Pseudorealismus à la **Panzers**, **Rome** oder **WarTime Command**, kinoreife Gefechte wie in **Schlacht um Mittelmeer**, Comic-Inspiriertes à la **Sims 2** oder **The Movies** – die Zeit der grauen Hexfeld-Mäuse ist endgültig vorbei. Das am dürtigsten aussehendste Spiel der Strategie-Top-10 ist übrigens **Pirates!** – kann es Sid Meier einfach nicht besser?

Von Rundenstrategie keine Spur

Wir bedauern es wirklich: Kein einziges der 20 spannendsten E3-Strategiespiele ist rundenbasiert, sieht man vom einen oder anderen Weltkartenmodus in Titeln wie **Imperial Glory** oder



Eine der Messe-Überraschungen: The Movies könnte ein richtig gutes Aufbauspiel werden.

Rome ab. Das interessanteste Runden-Taktikspiel der Messe war dann peinlicherweise **Paths of Glory**. Auf dem N-Gage! Neben Solisten können dabei sogar bis zu acht Multiplayer-Generäle gleichzeitig spielen und sich in Mini-Kampagnen gegeneinander messen. Ob sich nicht doch noch mal eine namhafte Firma aufrafft, in die Fußstapfen von **Panzer General** oder **Jagged Alliance** zu treten? **LA**

DIE VERFOLGER

- 11 ROLLERCOASTER TYCOON 3** (Atari)
Achterbahn-Aufbauspaß für jedermann
3. Quartal 2004
- 12 THE MOVIES** (Lionhead)
Managen Sie Ihr eigenes Hollywood-Studio
4. Quartal 2004
- 13 BLITZKRIEG 2** (Nival)
Detailliert-wuselige Weltkriegs-Taktik
1. Quartal 2005
- 14 COSSACKS 2** (GSL Game World)
Truppenmassen im Echtzeit-Clinch
4. Quartal 2004
- 15 KNIGHTS OF HONOR** (Sunflowers)
Globalstrategie mit Rittern und Burgen
4. Quartal 2004
- 16 KOHAN 2** (Take 2)
Komplexe Fantasy-Echtzeit für Genießer
3. Quartal 2004
- 17 PARAWORLD** (Sunflowers)
Steinzeitkrieger gegen große Dinos
4. Quartal 2004
- 18 ZOO TYCOON 2** (Microsoft)
Friedlich, schön und sehr idyllisch
4. Quartal 2004
- 19 CHILDREN OF THE NILE** (Tilted Mill)
Aufbauspiel vom Pharaon-Macher
4. Quartal 2004
- 20 SOLDIERS** (Codemasters)
Zweiter Weltkrieg als Echtzeit-Taktik
3. Quartal 2004



Die Strategiekarte von Schlacht um Mittelmeer ist liebevoll animiert.

