



Tops und Flops der Zukunft

Spiele-Trends 2001

Spielefans können sich freuen – im kommenden Jahr erscheinen mehr erstklassige Titel als je zuvor. Doch die scheinbar heile PC-Welt ist trotzdem in Gefahr.

Es wird das Jahr der Entscheidung. 2001 stehen gleich mehrere harte Auseinandersetzungen auf dem umkämpften Spielmarkt an. Da müssen millionenschwere

Mega-Produktionen wie **Freelancer** doch tatsächlich mit Simpel-Titeln wie **Moorhuhn** konkurrieren – und noch ist ungewiss, ob ernsthafte Programme wie das

Weltraumspiel sich beim ganz großen Publikum gegen Flattervieh & Co. durchsetzen können. Auch der PC selbst steht unter Druck. Neue Konsolen, wie die Playstation 2 und vor allem die Microsoft'sche Daddelkiste Xbox ziehen schon jetzt ordentlich Ideen und Entwicklungsbudgets vom Alleskönner-Computer ab.

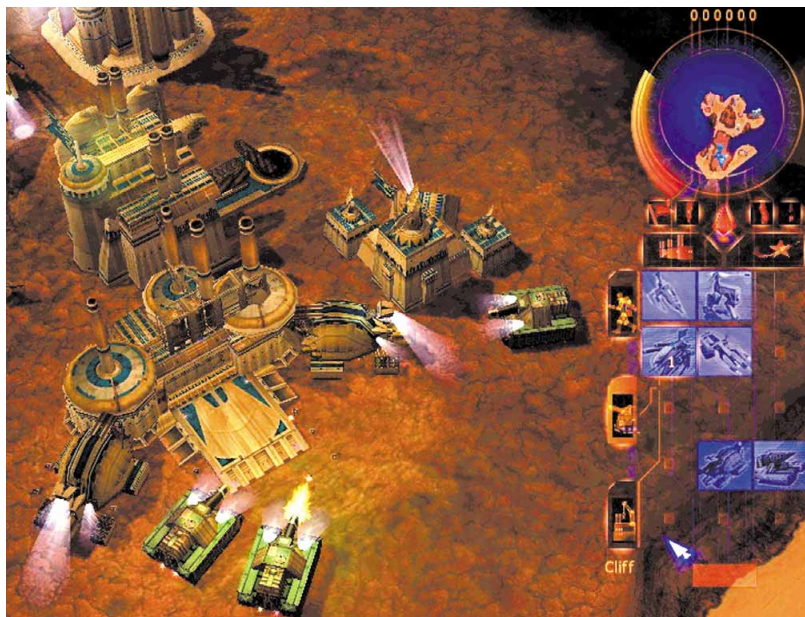
Allerdings: Wer als PC-Spieler inmitten der Kämpfe die Ruhe behält und sich einfach auf Top-Titel freut, wird reich belohnt. 2001 hat alle Chancen, das gute Spielejahr 2000 nochmals zu übertrumpfen. Vor allem Strategieliebhabern winken goldene Zeiten. Abgesehen von Hoffnungsträgern wie **WarCraft 3** ist auch die »zweite Reihe« um Titel wie **Emperor** oder **Empire Earth** extrem viel versprechend. Bei Actionspielen sieht es ebenfalls gut aus, **Loose Cannon** oder **Max Payne** etwa sind potenzielle Spitzentitel, deren Veröffentlichung vergleichsweise sicher ist.

1. Trend: Qualität

2001 wird das Jahr der Qualität – die angekündigten Spiele schlagen in Sachen Aufwand alles Dagewesene. An **WarCraft 3**,



Halo: Heiße Kämpfe im Team – allerdings ist fraglich, dass die PC-Version noch 2001 erscheint.



Emperor: Mit Dune 3 wagen sich auch die C&C-Macher Westwood erstmals auf Echtzeit-3D-Terrain.

Freelancer und **Duke Nukem Forever**, aber auch zahlreichen noch unbekannten Hoffnungsträgern wie dem Strategietitel **Republic** oder dem Rollenspiel **Dungeon Siege** arbeiten große Teams. Der Zwang zum Top-Programm hat allerdings seinen Preis: Die Entwicklungsphasen werden immer länger. **Halo** für den PC erscheint voraussichtlich ebenso wenig 2001 wie **Team Fortress 2**. An **Half-Life 2** wird zwar schon gebastelt, aber angeblich hat Valve die Publishing-

Verträge mit Havas erst vor kurzem unterschrieben – und beginnt erst jetzt mit der eigentlichen Entwicklungsphase.

