

31

Dezember

So war 2007

Die GameStar-Redaktion fragt sich, was 2008 eigentlich noch kommen soll: **Das Jahr 2007 hat doch schon alle Hits aufgebraucht!**

Das Jahr 2007 war ein hartes Jahr. Es hat schwere Wunden hinterlassen. Wunden in unseren Bankkonten, denn selten sind so viele erstklassige Spiele in so kurzer Zeit auf den Markt gekommen. Besonders in den letzten Monaten: **Call of Duty 4**, **Bioshock**, die **Orange Box**, um nur fünf zu nennen (immerhin besteht die **Orange Box** ja aus drei Spielen). Nach dem in Sachen Action recht ruhigen Vorjahr kommen nun die Titel in die Läden, auf die die Welt schon 2006 gewartet hatte: **Unreal Tournament 3**, **Stalker** und **Crysis**. Den großen Namen nach zu urteilen ist 2007 damit eindeutig das Jahr der Ego-Shooter, nach den großen Verkaufszahlen zu urteilen jedoch wieder mal das Jahr von **World of Warcraft**.

Das Rollenspiel

Für viele Rollenspieler geht auch 2007 kaum ein Weg an **World of Warcraft** vorbei. Um das Addon **Burning Crusade** zu ergattern, stürmen die Fans vielerorts die Großmärkte – Scheiben bersten, Polizei und Notärzte rücken an. Es ist zwar erst Januar, aber mit **Burning Crusade** ist für **WoW**-Jünger das Jahr ohnehin bereits gelaufen. Sogar das Basisspiel verkauft sich noch immer wie geschnittenes Brot – über 250.000 Mal. **Burning Crusade** geht fast 700.000 Mal über den Tresen. Ein Segen für den Publisher Vivendi, ein Fluch für die restliche Branche: Die weltweit mittlerweile neun Millionen **WoW**-Kunden interessieren sich kaum für andere Produkte. Selbst erstklassige Titel liegen 2007 schwer in den Regalen. Und neben den »Killerspielen« taucht nun ein zweites PC-Schreckgespenst immer wieder in den Medien auf: die Computerspielsucht.

Mit **Der Herr der Ringe Online** erscheint 2007 die erste ernst zu nehmende Alternative

zu **World of Warcraft**. Mit seiner stimmigen Welt und der immer noch zugkräftigen Tolkien-Lizenz findet es zwar die Akzeptanz der Spieler, erzielt aber dennoch nur ein Neuntel der **Burning Crusade**-Verkäufe. **Vanguard**, die große Hoffnung der **WoW**-Verweigerer, enttäuscht hingegen mit viel nerviger Fleißarbeit, seiner spröden Atmosphäre und einem Hardware-Hunger, der in keinem Verhältnis zur mauen Grafik steht. Und ohne Gilde kommt man in **Vanguard** auch nicht weit.

Solisten sind ohnehin besser bei Offline-Rollenspielen wie **The Witcher** aufgehoben. Doch das Programm strotzt bei der Veröffentlichung vor Bugs und Ungereimtheiten. Der erste Patch bringt zwar viele Verbesserungen, Schwachpunkt des Spiels bleibt die Balance. Erst der zweite Softwareflicken (v1.2) bringt Besserung. Auch **Two Worlds** liegt in Sachen Balance daneben, ist zunächst sehr schwer, später lächerlich leicht. Kurios in der Testversion: Wir können uns durch einen Bug schon in der Eröffnungsszene mit dem Endgegner kloppen und so nach 15 Minuten den Abspann sehen. Mehr als 15 Minuten brauchen wir auch in **Hellgate: London** nicht, um praktisch alles erlebt zu haben: tonnenweise Designfehler und ein immer gleiches Monstergeschnitzel. Kultdesigner Bill Roper hat nicht etwa **Diablo 2.5** abgeliefert, sondern eher **Diablo 3D**.