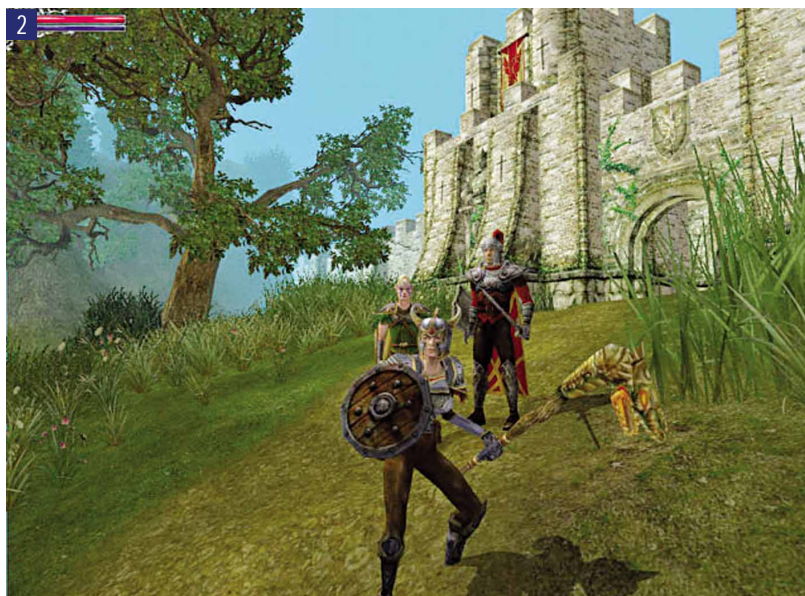
Online-Attacke



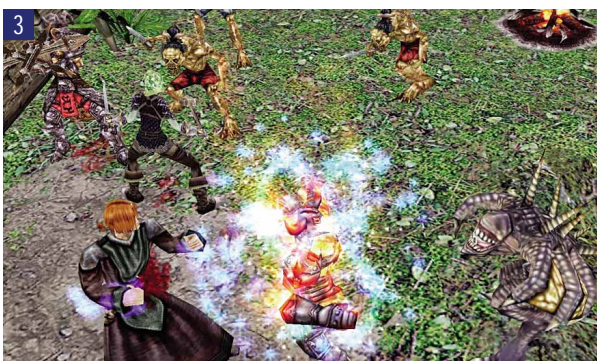
ROLLENSPIEL-HITS



1 World of Warcraft: Reiten erst ab Level 40.



2 Dungeon Lords: Abwechslungsreiche Kämpfe in Verliesen und großen Außenwelten.



3 Dungeon Siege 2: Actionreiche Gefechte kombiniert mit Story-Tiefgang.



4 Vampire 2: Kraftvoll zubeißen dank ausgefallener Vampir-Fähigkeiten.



5 Everquest 2: Grafisch bestes Online-Gekloppe.



6 KOTOR 2: Neue Jedi-Kräfte und Waffen.



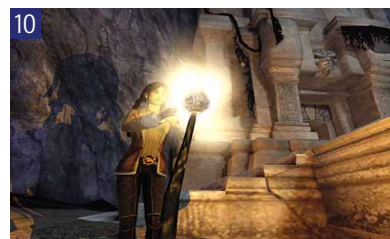
7 Warhammer Online: Riesige Städte voller Quests.



8 Bard's Tale: Selbstironisches Action-Rollenspiel.



9 Tabula Rasa: Abenteuer ohne Downtimes.



10 Dreamfall: Ein Adventure voller Geheimnisse.

E3-ROLLENSPIEL-HITS

- 1 WORLD OF WARCRAFT** (Blizzard)

▲ Stimmungsvolle Spielwelt, abwechslungsreiche Klassen und unterhaltsame Quests: Das Maß der Dinge bei den Rollenspielen, sogar für eingefleischte Solo-Fans!

Ausgezeichnet • November 2004 **E44**
- 2 DUNGEON LORDS** (Heuristic Park)

★ Altmeister David Bradley zeigt, wie es geht: Dichte Story, freie Charakterentwicklung und Kämpfe, die sich unheimlich echt anfühlen – das macht einfach Spaß.

Sehr gut • 3. Quartal 2004 **E45**
- 3 DUNGEON SIEGE 2** (Gas Powered Games)

★ Mehr Tiefgang als zuvor, unter anderem verzweigte Quests sowie Skill-Trees im Stil von Diablo 2. Schräge Ideen wie das Verfütern von Items an Tiere sorgen für Spielwitz.

Sehr gut • Oktober 2004 **E46**
- 4 VAMPIRE 2** (Troika)

▼ Actionreiches Rollenspiel um Blutsauger-Clans, die sich mit Vampir-Fähigkeiten und echten Waffen bekämpfen. Realistische Düstergrafik dank Half-Life-2-Technik.

Sehr gut • 4. Quartal 2004 **E47**
- 5 EVERQUEST 2** (Sony Online Entertainment)

▼ Technisch bestes Online-Rollenspiel: Superbe Grafik und 130 Stunden gesprochene Dialoge sorgen für Atmosphäre. Deutlich einsteigerfreundlicher als der Vorgänger.

