



GameStar & GamePro befragen Designer

Designer-Orakel 2005

Was spielen wir 2005? 53 Spiele-Experten antworten.



Peter Molyneux
Lionhead



Bill Roper
Blizzard



Warren Spector
Ion Storm



Will Wright
Maxis



Larry Holland
Totally Games



Gabe Newell
Valve



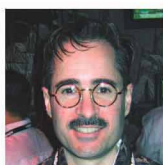
Ed del Castillo
Liquid Entertainment



Brian Reynolds
Big Huge Games



Mark Rein
Epic



Rick Goodman
Stainless Steel



Randy Pitchford
Gearbox



Simon Bradbury
Firefly



Ian Fisher
Ensemble Studios



Mike Gallo
LucasArts



Bill Speith
Frog City



Danny Isaac
EA Sports



Harvey Smith
Ion Storm



Teut Weidemann
Wings Simulations



Inigo Vinos
Pyro Studios



Marek Spanel
Bohemia Interactive



Holger Flötmann
Ascaron



Oleg Yavorsky
GSC Game World



Raph Coster
Sony Online



Guido Henkel
G3 Studios



Grant Towell
Team 17



Michael De Plater
Creative Assembly



Tim LeTourneau
Maxis



Timo Ullmann
Yager Development



Ricardo Bare
Ion Storm



Matt Firor
Mythic Entertainment



Eric Johnson
Valve



Franz Felsl
Poptop



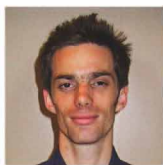
Glenn Ige
Activision



Tobi Ragiani
Monolith



Michael Moire
Microsoft



Jonty Barnes
Lionhead



Christopher Natsume
Crytek



Gregg Barnett
Empire



Eric Oullette
Firefly



Jörg Rohrer
EA Games



Mark Caldwell
Rapid Eye



Vince Zampella
Infinity Ward



Aron Drater
Atari



Martin Deppe
CDV



Maxim Beland
Ubi Soft



Craig Matchett
Troika



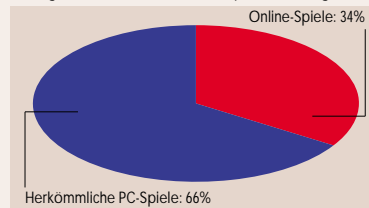
Alexander Khurtsky
Deep Shadows



Rand Miller
Cyanworlds

Solo vs. Online

»Wie viel Zeit werden die Spieler 2005 mit Online-Spielen im Vergleich zu herkömmlichen PC-Spielen verbringen?«

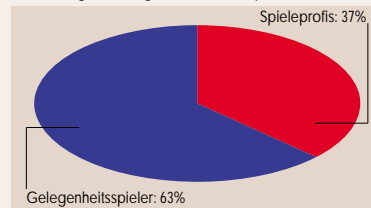


Nennungen: 41 Designer nannten Online-Werte bis 49% • 8 Profis meinten fifty-fifty • 4 Werte lagen über 51%

Ergebnis: Auch in zwei Jahren sehen die Designer herkömmliche Titel deutlich vorn – fast wie im Vorjahr.

Casual vs. Hardcore

»Wie groß wird 2004 der Anteil von Gelegenheitsspielern und Neulingen im Vergleich zu echten Spielefans sein?«

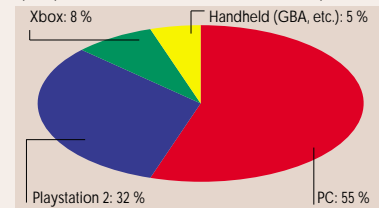


Nennungen: 8 Entwickler nannten Casual-Werte bis 49% • 5 lagen bei fifty-fifty • 40 Designer sagten 51% und mehr

Ergebnis: Weniger Gelegenheitsspieler als 2002. Die höheren Pro-Kopf-Umsätze liefern sowieso die Profis.