Die Action

Strahlende Redakteursgesichter und strahlende Mutanten im März: Nach fünf Jahren Entwicklungszeit und erheblichen Zweifeln, ob das Spiel überhaupt noch existiert, erscheint endlich **Stalker**. Um den langersehnten Ego-Shooter in die Verkaufsregale zu bekommen, lässt der Publisher THQ jedoch viele

Die Verkaufscharts 2007

1. **WoW: Burning Crusade**
2. Command & Conquer 3
3. World of Warcraft
4. Die Sims 2: Vier Jahreszeiten
5. Call of Duty 4
6. Counterstrike Source
7. Counterstrike Anthology
8. Stalker
9. Die Siedler 6
10. Die Sims 2: Gute Reise

versprochene Spielelemente kurzerhand aus dem Programm schmeißen, darunter Fahrzeuge und die Lebenssimulation der virtuellen Tierwelt. Das fertige **Stalker** bietet zwar eine dichte Atmosphäre und ein tolles Spielerlebnis, bleibt aber hinter den sehr hohen Erwartungen vieler Spieler zurück. Dennoch verkauft es sich im Laufe des Jahres sehr ordentliche 140.000 Mal – auch wenn das angestaubte **Counterstrike Source** im gleichen Zeitraum 30.000 Abnehmer mehr findet.

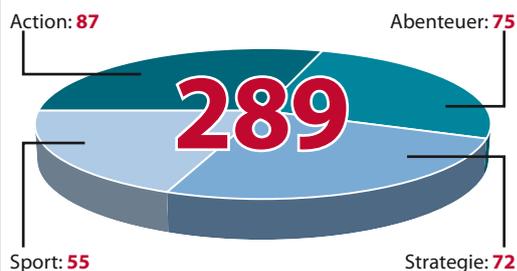
Als Microsoft das groß angekündigte Windows Vista mit DirectX 10 veröffentlicht, erwarten Actionfans künftig Grafikspektakel am laufenden Band – und bekommen stattdessen **Halo 2**. Das vermeintliche Vista-Vorzeigespiel gleicht seinem drei Jahre alten Konsolenbruder wie ein faules Ei dem anderen. Größte Lachnummer dabei: **Halo 2** unterstützt gar kein DirectX 10. Das hält, kaum beachtet, erst mit **Lost Planet** Einzug, und sieht dort nur unwesentlich besser aus als DirectX 9.

Bioshock bietet hingegen eine fantastische Optik, eine packende Stimmung, viele

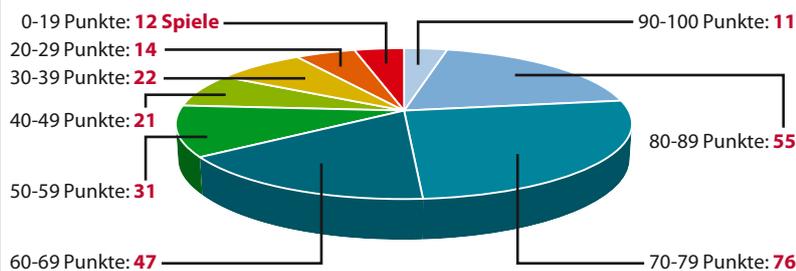


Crysis, das bestbewertete Spiel des Jahres 2007, im direkten Vergleich mit dem schlechtesten, **Dream Stripper**. Beide trennen 88 Punkte.

Getestete Spiele 2007



Wertungsverteilung 2007



spielerische Möglichkeiten und eine interessante Geschichte. Die Kundschaft dankt es dem Spiel nicht. Die deutsche PC-Fassung findet nur halb so viele Käufer wie **Stalker** und schafft es nicht mal ansatzweise in die Verkaufs-Top-10. Das deutsche Vorzeigespiel 2007, **Crysis**, begeistert die Presse und die Spieler – aber nur die, die **Crysis** in seiner ganzen Pracht genießen können. Zwar hat nie zuvor ein Programm derart echt ausgesehen, doch nie zuvor war ein Programm auch derart hardwarehungrig. Die Community ist misstrauisch, fühlt sich ausgeschlossen aus dem Kreis der Elite-Spieler, die mit den teuren Grafikkarten und den neuen Vierkernprozessoren **Crysis** so spielen können, wie es sein sollte. Viele greifen da lieber zu **Call of Duty 4**. Hier gibt's zwar keine so großen Levels, dafür aber kino-reife Skriptsequenzen, und das Ganze bei moderaten Systemanforderungen. Während **Crysis** mit 94 Punkten das Wertungsrennen gewinnt, siegt **Call of Duty 4** mit 180.000 verkauften DVDs an der Ladentheke – das sind fast

doppelt so viele wie bei **Crysis**. Beliebtester Schurke des Jahres wird jedoch kein waffenstrotzender Terrorist, kein Eis-Alien und auch kein Atom-Mutant, sondern eine Frauenstimme, die uns belügt, betrügt und trotzdem immer wieder zum Lachen bringt: GLaDOS, der wahnsinnige Computer aus **Portal**.