Sehr gut • 4. Quartal 2004 **E48**
- 6 WARHAMMER ONLINE** (Climax)

★ Detailgetreue Umsetzung der Warhammer-Welt mit mehr als 100 Karrieremöglichkeiten. Kämpfe sind aufgrund zahlreicher Spezialfähigkeiten und schlauer Monster komplex.

Sehr gut • 4. Quartal 2004 **E50**
- 7 KNIGHTS OF THE OLD REP. 2** (LucasArts)

★ Auf der Flucht vor den Sith düsen Sie mit neuen NPCs, (wenigen) zusätzlichen Jedi-Fähigkeiten und Waffen wie Raketenwerfern durch das Star-Wars-Universum.

Gut • Februar 2005 **E49**
- 8 THE BARD'S TALE** (Inxile)

★ Hat mit dem Klassiker Tron 1987 nur Name und Designer gemein. Humor ist die Stärke des solide designten Action-Rollenspiels, das die Engine von Dark Alliance (PS2) verwendet.

Gut • 2. Quartal 2005 **E51**
- 9 TABULA RASA** (Ncsoft)

★ Richard Garriotts neues Werk ist ein Mix aus Science-Fiction und Fantasy. Bei Quests wird für jede Gruppe ein eigener Dungeon erstellt, Spieler reisen per Portal durch die Welt.

Gut • 4. Quartal 2004 **E52**
- 10 DREAMFALL** (Funcom)

★ Interessante Schauplätze, sympathische Charaktere und eine geheimnisvolle Story zeichnen den zweiten Teil von The Longest Journey aus. Einziges Adventure der Top Ten.

Gut • 3. Quartal 2005 **E53**

DVD ab 18 DVD ab 16 DVD CDs
 XX QUICKLINK AUF STARTSEITE WWW.GAMESTAR.DE EINGEBEN

Online-Rollenspiele dominierten die diesjährige E3 – zumindest wenn man die Anzahl der Titel als Maßstab nimmt. Qualitativ gibt es jedoch ein starkes Gefälle: Die Palette reicht von Spitzentiteln wie **Everquest 2** und **World of Warcraft** über gute Kandidaten wie **Tabula Rasa** und **Guild Wars** bis hin zu wenig aussichtsreichen Spielen wie **Dark & Light** oder **Wish**, für die es angesichts der starken Konkurrenz keine Zielgruppe geben dürfte. Denn fest steht: Momentan gibt es im Verhältnis zu der Flut an Spielen nicht genügend Leute, die sich für Online-Abenteuer begeistern. Das haben auch die Entwickler erkannt und gestalten die Titel so, dass auch eingefleischte Solospieler auf den Online-Geschmack kommen könnten.

Erster Schritt in diese Richtung: Es gibt kaum noch so genannte Downtimes: Sie verbringen die meiste Zeit damit, zu spielen – und warten nicht ständig darauf, dass sich die Lebensenergie regeneriert, ein Quest-Monster wieder auftaucht oder Sie nach zehnmütigem Ritt endlich in der Stadt sind, um Beute zu verkaufen. Außerdem verwenden fast alle Online-Rollenspiele nun »Instancing«: Für jeden Spieler beziehungsweise jede Gruppe erstellt der Server eine Kopie eines Gebietes, etwa einer Höhle oder eines Hauses. Das ermöglicht das ungestörte Erledigen von Quests oder die Jagd nach Monstern. Unbeeindruckt von der Online-Manie zeigt sich übrigens Activision, sie will nicht in diesen Markt einsteigen.

Wenige Perlen

Bei den Solo-Rollenspielen gab es erwartungsgemäß keine großen Überraschungen. In David Bradleys (**Wizardry**) neuem Werk **Dungeon Lords** durften wir erstmals in hübschen, aber noch wenig bevölkerten Außenwelten herumstreifen. Besonders gut haben uns die Kämpfe gefallen, die sich einfach echt anfühlen. Zusammen mit der spannenden Story und umfangreichen Möglichkeiten zur Charakterentwicklung ist **Dungeon Lords** das beste Solo-Rollenspiel der E3. Knapp dahinter reiht sich das überraschend



gute **Dungeon Siege 2** ein. Chris Taylor und sein Team haben sich die Kritik der Fans am Vorgänger zu Herzen genommen und verbessern das Action-Rollenspiel an allen Ecken und Enden. Weniger innovativ präsentierte sich dagegen eine andere ersehnte Fortsetzung: **Knights of the Old Republic 2** enttäuschte angesichts spärlicher Neuerungen: Nur zwei bisher bekannte zusätzliche Jedi-Kräfte und einige neue Grafikeffekte wie Regen. Wenn allerdings die Story so gut wird wie im Vorgänger, erwarten wir trotzdem einen potenziellen Hit.