Konsolen vs. PC

»Welche Hardware wird sich im Jahr 2004 als wichtigste Spieleplattform (Titel-Anzahl und -Qualität) behaupten?«



Nennungen: PC: 29 • PS 2: 16 • Xbox: 5 • Handheld (GBA, etc.): 3 • Gamecube: 0 • Handys: 0

Ergebnis: Im Vergleich zum Vorjahr macht der PC einen Sprung von fast 20 Prozent und verdrängt die PS2.

Bei der wichtigsten Spielmesse des Jahres liefert GameStar traditionell mehr als nur Berichterstattung über einzelne Titel. Auch dieses Mal ließen wir während der E3 prominente Designer auf unserem Fragebogen über die Trends in der Branche orakeln. Neben dem Ausblick in die Zukunft verriet die Experten uns Kurioses, etwa über den Einfluss des alten Europa in amerikanischen Spiele-Firmen: Bei Gearbox (**Halo**) fahren 35 Prozent der Angestellten Autos »Made in Germany«; bei Poptop (**Railroad Tycoon 3**) hat jeder fünfte Mitarbeiter deutsche Vorfahren. Peter Molyneux verriet, dass er neuerdings ein schöneres Hobby als PC-Spiele hat: seinen Sohn Lucas.

Der Half-Life-2-Effekt

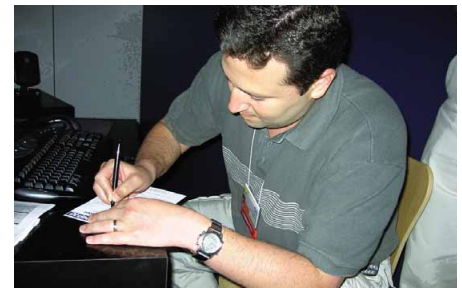
Die diesjährige E3 stand ganz klar im Zeichen von **Half-Life 2**. Gabe Newell und Eric Johnson von Valve waren im Präsentations-Dauereinsatz und klagten über schmerzende Füße – kein

Wunder bei dem Andrang. Selbst ein renommierter Entwickler wie Will Wright, Schöpfer des erfolgreichsten PC-Spiels **Die Sims**, fragte nach, ob er **Half-Life 2** auch mal sehen dürfe. Verständlich also, dass die Profis das Spiel noch vor **Doom 3** zum Most-Wanted-Titel wählten. Angesichts solch potenzieller Superhits verteidigt die 3D-Action ihre Spitzenposition bei den beliebtesten Genres. Und Rollenspiele verdrängen die Echtzeit-Strategietitel vom zweiten Platz. Verantwortlich für den Erfolg ist vor allem Blizzards spektakuläres Online-Abenteuer **World of Warcraft**. Überhaupt gehört das Thema Online nach Meinung der Experten zu den wichtigsten Aspekten zukünftiger Spiele.

Fazit

Die Vorführung der nächsten Spielgeneration in Form von **Half-Life 2** prägt die Vorhersagen: Während die Designer bei der Vorjahres-Umfrage noch die

Playstation 2 als wichtigste Plattform der nächsten Jahre nannten, liegt dieses Mal der PC eindeutig vorn. Die besten Titel in den bedeutendsten Genres 3D-Action und (Online)-Rollenspiele erscheinen auf dem PC und ermöglichen bei Technik und Bedienung einfach mehr: Ein **Half-Life 2** ist auf einer aktuellen Konsole eben undenkbar. **CV**



Mark Rein von Epic: »Ich liebe Creme-Donuts!«

Vergleich 2005 zu 2004/2003

Beliebtestes Genre in 2005

2005	2004	2003
1. 3D-Action	3D-Action	Echtzeit-Strategie
2. Rollenspiele	Echtzeit-Strategie	3D-Action
3. Echtzeit-Strategie	Rollenspiele	Rollenspiele
4. Action-Adventure	Action-Adventure	Action-Adventure
5. Sport	Simulationen	Sport