2. Trend: Filmumsetzungen

Vom Lichtspielhaus auf den PC – das kommende Jahr hat alle Chancen, ein Rekordjahr in Sachen Filmumsetzung zu werden. In den ersten sechs Monaten erscheinen einige Nachzügler, etwa der 007-Ego-Shooter **The World is Not Enough**. LucasArts will sein 3D-Actionspiel **Star Wars: Obi Wan** nun doch nicht für PCs veröffentlichen; auf Präsentationen konnte uns das grafisch enttäuschende Programm aber auch nie so recht überzeugen.

Richtig spannend wird es ab der zweiten Jahreshälfte. Dann finden allmählich die sicheren Blockbuster ihren Weg in die US-Kinos. Den Auftakt macht wahrscheinlich **Jurassic Park 3**. Wenig später folgt der Film zu **Harry Potter** und vor allem der erste Teil der aufwändigen Trilogie **Der Herr der Ringe**. An allen drei Streifen hat Electronic Arts sich die Rechte gesichert. Hinter verschlossenen Türen werkeln fleißige Programmierer bereits an den Spielen. Um was es sich dabei handelt, verrät der Konzern leider noch nicht. Lediglich beim jungen Zauberlehrling **Harry Potter** steht so gut wie fest, dass sein Programm eine starke Online-Komponente enthalten wird.

Mit Spannung erwartet wird das Spiel zum Überraschungshit **Matrix**. Der stets auf Nähe zu Hollywood bedachte Shiny-Chef Dave Perry hat sich die Rechte gesichert und arbeitet schon fleißig an dem Programm – wobei noch unklar ist, ob es überhaupt für PCs erscheint. Außerdem befinden sich etliche Spiele zu **Star Trek** in der Mache. Das unserer Meinung nach



The World is Not Enough: die erste große Filmumsetzung 2001.



Der Herr der Ringe: Die Spiele zur Tolkien-Film-Trilogie (kommen ab Ende 2001 ins Kino) sind bereits in der Mache.

Gewinner und Verlierer

Die wichtigsten Genres im Trend-Check: Darüber können Sie sich 2001 freuen – und worüber Sie sich immer seltener ärgern müssen.

| Top | Action | Flop |
|---|---|------|
| Multiplayer. Kämpfe mit Kollegen und gegen andere Gruppen machen einfach Spaß. Counterstrike hat es im Internet vorgemacht, Rainbow Six und Star Trek: Voyager im Solomodus. Und mit Team Fortress 2 und Halo sind zwei potenzielle Top-Titel mit Gruppenelementen in der Mache. | Heldenrücken. Abgesehen von Tomb Raider hat sich bislang kein Actionspiel mit Außensicht auf die Hauptfigur gut verkauft; der »Reinzieh-Faktor« ist längst nicht so hoch wie bei Ego-Shootern. Und die Steuerung macht immer noch Probleme. Schön, dass das allmählich auch die Entwickler merken. | |

| Top | Strategie | Flop |
|--|---|------|
| 3D-Grafik setzt sich bei Strategen durch – aber nur per Draufsicht. Jetzt sind die Engines endlich gut genug, um es auch mit liebevoll gemalten Bitmaps aufzunehmen. WarCraft 3, Emperor von Westwood und (inoffiziell) Age of Empires 3 werden alle auf schicke Polygondarstellungen setzen. | Rundenweises Ziehen. Taktisch schwergewichtige Titel wie die der Panzer-General-Reihe sind kaum noch in der Entwicklung. Der Trend geht zum schnellen und spektakulär inszenierten Strategiespiel – da traut sich kaum ein Designer an ein Programm, bei dem man auf den Gegner warten muss. | |

| Top | Sport | Flop |
|---|---|------|
| Realismus. Athleten und Arenen werden auf dem PC immer perfekter nachgebildet. Realistische Gesichtstexturen gehören in Fußball- oder Hockeysimulationen bald zum Standard; bei Rally- und Formel-1-Rennern spielen Boxenstopps und das Drumherum eine wichtigere Rolle. | Trendsportarten haben es schwer am PC. Während auf Konsolen demnächst viele Spiele um Skate- und Snowboards erscheinen, trauen die Hersteller den PC-Daddlern derart fortschrittliche Freizeiterfahrungen nicht zu – und setzen weiterhin überwiegend auf Fußball, Autorennen und Manager. | |