Nie wieder klicken?

Während wir uns nach der E3 2003 angesichts zahlreicher angekündigter Titel noch über das Comeback der Adventures freuten, sieht es 2004 düster aus: Titel wie **Runaway** und **The Westerner** laufen in Europa zwar gut, doch das Genre ist in den USA (mal wieder) so gut wie tot. Das einzige interessante Adventure der diesjährigen E3 ist **Dreamfall**, der Nachfolger zu **The Longest Journey**. Der Rest besteht



Guild Wars: Wie bei Blizzards Battlenet müssen Käufer keine Monatsgebühr für das Online-Rollenspiel bezahlen.

nahezu komplett aus Render-Adventures wie **Myst 4**.

Fazit und Ausblick

Die Online-Rollenspiele beherrschen momentan das Genre. Doch obwohl die Firmen nur wenige, aber dafür durch die Bank hochwertige Solo-Abenteuer zeigten, müssen sich Fans keine Sorgen um weiteren Nachschub machen: Die polnischen Entwickler CD Projekt präsentierten mit **The Witcher** ein Action-Rollenspiel, das die Aurora-Grafik-Engine (**Neverwinter Nights**) verwendet.

Andere aussichtsreiche Titel wie **Heart of Eternity** und **The Fall** wurden zwar nicht gezeigt, dafür sahen wir eine Technikdemo der **Gothic 3**-Engine – Piranha Bytes bastelt bereits fleißig am Spiel. Bioware kündigte das viel versprechende Fantasy-Epos **Dragon Age** an, und auch die Flagship Studios um Ex-Blizzard Bill Roper arbeiten an einem Rollenspiel. Das laut Gerüchten schon weit fortgeschrittene **Baldur's Gate 3** war auch auf dieser E3 nicht zu sehen. **GV**

The Witcher: Das Action-Rollenspiel aus Polen verwendet Biowares Aurora-Grafik-Engine, auf der auch **Neverwinter Nights** und **Knights of the Old Republic** basieren.

Das Jahr der Rennspiele

SPORT-HITS

EA Sports dominiert die Sportspiele? Stimmt! Aber an der Spitze steht ein kleiner Entwickler aus Schweden mit seinem beeindruckenden Debütspiel.



GTR: Die realistische Rennsimulation mit FIA-GT-Lizenz bietet eine enorme Detailtreue.



NHL 2005: Mehr Spiel, weniger Checks dank »Open Ice«.



Colin McRae Rally 2005: Im Peugeot durch Deutschland.



Fifa 2005: Mit dem Gamepad steuern Sie die Ballannahme.



Richard Burns Rally: Colin-Konkurrent für Rallye-Profis.