Die Strategie

Lieblingsfeind der Strategiespieler ist 2007 ein alter Bekannter: Kane aus **Command & Conquer 3**. Auch sonst hat sich im dritten Teil der Serie im Vergleich zu den Vorgängern kaum etwas verändert. Spannende Missionen, charmant-billige Realfilm-Sequenzen, effektvolle Schlachten und dämliche Tiberium-Ernter machen das Spiel zu einem wahren **C&C**. Die Fans mögen und kaufen es – über 300.000 Mal. Im Gegensatz zu **World in Conflict**: Trotz Traumwertung, Bombastgrafik, neuem Spielprinzip und dramatisch inszenierter Kampagne geht das actionlastige Taktikspiel nur schleppend über die Ladentheke.

Ein ähnliches Schicksal ereilt das komplexe **Supreme Commander**. Nur gut 50.000 Spieler wollen mit derart vielen Einheiten in den Kampf ziehen. Weitaus größere Verkaufserfolge verzeichnet da **Die Siedler 6**, ein Programm, das sich praktisch von allein spielt und deshalb bei Fans der Serie auf Ablehnung stößt. Trotzdem wandert **Die Siedler 6** über 130.000 Mal in die Einkaufskörbe – oder gerade deshalb? **Command & Conquer 3** und **Die Siedler 6** zeigen wie schon **World of Warcraft**, **Call of Duty 4** oder Dauerbrenner **Die Sims 2**, dass Spielekäufer in erster Linie zu Produkten mit bekannten Namen greifen. Das wäre zumindest ein Silberstreif für die Zukunft von **Crysis**: Das Spiel ist als Trilogie geplant.

Die Abenteuer

Gut zehn Jahre nach **Monkey Island 3** erscheint 2007 mit **Jack Keane** endlich mal wieder ein ähnlich perfektes Adventure mit lustigen Dialogen, schrulligen Charakteren, hervorragenden Sprechern und einer ideen-

Spiele



WoW: Burning Crusade (92)
 Überraschung im Januar:
Arthur and the Minimoys (75)
 Enttäuschung im Januar:
Tortuga (68)



Trackmania United (88)
 Überraschung im Februar:
Supreme Commander (82)
 Enttäuschung im Februar:
Resident Evil 4 (71)



Stalker (90)
 Überraschung im März:
Infernal (80)
 Enttäuschung im März:
Genesis Rising (70)



Command & Conquer 3 (89)
 Überraschung im April:
Silent Hunter 4 (87)
 Enttäuschung im April:
Belief & Betrayal (66)

News

Januar

Angel Munoz, Chef der Cyberathlete Professional League, kündigt für 2007 an, E-Sportler auf leistungssteigernde Mittel wie Amphetamine hin zu untersuchen. Außerdem: Beim Wettbewerb »Hold your wee for a Wii«, bei dem derjenige, der am längsten nicht pinkeln muss, eine Wii gewinnen kann, stirbt eine Frau.

Februar

Dave Perry will mit der Community ein Spieleprojekt aufbauen. Der fleißigste freiwillige Mitarbeiter soll die (bezahlte) Leitung über das Spiel erhalten. Außerdem: GameStar bietet einen Beschwerdebrief gegen die Verunglimpfung von Spielern an, den Leser an den Abgeordneten ihres Landkreises schicken können. Die Aktion wird ein voller Erfolg.

März

Die Playstation 3 erscheint. Tumultartige Szenen wie bei den Verkaufsstarts in den USA und Asien spielen sich hierzu-land aber nicht ab. Außerdem: Nach sieben Tagen WoW-Dauerspielen stirbt ein 26-jähriger, 150 Kilo schwerer Chinese vor seinem Computer an Erschöpfung.