| Top | Simulationen | Flop |
|--|---|------|
| Action-Simulationen. Crimson Skies hat es vorge-macht, andere Hersteller lassen sich davon hoffentlich inspi-riern. Bei den Weltraum-spielen zieht es viele Entwickler ins Internet. Auch für Chris Roberts' Freelancer soll es kurz nach der Solo-Fassung eine Online-Variante geben. | Realo-Flugsims – damit will kein Entwickler derzeit etwas zu tun haben. Wenn es nicht Microsoft mit seinen PC-Flieger-Reihen gäbe, sähe es für das Genre völlig düster aus. Auch andere Simulationen, etwa um die einst so beliebten Pan-zer oder U-Boote, sind momen-tan kaum in der Mache. | |

| Top | Adventure | Flop |
|---|--|------|
| Rollenspielen gehört die Zukunft – sei es in der strategischen Variante eines Baldur's Gate 2 oder mit dem Schwerpunkt Action wie bei Deus Ex. Fähigkeiten-Systeme und Charakterentwicklung sorgen immer öfter auch in anderen Genres für langfristige Motivation. | Adventures sind endgültig tot. Da zieht wohl auch ein Monkey Island 4 nur den spaßigen Schlussstrich. Früher hatten Adventures ein Quasi-Monopol auf gute Handlungen, inzwischen kriegen das auch andere Genres hin und bieten gleichzeitig mehr Abwechslung. | |



Team Fortress 2: Multiplayerspiele und Clans werden immer beliebter.



Dungeon Siege: Kommendes Highlight für alle Action-Rollenspieler.

viel versprechendste davon ist **Bridge Commander** vom erfahrenen Entwickler-Urgestein Larry Holland (**X-Wing Alliance**).

3. Trend: Clans & Mods

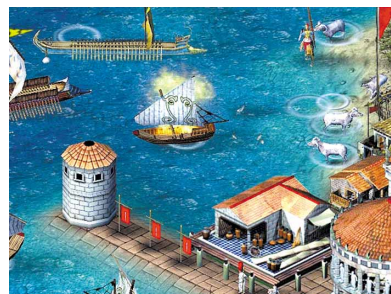
Das gute, alte Deathmatch hat zwar nicht ausgedient – aber alternative Multiplayer-Spielweisen werden immer wichtiger. Wie der Erfolg von Clan-Ligen, etwa auf Game Star.de, bereits jetzt zeigt, kommt der Mix aus harten Kämpfen und Team-Geist bei den Spielern an. Während das erste »Vollpreis-Clan-Mod« **Team Fortress 2** nach aktuellem Stand 2001 nicht erscheint, wird der Erfolg von **Counterstrike** dank der treuen Clan-Gemeinde noch eine ganze Zeitlang anhalten. Außerdem steigt das Angebot für die Fans anderer Ego-Shooter. Allmählich werden die Mods zu **Unreal Tournament** und **Quake 3** immer perfekter. Es ist abzusehen, dass sich **Strike Force UT** oder **Q3 Fortress** als weitere Spielweise für die Online-Szene etablieren und für noch mehr Frags auf den Servern sorgen. Den Herstellern ist das nur Recht. Einige, darunter auch Valve und Epic Games, unterstützen die Mod-Autoren nicht nur mit Programmier-Tipps, sondern auch finanziell. Denn je länger ein Titel gespielt wird und im Gespräch bleibt, desto mehr Einheiten verkauft er. Und nebenbei steigt damit die Wahrscheinlichkeit, dass ein Nachfolger gleich bei Erscheinen von alten Fans aus den Regalen gerissen wird – das Risiko einer teuren Großproduktion wird damit ein wenig kalkulierbarer.

Auch Echtzeit-Strategen kommen ab Ende 2001 in den Genuss echter Modifikationen: Blizzard etwa weiß genau, wie wichtig

die künftig sind, und will **WarCraft 3** den mächtigen Editor WorldBuilder beilegen. Mit dem soll sich der potenzielle Mega-Hit vergleichsweise einfach in jede gewünschte Richtung umprogrammieren lassen.