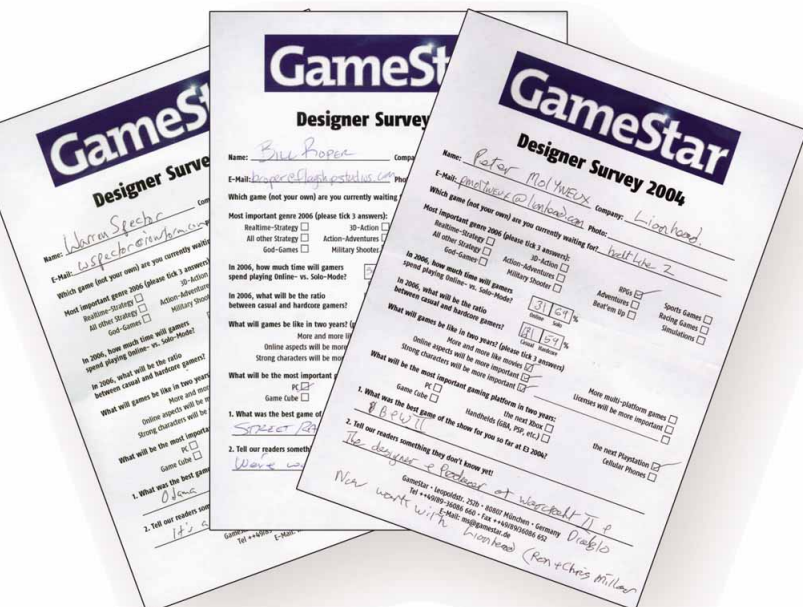
David gegen Goliath: Nur auf einem Rechner, als Gast am Nvidia-Stand, zeigen die schwedischen Entwickler Simbin ihre realistische Rennsimulation **GTR**. 50 Meter Luftlinie weiter dröhnen die EA-Sports-Fortsetzungen **Fifa 2005**, **NHL 2005** und **NBA Live 2005**. Unser Sporthighlight ist dennoch **GTR** – siehe Preview.

Trends: Funsport findet auf dem PC nicht statt, gute Mannschaftssportarten kommen nur noch von EA Sports. Konamis **Pro Evolution Soccer 4** fehlte völlig. Rückkehr einer Legende: Der **Eishockey Manager 2005** stammt von denselben Entwicklern, die vor elf Jahren den heute noch gespielten Vorgänger schufen. **FS**

E3-SPORT-HITS

- 1 GTR (Simbin)**
★ **NEU** Mit Porsche GT3-RS & Co. jagen Sie in GTR über die Kurse von Monza, Spa oder Oschersleben. Exzellente Fahrphysik, detailgetreue Strecken und 1a-Gratik – faszinierend!
 Ausgezeichnet • 3. Quartal 2004 **E56**
- 2 FIFA 2005 (EA Sports)**
★ **NEU** Neu: Per Gamepad die Bälle mit Brust oder Füßen gezielt stoppen, das verhindert Kick & Rush und fühlt sich wie echter Fußball an. Die neue KI soll sogar Spielzüge erraten.
 Ausgezeichnet • 3. Quartal 2004 **E57**
- 3 NHL 2005 (EA Sports)**
★ **NEU** Weniger Checks, mehr Open Ice: Die NHL-Cracks halten sich besser an Ihre Vorgaben, Spielaufbau und Kombinationen werden betont. Freie Mitspieler melden sich lautstark.
 Ausgezeichnet • 3. Quartal 2004 **E58**
- 4 COLIN 2005 (Codemasters)**
★ **NEU** Karrieremodus, Rallyes in Deutschland und neue Autos wie der New Beetle RSi: Colin McRae Rally 2005 trumpft mächtig auf. Das geniale Fahrgefühl bleibt natürlich erhalten.
 Ausgezeichnet • 4. Quartal 2004 **E59**
- 5 RICHARD BURNS RALLY (Sci)**
★ **NEU** Rallyesimulation für Profis: Hyperrealistisches, anspruchsvolles Fahrverhalten fordert ständige Konzentration. Schäden am Auto wirken sich massiv aufs Handling aus.
 Sehr gut • 3. Quartal 2004 **E60**
- 6 JUICED (Acclaim)**
★ **NEU** Spielt sich wie Need for Speed Underground mit Teamkollegen. Denen geben Sie Befehle wie »Schirmt mich ab«. Optisch eindrucksvoll, hunderte Tuningoptionen.
 Sehr gut • 3. Quartal 2004 **E127**
- 7 NBA LIVE 2005 (EA Sports)**
★ **NEU** Per neuer Freestyle-Steuerung kontrollieren Sie die Spieler während hoher Sprünge. Wie in NHL sollen nicht alle Spieler auf den Ball stürmen, sondern ihre Positionen halten.
 Sehr gut • 3. Quartal 2004 **E61**
- 8 EISHOCKEY MANAGER 2005 (Jowood)**
★ **NEU** Hier managen Sie als Trainer und Geschäftsführer Ihren Lieblingsverein und beobachten die Partien in 3D-Gratik. Lizenzen von DEL und NHL sind geplant.
 Gut • 4. Quartal 2004 **E128**
- 9 FLAT OUT (Empire)**
★ **NEU** Im spaßigen Arcade-Racer fliegen nach Kollisionen Autoteile, Baumstämme, Reifenstapel oder Fässer animiert durch die Luft – dank komplexer Physik-Engine sehenswert.
 Gut • 3. Quartal 2004 **E129**
- 10 TIGER WOODS 2005 (EA Sports)**
★ **NEU** Im neuen Karrieremodus müssen Sie eine Golflegende werden. Mit nur wenigen Mausclicks passen Sie Grashöhe, Bunkerplatzierung und dergleichen für jeden Kurs an.
 Gut • 3. Quartal 2004 **E145**