April

Blizzard kündigt das Echtzeit-Strategiespiel Warcraft: Heroes of Azeroth an, das sechs Jahre vor WoW spielen soll. Die Bilder sehen aus wie die von Warcraft 3. Es ist Warcraft 3. April, April! Außerdem: Ubisoft übernimmt den deutschen Publisher Sunflowers.

Durchschnittswertung 2007

63

Den höchsten Schnitt hat die Abenteuer-Rubrik (65), den niedrigsten die Action (60).

Lieblingswertung 2007

70

Die Redaktion vergab 2007 15 Mal die Wertung 70. Dahinter 71, 74 und 77, jeweils 9 Mal.

reichen Story. Rückkehr eines Klassikers: **Sam & Max** erleben das ganze Jahr über wahrhaft wahnwitzig witzige Abenteuer in Episodenform. Die sechsmal drei Stunden zum Preis von umgerechnet je etwa sieben Euro gibt's als Download von Gametap oder direkt vom Hersteller Telltale, später auch per Steam. Valves Onlineplattform mausert sich 2007 zur ernst zu nehmenden Konkurrenz für den Einzelhandel, denn mittlerweile können Spieler auch Titel anderer Entwickler über Steam beziehen, sogar Hits wie **Call of Duty 4**. 2007 taucht ein weiterer alter Bekannter aus der Versenkung auf: **Simon the Sorcerer** feiert in **Chaos ist das halbe Leben** seine Rückkehr. Allerdings mit Hindernissen: Der Spieleanstieg

ist zäh, der Humor nicht mehr so britisch wie früher. Kein Wunder, denn **Simon 4** wurde vom deutschen Studio Silver Style entwickelt. Dennoch: Comeback gelungen. Auf dem Verkaufszahlen-Radar blitzen die Adventures 2007 jedoch nicht einmal als winzige Fleckchen auf.

Der Sport

Wo wir gerade bei alten Bekannten sind – wie in den Jahren zuvor wird auch 2007 der Sportspielsektor von den üblichen Verdächtigen beherrscht: **Fussball Manager**, **NBA Live**, **Madmen**, **Tiger Woods** und natürlich die großen Kontrahenten **Pro Evolution Soccer** und **Fifa**. Um sich 2007 bei der Gunst der Spieler endlich deutlich voneinander abzusetzen, versucht Konami mit **Pro Evolution Soccer 2008** eine neue Taktik und will mit weniger Realismus und dafür mehr Action neue Käufer anlocken. Der Versuch scheitert: Die **Pro Evo**-Fans laufen in den offiziellen Foren Sturm, sie wollen ihre realistische Fußball-Simulation zurück und einen funktionierenden Online-Modus haben. Den hat Konami nämlich gehörig vergeigt. Electronic Arts verkauft **Fifa 08** derweil trotz Uraltgrafik gut 100.000 Mal – doppelt so oft wie **Pro Evolution Soccer 2008**. Konami entschuldigt sich schließlich bei den Spielern und gelobt Besserung für 2008.

Die Technik

Fifa 08 sieht mit seiner PS2-Grafik neben einem DirectX-10-Titel besonders schlecht aus. Microsofts neue Grafikschnittstelle zeigt in **Crysis**, was sie zu bieten hat: realistische Schatten, plastische Texturen, Post-Processing-Effekte. Doch viele Spieler fühlen sich hinters in Echtzeit berechnete Licht geführt:

Wer ein bisschen im Programmcode des Spiels herumtippt, kann solche Grafikpracht auch unter DirectX 9 erleben. Tüftler entdecken bei der Gelegenheit auch einen versteckten Grafik-Modus mit »ultrahohen« Details – **Crysis** dürfte also auch in den nächsten Jahren jeden Rechner voll ausreizen. Bislang interessieren sich die Spieler jedoch kaum für DirectX 10, denn in dessen Genuss kommt nur, wer Windows Vista nutzt. Und Microsofts neues Betriebssystem hat so seine Macken: Die Spielleistung liegt teils deutlich unter der von Windows XP, bei älteren Soundkarten und älteren Titeln funktioniert der Surroundsound-Standard EAX nicht mehr – ein Spiele-Betriebssystem sieht anders aus. Vista erobert bis Ende 2007 nur zehn Prozent Marktanteil.