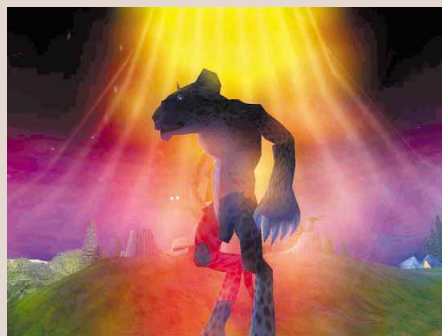
4. Trend: Massively Multiplayer

Der Spielspaß kommt immer öfter aus dem Internet. Sogenannte »Massively Multiplayer Games« erscheinen 2001 mehr als je zuvor. Teil 2 des Pioniers **Ultima Online** lockt alteingesessene PC-Veteranen, **Final Fantasy 11** will aufgeschlossene Computer- mit Playstation-2-Jüngern in den Weiten des Netzes zusammenbringen. Außerdem gibt's verstärkt virtuellen Suchtstoff für Liebhaber anderer Genres. Die Unreal-Macher Digital Extreme arbeiten an **Dark Sector**, das hannoversche Team Reaktor an **Neocron** – beide werden Spiele-Gemeinden für Actionfans. Strategen hoffen auf **Sovereign**, das derzeit bei den Entwicklern von **Everquest** in der Mache ist.



Empire Earth: neue Anstöße fürs Echtzeit-Genre?

Diese PC-Spiele gehören 2001 auf jede Festplatte



Black & White

Das Jahr fängt gut an: Im Februar 2001 soll endlich Black & White erscheinen. In dem Strategiespiel des Kult-Designers Peter Molyneux agieren Sie ganz nach Belieben als herzenguter oder abgrundtief böser Gott. In einer prächtigen 3D-Welt stacheln Sie Ihr virtuelles PC-Haustier (die Palette reicht vom Tiger über eine Kuh bis zur Schildkröte) zu allerlei Taten mit oder gegen die Bevölkerung an, um Ihren Einflussbereich langfristig zu vergrößern.

Genre: Götterspiel
Termin: Februar 2001
Hersteller: Lionhead



WarCraft 3

Erstmals entwickelt Blizzard mit WarCraft 3 ein Programm mit 3D-Grafik. Besonders wichtig in dem Echtzeit-Strategiespiel: die Fantasy-Helden. Die sind extrem kampfstark und befehlen ihrerseits rekrutierbare Truppen. Abgesehen von den Orks und Menschen des Vorgängers treten Sie auch mit drei weiteren Völkern an: Untote gliedern Verstorbene in ihre Reihen ein. Dunkelelfen sind Meister der Hinterlist, und die Burning Legion fackelt nicht lange...

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 3. Quartal 2001
Hersteller: Blizzard



Duke Nukem Forever

Der Sommer wird heiß – jedenfalls, wenn der Ego-Shooter Duke Nukem Forever fertig wird. In Las Vegas und anderen Orten bekämpfen Sie als blonder Ballermann außerirdische Invasoren. Das Programm will neue Maßstäbe bei der Interaktion mit der Spielewelt setzen. Heiß dürften auch die Diskussionen um den voraussichtlich recht brutalen Titel werden; derzeit steht immer noch nicht fest, ob Publisher Infogrames ihn hierzulande überhaupt anbietet.

Genre: 3D-Action
Termin: 3. Quartal 2001
Hersteller: 3D-Realms



Ultima Online 2: Das Internet wird sich noch stärker zur Spielwiese für Online-Rittersleute mausern.

5. Trend: Billigspiele

Deutschland hat zur Großjagd auf das Moorhuhn geblasen, unzähligen Sumpfhühnern den Garaus gemacht und PC-Kandidaten durch armselig dargestellte **Big Brother**-Container gescheucht. Es gibt zwar immer mehr Qualitätstitel, aber auch immer mehr simple Zeitverschwender – willkommen beim Massenmarkt. Der soll künftig die Umsätze ordentlich unter Dampf setzen. Immer öfter ärgern sich die Hersteller darüber, dass selbst unkomplizierte Hits wie **Diablo 2** am Großteil der computerisierten Menschheit vor-

begehen. Stattdessen wird in den Mittagspausen dieser Welt am liebsten das bei Windows mitgelieferte **Solitär** gedaddelt. Nicht nur hierzulande, auch in den USA vermutet man da einen riesigen Markt und Quell sprudelnder Gewinne. Das Spiel zur Quizshow **Wer wird Millionär?** war jenseits des Ozeans bereits ein Verkaufsschlager, jetzt folgen dem Trend auch Entwickler aus dem Hardcore-Lager. Gathering of Developers, mit Spielen wie **Rune** und **Falk 2** der Anbieterung ans breite Publikum sonst unverdächtig, gründete einen Ableger namens On Deck Interactive (ODI). Aufgabe: Mög-

lichst gut verkäufliche Massentitel produzieren. Branchen-Primus Electronic Arts will gelangweilte Bürohengste per Online-Site mit billigen Kartenspielen unterhalten.