● DVD ab 18
 ● DVD ab 16
 ● DVD
 ● CDs
XX QUICKLINK AUF STARTSEITE WWW.GAMESTAR.DE EINGEBEN



GameStar befragt Entwickler

DESIGNER-ORAKEL 2006

Ersticken wir in 3D-Action? Spielen wir 2006 nur noch online? 45 Insider blickten auf der E3 in der exklusiven GameStar-Umfrage in die Zukunft der Spielebranche.



Peter Molyneux
Lionhead



Warren Spector
Ion Storm



Richard Garriott
Ncssoft



Bill Roper
Flagship Studios



Dave Perry
Shiny Entertainment



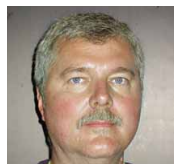
Leonard Boyarsky
Troika



Bruce Shelley
Ensemble Studios



Mark Skaggs
EA Games



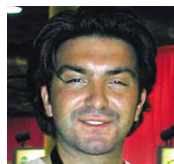
David W. Bradley
Heuristic Park



Eric Johnson
Valve



Chris Degnan
Relic Entertainment



Cervat Yerli
Crytek



Jonty Barnes
Lionhead



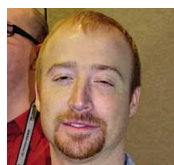
Oleg Yavorsky
GSC Gameworld



Chris Taylor
Gas Powered Games



James Schmalz
Digital Extremes



Chris Hewett
Monolith



Matt Firor
Mythic Entertainment



Johan Persson
Digital Illusion



Guido Henkel
G3 Studios



Harvard Bonin
EA Games



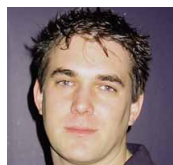
Jörg Rohrer
Electronic Arts



Max De Fries
Pyro Studios



Barry Caudill
Firaxis



Andrew Wafer
Codemasters



Thomas Friedmann
Funatics



Stéphane Decroix
Ubisoft



Friis Tappert
Sunflowers



Steve Danuser
Sony Online Entert.



Jonathan Pace
Frontier



Bruce Milligan
Five Forks



Benedikt Grindel
Blue Byte



Matthew Nordhaus
Mad Doc Software



David Longo
Monolith



Steve Arnold
Electronic Arts



Andy Lang
Relic Entertainment



Gareth Ramsay
SCI



Martin Deppe
CDV



Jeff Strain
Arenanet



Mathew Williams
Tilted Mill



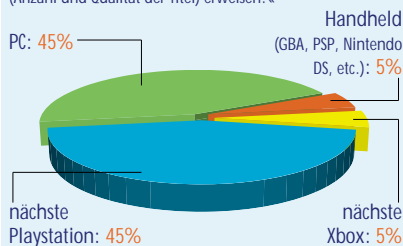
Scott Brown
Netdevil



Frank Fay
Sunflowers

KONSOLE VS. PC

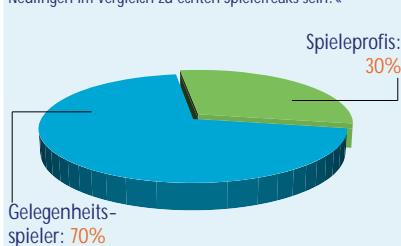
»Welche Hardware wird sich im Jahre 2006 als wichtigste (Anzahl und Qualität der Titel) erweisen?«