Ein interessantes Merkmal bietet Vista aber allemal: Windows Live, das Community-System, das PC- und Xbox 360-Spieler vereinen soll. Der bislang einzige Titel, der das Zusammenspiel unterstützt, ist jedoch **Shadowrun**, ein mittelmäßiger Multiplayer-Shooter, der PC-Spieler künstlich benachteiligt und in der Bedienung alles vermissen lässt, was Windows-Nutzer schätzen – etwa freie Serveruche oder Textchat. Gleiches Bild beim Konsolenhit **Guitar Hero 3**, der Ende des Jahres auch für den PC erscheint.

Mittlerweile setzen immer mehr Spiele auf Online-Auszeichnungen, um ihre Nutzer dauerhaft zu motivieren: **World in Conflict** verleiht Orden, **Call of Duty 4** Waffen und **Team Fortress 2** bunte Bildchen. Windows Live kann sich allerdings bislang nicht dabei durchsetzen, diese »Achievements« zu sammeln und jedem Spieler ein einheitliches, spieleübergreifendes Punktekonto zu erstellen.

Spiele



Two Worlds (83)

Überraschung im Mai:
Dawn of Magic (77)

Enttäuschung im Mai:
Spiderman 3 (68)



Colin McRae Dirt (90)

Überraschung im Juni:
Tomb Raider Anniversary (84)

Enttäuschung im Juni:
Halo 2 (69)



Overlord (84)

Überraschung im Juli:
Lost Planet (75)

Enttäuschung im Juli:
Transformers (44)



Bioshock (87)

Überraschung im August:
Jack Keane (88)

Enttäuschung im August:
Legend: Hand of God (79)

Mai

Blizzard kündigt Starcraft 2 an. Diesmal ist es kein Scherz. Unzählige Journalisten reisen extra nach Seoul und brechen bei der Verkündung des Spielstitels in Jubel aus. Außerdem: nichts außerdem. Die unzähligen Journalisten jubeln einen Monat lang, die restliche Spieleberichterstattung kommt zum Erliegen.

Juni

Der Gothic-Entwickler Piranha Bytes und der Publisher Jowood beenden die Zusammenarbeit. Jowood behält die Rechte an zwei Gothic-Nachfolgern. Außerdem: In Miami schlägt der 15 Jahre alte Damien Fernandez einen Einbrecher mithilfe eines Samurai-schwerds in die Flucht, um seine Schwester – und seine Playstation 3 zu verteidigen.

Juli

In Santa Monica findet erstmals der E3 Media & Business Summit statt. Die neue Spielmesse läuft eher bescheiden ab. Außerdem: Chinesische Online-Spieler müssen sich ab jetzt namentlich registrieren lassen. Wer zu viel spielt, riskiert Sperrungen oder Erfahrungspunkteverlust.

August

Nach dem geringen Erfolg der stark geschrumpften E3 gewinnt die Leipziger Games Convention erneut an Bedeutung: 12.300 Fachbesucher statt wie im Vorjahr 8.700; 503 Aussteller statt 374 im Jahr 2006. Außerdem: GameStar feiert zehnjähriges Jubiläum.

News

Die seltensten Genres 2007

Basketball-Manager	FIBA Basketball Manager 2008 (31)
Boxmanager	Boxsport Manager (65)
Fotosafari	Wild Earth: Africa (70)
Globalstrategie	Europa Universalis 3 (71)
Haustier-Simulation	Best Friends: Hunde & Katzen (25)
Jump & Run	Ice Pingu (24)
Modellsimulation	Germany's Next Topmodel (46)
Musikspiel	Guitar Hero 3 (85)
Schachspiel	Fritz & Kishon (68)
U-Boot-Simulation	Silent Hunter 4 (87)