6. Trend: Hightech-Hardware

3D-technisch erfindet 2001 niemand das Polygon noch mal, trotzdem steht eine wichtige Neuerung an: So genanntes Multi-Texturing soll eine weitaus glaubwürdigere Oberflächenwiedergabe ermöglichen. Menschliche Haut etwa lässt sich auf Computern nur mit diesem rechenintensiven Verfahren einigermaßen realistisch darstellen. Bereits ab Januar soll die **Geforce 3**-Grafikkarte damit neue Maßstäbe setzen und nebenbei ihren direkten Vorgänger in Sachen Geschwindigkeit glatt um das Doppelte schlagen. Die ersten Rechner mit 2-Giga-Hertz-Prozessor erwarten wir ab Mitte 2001. Allerdings: Wirklich benötigt werden diese Komponenten auch mittelfristig von Spielen nicht. Selbst für anspruchsvollste Zocker reichen die momentan erhältlichen Chips noch lange aus. Bei DVD-Laufwerken rechnen wir nicht mit einem Durchbruch, sondern mit einer langsam wachsenden Besitzerschar.

Viele Trends aus 2000 setzen sich 2001 fort. Dazu gehören die Wichtigkeit von Story-Elementen und spritzige Crossover-Ideen, die feste Genre-Zuordnungen zukünftig schwieriger machen. Ein Trend insbesondere bleibt ungebrochen: Die Eignung des PCs als Hochleistungs-Spielemaschine. **PS**

Diese PC-Spiele gehören 2001 auf jede Festplatte



Anno 1503

Der Deutschen liebstes Spiele-Kind heißt bislang Anno 1602. Im Frühsommer 2001 soll der Nachfolger Anno 1503 erscheinen. Wer öfters kämpfen will als im pazifistischen Vorgänger, findet darin zehn Truppentypen und taktisch nutzbares Terrain vor. Wenn Sie vor allem friedlich handeln und Reichtümer anhäufen wollen, dann können Sie sich in den größeren Städten über deutlich schönere Grafiken und liebevollere Animationen freuen.

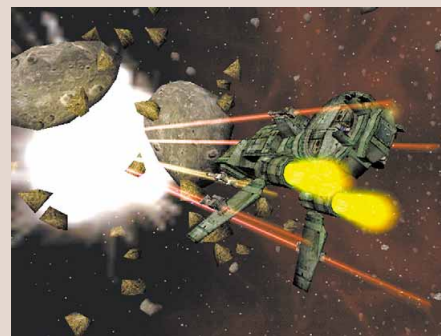
Genre: Aufbauspiel
Termin: 2. Quartal 2001
Hersteller: Sunflowers



Commandos 2

Mit Commandos 2 steht ein Mega-Strategietitel ins Haus. Sie steuern einen Trupp aus acht hoch spezialisierten Elitesoldaten – etwa Bombenleger oder Taucher – durch ein Weltkriegs-2-Szenario. Für anspruchsvolle Taktik und Spannung sorgt dabei, dass Sie die Kämpfer zielgenau einsetzen müssen. Die Landschaft besteht aus fantastisch animierten Bitmaps. Für das Innere von Gebäuden und die Spielfiguren nutzt der Hersteller eine 3D-Engine.

Genre: Echtzeit-Taktik
Termin: 2. Quartal 2001
Hersteller: Eidos



Freelancer

Zum Jahresende geht's ab ins All: Dann soll Freelancer fertig sein, das Weltraumspiel von Chris »Wing Commander« Roberts. Neben atemberaubenden Grafiken – Planetenringe beispielsweise sehen aus wie im Kino – will es auch inhaltlich neue Wege gehen. Statt Ihre Raumschiffe per Joystick zu steuern, bedienen Sie per Maus die Bordcomputer. Freier Handel, spannende Kämpfe und eine epische Story dürften ungeheuer viel Abwechslung bringen.

Genre: Weltraumspiel
Termin: 4. Quartal 2001
Hersteller: Digital Anvil