NENNUNGEN: PC: 18, nächste Playstation: 18, nächste Xbox: 2, Handheld (GBA, etc.): 2, Gamecube: 0, Handys: 0
ERGEBNIS: PC und die nächste Playstation sind gleichauf. Im Vergleich zum Vorjahr sinkt der PC-Wert um zehn Prozent.

CASUAL VS. HARDCORE

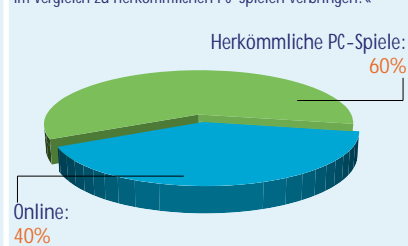
»Wie groß wird 2006 der Anteil von Gelegenheitsspielern und Neulingen im Vergleich zu echten Spielefans sein?«



NENNUNGEN: 3 Entwickler nannten Casual-Werte bis 49 %, 3 lagen bei fifty-fifty, 37 Designer sagten 51 % und mehr
ERGEBNIS: Spielen ist in Zukunft für die meisten Zocker eines von vielen Hobbys, nur knapp ein Drittel sind echte Profis.

SOLO VS. ONLINE

»Wie viel Zeit werden wir 2006 mit Online-Spielen (-Modi) im Vergleich zu herkömmlichen PC-Spielen verbringen?«



NENNUNGEN: 25 Designer nannten Online-Werte bis 49 %, 13 Profis meinten fifty-fifty, 7 Werte lagen über 51 %
ERGEBNIS: Online holt kräftig auf, trotzdem liegen herkömmliche Titel noch mit deutlichem Abstand vorn.

SPIELE-FAVORITEN

Titel	Nennungen
Half-Life 2	7
Battlefield 2	3
Doom 3	3
Stalker	2

Weitere gültige Einzelnennungen:

Splinter Cell 3, City of Villains, Pirates!, Rollercoaster Tycoon 3, Rome, World of Warcraft, Guild Wars, Spider-Man 2, Siedler 5, Brothers in Arms, The Movies, Metroid Prime 2 (GC), Silent Hill 4 (PS 2), Halo 2 (Xbox), Fable (Xbox), Street Racing Syndicate (PS2), Gran Turismo 4 (PS2), Pikmin 2 (GC), Starcraft Ghost (Xbox), Mario Golf (GBA), das nächste Railroad Tycoon, das nächste Tomb Raider

Die Frage war: »Auf welches Spiel (kein eigenes) wartest du am meisten?«

ENTWICKLER-TRENDS 2006

Titel	Nennungen
Online-Aspekte werden wichtiger	35
Spiele werden mehr wie Filme	28
Starke Charaktere werden wichtiger	25
Es gibt mehr Multi-Plattform-Spiele	12
Lizenzen spielen wichtigere Rolle	11
Mehr spielerische Freiheit	2
Charaktere haben ausgefeilte Persönlichkeit	1

Erläuterung: Die Designer sollten maximal drei Trends für die Spiele des Jahres 2006 ankreuzen und durften eigene nennen.

Ergebnis: Wie im vergangenen Jahr messen die Experten den Online-Aspekten die größte Bedeutung für die Zukunft bei. Die Plätze zwei und drei sind eng miteinander verknüpft: Film-ähnliche Spiele und starke Charaktere gehören zusammen, etwa bei Schlacht um Mittelmeer. Lizenztitel und Multi-Plattform-Spiele sehen nur wenige Entwickler als Trend für 2006.