Die Branche

2007 reißt nicht nur Löcher in die Konten der Shooter-Fans, sondern auch in die mancher Publisher. Nachdem der Marktführer Electronic Arts für fast 900 Millionen Dollar die Entwicklerstudios Pandemic und Bioware kauft und damit starke Marken wie **Jade Empire**, **Full Spectrum Warrior**, **Mass Effect** oder **Dragon Age** erwirbt, verkündet Firmenchef John Riccitiello: »Das Feld für Firmenzukäufe ist weitgehend abgegrast«. Zwei Tage später schließen sich die Publisher Activision und Vivendi zum nun weltgrößten reinen Spielekonzern zusammen und benennen sich in Activision Blizzard um. Der Name zeigt, wie wichtig die Vivendi-Tochter Blizzard bei der Vereinigung ist: Die als Entwicklerstudio getarnte Gelddruckmaschine hat gerade **Starcraft 2** angekündigt und seinen ohnehin erheblichen Marktwert noch gesteigert. Die Geschäftsführung der Firma übernimmt allerdings Bobby Kotick, bislang Chef von Activision. Das Ergebnis ist ein neuer »Superpublisher«: Activision ist stark in den USA, im Action-Genre und

bei den Konsolen, Blizzard und Vivendi sind stark in Asien, bei Strategie, auf dem PC und bei Online-Rollenspielen. Activisions **Guitar Hero**-Reihe dürfte außerdem mit Vivendi im Rücken noch erfolgreicher werden: Zu deren Firmenimperium gehört Universal, einer der weltgrößten Musikverlage mit Rechten an unzähligen Songs. Das setzt Electronic Arts extrem unter Druck. Nur gut für die Spieler, denn Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft.

Die Politik

Für Massenmedien und Politiker stehen Computerspiele auch 2007 unter Generalverdacht. Als im Januar 2007 zwei Gymnasiasten ein Ehepaar mit mehreren Messerstichen brutal ermorden, behauptet die Bild-Zeitung, die beiden hätten die Tat mit dem vermeintlichen »Killerspiel« **Final Fantasy 7** geplant – das aber bekanntermaßen ein Rollenspiel ist, in dem Gewalt nur sehr abstrakt dargestellt wird. Selbst als sich herausstellt, dass die Täter allenfalls den Animationsfilm **Final Fantasy: Die Mächte in Dir** besaßen, distanziert sich die Bild-Zeitung nicht von ihren an den Haaren herbeigezogenen Vorwürfen. Der GameStar-Leser Matthias Dittmayer hat schließlich genug: Er veröffentlicht auf YouTube ein Video, in dem er die Falschaussagen mehrerer TV-Magazine wie Panorama oder Frontal21 richtigstellt. Innerhalb des ersten Monats schauen sich bereits über 300.000 Internet-User den Beitrag an. Die Redaktion von Frontal21 reagiert auf den öffentlichen Druck, weist Dittmayers Vorwürfe jedoch zurück.

Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen hat ebenfalls genug: Sie will vermeintliche Lücken im Jugendschutz schließen und

Die besten Spiele 2007

Crysis	94
WoW: Burning Crusade	92
The Orange Box	92
Call of Duty 4	91
Guild Wars: Eye of the North	91
Spellforce Universe Edition	90
Unreal Tournament 3	90
Colin McRae: Dirt	90
Stalker	90
Portal	90
Team Fortress 2	90

Die schlechtesten Spiele 2007

Eisbär-Baby Superstar	12
Rotlicht Tycoon 2	9
Sommer Sport Pack	9
3D-Puzzlespaß	8
Dream Stripper	6

reicht am 19. Dezember einen Gesetzesentwurf zur Verschärfung des Jugendschutzgesetzes ein. Einer der Hauptänderungspunkte: »Gewaltbeherrschte« Spiele, allen voran also die Ego-Shooter, sollen zukünftig schon kraft Gesetzes auf dem Index landen – automatisch, auch ohne vorheriges Verfahren bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Die Änderung soll Mitte dieses Jahres in Kraft treten. 2008 könnte damit wie 2007 erneut ein hartes Jahr für Shooter-Fans werden – wenn auch aus anderen Gründen. **FAB**



Guild Wars: Eye of the North (91)

Überraschung im September:
Stranglehold (81)
Enttäuschung im September:
Obscure 2 (62)



The Orange Box (92)

Überraschung im Oktober:
Race 07 (84)
Enttäuschung im Oktober:
The Witcher (77)