Online vs. Solo in 2005

	2005	2004	2003
Anteil Online-Titel an Gesamtspielzeit:	34 %	33 %	37 %

Casual vs. Hardcore in 2005

	2005	2004	2003
Profis	37 %	34 %	35 %
Gelegenheitsspieler	63 %	66 %	65 %

Erläuterung: Die Werte für 2003 und 2004 stehen für die Antworten, die wir auf den vergangenen beiden E3-Messen bekommen haben. Die Daten für 2005 stammen von der aktuellen Umfrage.

Spiele-Favoriten

Titel	Nennungen
Half-Life 2	11
Doom 3	9
World of Warcraft	6
Halo 2 (Xbox)	6

Weitere gültige Einzelnennungen:

Thief 3, Deus Ex 2, Duke Nukem Forever, Black & White 2, Republic, Dungeon Siege 2, Neverwinter Nights: Shadow of the Undrentide, Warcraft 3: Frozen Throne, Crimson Skies 2 (Xbox), Fable (Xbox), SSX 3 (Konsolen), Prince of Persia: Sands of Time, Railroad Tycoon 3, StarCraft: Ghost (Konsolen), Medal of Honor: Rising Sun (Konsolen), Rogue Squadron 3 (Gamecube), Battlefield 1942: 2. Addon

Erläuterung: »Auf welches Spiel (kein eigenes) wartest du am meisten?«

Wichtigstes Genre 2005

	E3 2003	E3 2002	E3 2001
3D-Action:	28 (26/27) Nennungen		
Rollenspiele:	25 (22/22) Nennungen		
Echtzeit-Strategie:	21 (22/28) Nennungen		
Action-Adventure:	15 (15/12) Nennungen		
Sportspiele:	14 (4/10) Nennungen		
Gotterspiele:	12 (7/6) Nennungen		
Rennspiele:	4 (4/2) Nennungen		
Militär-Shooter:	11 (0/0) Nennungen		
Sonst. Strategiespiele:	10 (3/6) Nennungen		
Simulationen:	5 (10/9) Nennungen		
Adventures:	2 (4/6) Nennungen		

Sonstige Nennungen: Bittere Pille für PC-Raser: Kein einziger Designer glaubt daran, dass Rennspiele in zwei Jahren noch eine Rolle spielen.

Erläuterung: Die Designer sollten maximal drei Genres nennen, die im Jahr 2005 die größte Bedeutung unter den Computerspielen haben werden.

Ergebnis: 3D-Action verteidigt Platz eins, Echtzeitstrategie kommt außer Mode. Militär-Shooter verdrängen auf Anhieb die klassischen Genres Simulation und Adventure.

Entwickler-Trends 2005

Titel	Nennungen
Online-Aspekte werden wichtiger	41
Starke Charaktere werden wichtiger	24
Spiele werden mehr wie Filme	20
Lizenzen spielen wichtigere Rolle	17
Es gibt mehr Multi-Plattform-Spiele	14
Spiele werden noch realistischer	2
Spiele werden offene Enden haben	2

Sonstige Einzelnennungen: Spiele werden ...mehr spielerische Freiheit bieten, ...billiger und weniger umfangreich, ...interaktiver, ...viel bessere Grafik haben, ...mehr Tiefgang bieten, ...selbsterklärender, ...anspruchsvoller, ...medienübergreifend.

Erläuterung: Die Designer sollten maximal drei Trends für Spiele des Jahres 2005 ankreuzen und durften eigene Einschätzungen nennen

Ergebnis: Das Thema Online halten die Entwickler klar für den wichtigsten Aspekt. Außerdem erwarten Branchenkenner eine Annäherung der Titel an Filme und sagen voraus, dass starke Charaktere, etwa Helden wie Sam Fisher, an Bedeutung gewinnen.