WICHTIGSTES GENRE 2006

E3 2004 E3 2003 E3 2002

Genre	E3 2004	E3 2003	E3 2002
Rollenspiele	29 (25/22)		
3D-Action	20 (28/26)		
Echtzeitstrategie	18 (21/22)		
Militär-Shooter	18 (11/-)		
Sport	9 (14/4)		
Action-Adventures	9 (15/15)		
Gotterspiele	4 (12/7)		
Rennspiele	3 (4/4)		
Simulationen	3 (5/10)		
Adventures	3 (2/4)		
Sonst. Strategiespiele	1 (10/3)		

Erläuterung: Die Designer sollten maximal drei Genres nennen, die ihrer Meinung nach im Jahr 2006 die größte Bedeutung unter den Computerspielen haben werden.

Ergebnis: Nach zwei Jahren an der Spitze wird die 3D-Action von (Online)-Rollenspielen verdrängt – World of Warcraft lässt grüssen. Die auf der E3 stark vertretenen Militär-Shooter und Echtzeitstrategie-Titel teilen sich den dritten Platz. Den klassischen Genres der Rennspiele, Simulationen und Adventures prophezeien die Experten eine düstere Zukunft.

Neben Notizblock und Kamera gehörte für GameStar-Redakteure auf der wichtigsten Spielemesse des Jahres auch diesmal der Designer-Fragebogen zur Standardausrüstung. Branchen-Experten blicken für Sie in die Zukunft und orakeln über die Trends des Jahres 2006. Uneinigkeit gab's beim besten Spiel der E3 2004: Während die vorige E3 klar im Zeichen von **Half-Life 2** stand, führte es dieses Jahr weniger stark. Fast alle kommenden Actionhits wer-

den zwar qualitativ hochwertige Spiele, neue Maßstäbe setzen sie – bis auf **Splinter Cell 3** – nicht. Vielleicht wird deshalb aus Sicht der Designer 2006 die 3D-Action durch die Rollenspiele (inklusive Online) vom Spitzenplatz verdrängt. Blizzards potenzieller Hit **World of Warcraft** und **Everquest 2** sind dafür wohl mitverantwortlich. Rechnet man allerdings die stark vertretenen Militär-Shooter (darunter zum Beispiel **Battlefield 2** und **Brothers in Arms**) in die 3D-Action, liegen Ballerspiele wieder vorn.

Konkurrenz Konsole?

Obwohl sich die Konsolen auf der diesjährigen E3 eher schwach präsentierten, glauben die Entwickler auf ein Comeback – zumindest von Sony: 2006 wird die nächste Playstation neben dem PC in den Augen der Experten die wichtigste Spieleplattform sein.

Angesichts starker Internet-Rollenspiele und Multiplayer-Modi steigt der Anteil der Zeit, die Spieler online verbringen laut Ansicht der Designer in Zukunft auf bisher nie erreichte 40 Prozent. Zudem meinen die meisten Experten, dass Internet-As-

pekte bis zum Jahr 2006 weiter an Wichtigkeit gewinnen. Parallel dazu steige die Zahl der Gelegenheitsspieler im Vergleich zu den Profi-Zockern. Dahinter stecken einfachere Spielkonzepte – und die Hoffnung auf größere Umsätze

VERGLEICH 2006 ZU 2005/2004

Beliebtestes Genre in 2006

2006	2005	2004
1. Rollenspiele	3D-Action	3D-Action
2. 3D-Action	Rollenspiele	Echtzeitstrategie
3. Echtzeitstrategie / Militär-Shooter	Echtzeitstrategie	Rollenspiele
	Action-Adventures	Action-Adventures
5. Sport / Action-Adventures	Sport	Simulationen

Online vs. Solo in 2006

Anteil Online-Titel/Multiplayer-Modi an Gesamtspielzeit:	2006	2005	2004
	40 %	34 %	33 %

Casual vs. Hardcore in 2006

	2006	2005	2004
Profis	30 %	37 %	34 %
Gelegenheitsspieler	70 %	63 %	66 %

Erläuterung: Die Werte für 2004 und 2005 stehen für die Antworten, die wir auf den vergangenen beiden E3-Messen bekommen haben. Die Daten für 2006 stammen von der aktuellen Umfrage.



Richard Garriott (Ncsoft) beim Ausfüllen des Bogens.