Crysis (94)

Überraschung im November:
Timeshift (80)
Enttäuschung im November:
Blacksite (69)



Unreal Tournament 3 (90)

Überraschung im Dezember:
Guitar Hero 3 (85)
Enttäuschung im Dezember:
Need for Speed: ProStreet (79)

September

Halo 3 für die Xbox 360 legt den besten Verkaufsstart eines Unterhaltungsmediums in der amerikanischen Geschichte hin. PC-Spieler lachen derweil noch über Halo 2. Außerdem: Der Rennfahrer Colin McRae, Namensgeber der Rennspiel-Serie, stirbt bei einem Hubschrauberunfall.

Oktober

Der umstrittene Regisseur Uwe Boll tritt im Ring gegen einen seiner Kritiker an. Hobbyboxer Boll malträtiert den »Oso« genannten Journalisten, bis dieser nach gut fünf Minuten das Handtuch wirft. Außerdem: Dank Wii und DS klettert die Nintendo-Aktie auf einen Rekordwert von 431 Euro pro Wertpapier.

November

Analysten von PriceWaterhouseCoopers schätzen, dass der Umsatz des Softwaremarkts 2007 erstmals den Musikmarkt überholen wird. Außerdem: Aufgrund einer angedeuteten Liebesbeziehung zwischen zwei Frauen wird das Xbox 360-Rollenspiel Mass Effect in Singapur verboten, später aber vorläufig wieder freigegeben.

Dezember

Amazon.com verkauft im Weihnachtsgeschäft pro Sekunde 17 Wii-Konsolen. Die meistverkauften Spiele sind Super Mario Galaxy (Wii) und Call of Duty 4 (PC und Xbox 360). Außerdem: Der Deutsche Kulturrat spricht sich für die Anerkennung von Spielen als wichtiges Kulturgut aus.

Worte des Jahres 2007

Zwölf Monate sind viel Zeit, um Richtiges, Falsches oder Lustiges von sich zu geben. Wir haben Ihnen die interessantesten Aussagen des Jahres zusammengestellt.

»Killerspiele sollten in der Größenordnung von Kinderpornographie eingeordnet werden, damit es spürbare Strafen gibt.«



Günther Beckstein, amtierender Ministerpräsident von Bayern

»Wir langweilen die Leute zu Tode.«

John Riccitiello, Chef von Electronic Arts



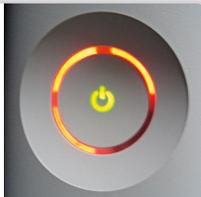
»Dass Gothic 3 beim Release unfertig war, ist scheiße. Dass sich die Leute darüber aufregen, ist berechtigt.«



Mike Hoge, Piranha Bytes (Gothic 3)

»Sachen gehen nun mal kaputt.«

Peter Moore, Ex-Vizepräsident von Microsofts Spieleabteilung, über die hohe Ausfallrate der Xbox 360



»Call of Duty 4 ist so intensiv, da werden sich empfindsame Spieler in die Hose machen!«

Hank Kiersy, militärischer Berater für Call of Duty 4

»Würden wir heutzutage die Bibel, Shakespeare oder Punk-Rock verbieten?«

Simon Bradbury, Firefly Studios (Stronghold)



»Ich hab' doch gar nicht mitgespielt. Ich hab' doch 'nen Arzttermin gehabt.«

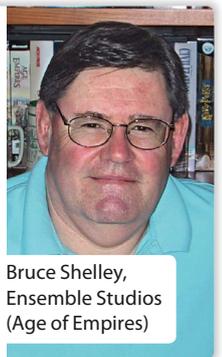
Fußballprofi Bastian Schweinsteiger in »Die Redaktion – Das Wunder von München«

»Spielkonsolen wie die Xbox 360 oder PS3 werden sich in Zukunft komplett ändern oder aussterben.«



John Romero, Mitbegründer von id-Software.

»Ich möchte keine Spiele machen, die die Grenzen dessen überschreiten, was als ethisch oder moralisch angesehen wird.«



Bruce Shelley, Ensemble Studios (Age of Empires)

»Die Playstation 3 ist für jeden eine Zeitverschwendung.«

Gabe Newell, Valve (Half-Life)



»Der Kuchen ist eine Lüge!«

- unbekannt

»Wir haben keine Angst, mit Duke Nukem Forever verglichen zu werden. Die sollten vor uns Angst haben!«

Chefdesigner Anton Bolshakov über sein Spiel Stalker

»Man muss gute Computerspiele fördern, damit sie sich positiv absetzen von den schlechten Spielen.«

Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates

»Zwischensequenzen erinnern mich an Werbeunterbrechungen im Fernsehen: Sie sind nutzlos und in der Regel schlecht gemacht.«

Peter Molyneux, Lionhead Studios (Black & White)



... und so wird 2008

Die drei wichtigsten Trends, nach denen sich Computerspiele dieses Jahr entwickeln: **mehr Freiraum, mehr Innovationsmut, mehr Kooperation.**



Freiheit

Der wesentliche Trend 2008, vor allem für Actionspiele: Areale öffnen sich, aus eng begrenzten Schlauchlevels werden frei begehbare Welten. **GTA 3** hat die Entwicklung vor sechs Jahren angestoßen, nun schlägt die Lust an Bewegungs- und Entscheidungsfreiheit massiv durch. Entwicklerstu-

dios haben begriffen, wie viel Spaß ihre Spiele gewinnen, wenn sie Raum zum Entdecken und Taktieren anbieten – nicht zuletzt sind es die Erfahrungen mit den riesigen Welten aus Online-Rollenspielen, die hier durchschlagen. Klassische Action-Spielprinzipien verwandeln sich – aus

Prince of Persia wird das offene **Assassin's Creed**, aus dem levelbasierten **Max Payne** das frei erkundbare **Alan Wake**. Mit **GTA 4** und **Mafia 2** bekommen die Altmeister der Großstadt-Simulation Nachfolger, und offene Welten sollen die Basis von **Far Cry 2**, **Prototype** und **Mercenaries 2** bilden.



Gleichheit

Seit geraumer Zeit verschwimmen klare Genre-Grenzen, Spiele borgen sich Elemente aus anderen Gattungen oder verschmelzen zu neuen Erfahrungen. Dieser Trend setzt sich 2008 verstärkt fort. Vor allem Rollenspiel-Tugenden finden sich mittlerweile häufig in artfremden Spielen. Der Shooter

Borderlands zum Beispiel übernimmt die Ausrüstungsvielfalt von Action-Rollenspielen, **White Gold** setzt neben dem Ballern auf ein Charaktersystem, im Echtzeit-Strategiespiel **Worldshift** wachsen Einheiten wie im Online-Rollenspiel. **Empire of Sports** soll gar das Sportgenre im Internet mit dem

Rollenspiel verheiraten. Neueste Entwicklung: Multiplayer-Erlebnisse sickern ins Solo-Spiel ein. In **Stalker: Clear Sky** nehmen Sie mit KI-Truppen Sektoren ein – das soll sich wie ein Mehrspieler-Angriff anfühlen. Der mutige Shooter **The Crossing** will Online- und Solospiel fließend verbinden.



Brüderlichkeit

Man spielt nicht nur gegeneinander, sondern immer öfter miteinander – das ist der Multiplayer-Trend für 2008. Team-Shooter im Stil von **Counterstrike** kommen dieses Jahr verstärkt zurück, neben dem aktuellen **Frontlines** setzen auch **Parabellum** und **Left 4 Dead** auf die Gegnerhatz in koordinierten Gruppen. Die Entwicklungen der letzten Jahre – Online-Rollenspiele, vernetzte Konsolen, Internet-Boom – haben die soziale Komponente von Spielen deutlich verstärkt; man zieht nicht mehr allein auf Abenteuer oder in Schlachten, sondern gemeinsam mit anderen. Konsequenter-

weise bauen selbst bislang onlinescheue Serien wie das neue **GTA 4** von Haus aus einen Koop-Modus ein, und die ersten Spiele sind in Entwicklung, bei denen das Zusammenspiel Standard wird – **Borderlands** zum Beispiel oder **Demigod**, das seine Fantasy-Armeen mehreren Spielern unterstellt. **CS**