



31
Dezember

So war 2008

Große Vielfalt in den Genres, grandiose Hits wie **GTA 4** und **Fallout 3** – warum 2008 trotzdem kein gutes Jahr für PC-Spiele war.

DVD
Video-Special

Die 3 ist eine magische Zahl, sie steht für Dreifaltigkeit, Familie, Versöhnung und Glück. PC-Spieler werden die 3 im Jahr 2008 dagegen eher misstrauisch im Gedächtnis behalten. Denn vieles, was 2008 für sie zu einem durchwachsenen, oft zornbeladenen Jahr gemacht hat, lässt sich in der vermaledeiten Ziffer zusammenfassen. Drei Spiele erhielten in GameStar 2008 eine Wertung von 90 oder mehr Punkten – 2007 waren es noch 11. Drei-

mal steht **World of Warcraft** in der Top 3 der bestverkauften Spiele 2008, ein schwarzes Loch, das dramatische Mengen an Zeit und Geld aufsaugt. Drei große Spiele erschienen 2008 in erschreckendem Zustand, gebeutelnt von Bugs oder Hardwareproblemen: **Stalker: Clear Sky**, **Gothic 3: Götterdämmerung** und **Grand Theft Auto 4**. Drei Installationen erlaubt Electronic Arts den Käufern von Spielen wie **Dead Space** oder **Need for Speed: Undercover**, dann sperrt der Kopierschutz die Nutzung.

2008 ist kein Krisenjahr, kein Abgesang auf den PC, keine Dürreperiode angesichts einer Menge hervorragender Spiele. Aber es wirft ein Schlaglicht auf die (teils hausgemachten) Probleme, mit denen die PC-Spielebranche und die Spieler seit einiger Zeit ringen.

Durchschnittswertung 2008

65

Den höchsten Schnitt hat die Abenteuer-Rubrik (70), den niedrigsten die Strategie (61).

Aufwertungen 2008

20

Spiele wurden 2008 nachträglich durch Patch-Tests und Kontrollbesuche aufgewertet. Insgesamt vergaben wir 51 zusätzliche Punkte. Die höchste Aufwertung erhielt **Galactic Civilizations 2**, das von 67 um neun Punkte auf 75 stieg.

Die Verkaufscharts 2008

1. **WoW: Wrath of the Lich King**
2. World of Warcraft
3. WoW: Burning Crusade
4. Counterstrike Source
5. Call of Duty 4: Modern Warfare
6. Grand Theft Auto 4
7. Call of Duty: World at War
8. Fußball Manager 09
9. Need for Speed: Most Wanted
10. Assassin's Creed

PC? Später

Der Markt für Vollpreis-PC-Spiele in Deutschland schrumpft. Das ist auch 2008 nicht anders. Selbst wenn man einrechnet, dass den sinkenden Ladenverkäufen eine steigende Anzahl an Direkt-Downloads (zum Beispiel über Steam) und Rollenspiel-Abonnements gegenübersteht, verkaufen sich PC-Spiele dennoch deutlich schlechter als noch vor zehn Jahren. Nur eine Handvoll PC-Programme hat in Deutschland 2008 mehr als 100.000 Stück umgesetzt; vor noch nicht allzu langer Zeit galt diese Marke als Minimum für einen Hit. Heute markiert sie einen selten erreichten Höhepunkt. Die Ursache für diesen Schwund sind vor allem zwei starke Konkurrenten.

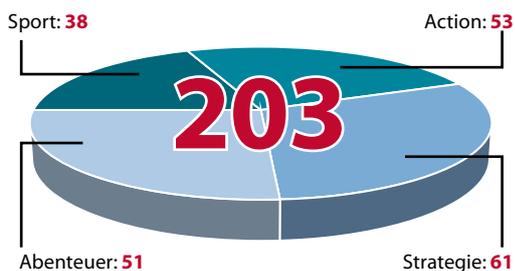
Die Konsolen, erstens, die sich weiter wachsender Beliebtheit erfreuen, weil sie re-

lativ bequem und meist zuverlässig sind. Und weil viele große Spiele darauf früher erscheinen, 2008 zum Beispiel **Assassin's Creed** (fünf Monate), **Mass Effect** (sechs Monate) oder **Grand Theft Auto 4** (sieben Monate), aber auch **Mirror's Edge** und **Endwar**, die Konsolenbesitzer längst daddeln, während PC-Nutzer noch warten müssen. Die Zwangsverzögerung, die der Angst der Spielehersteller vor Raubkopien entspringt, mag zwar den PC-Spielerstolz kränken, und mit Sicherheit nagt sie nachhaltig an den Verkaufszahlen der PC-Versionen. Lebensbedrohlich ist sie aber nicht. Denn die Technologie von Xbox 360 und PC ähneln sich so stark, dass eine Parallel-Entwicklung vergleichsweise wenig Aufwand bedeutet. Die meisten Hersteller werden es sich deshalb kaum nehmen lassen, mit ihren teuer entwickelten Produkten auch auf dem PC-Markt Geld einzusammeln.

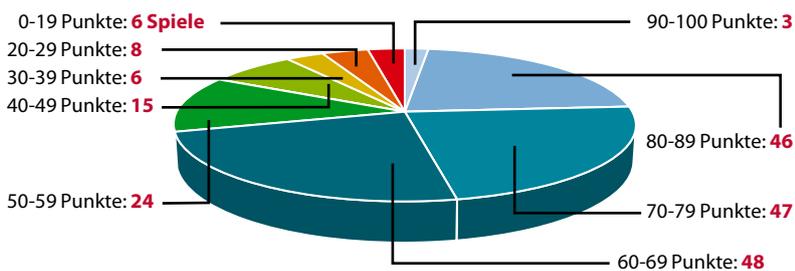


Grand Theft Auto 4 und **Fallout 3** waren die besten Spiele des Jahres 2008; beide erhielten eine GameStar-Wertung von 93 Punkten.

Getestete Spiele 2008



Wertungsverteilung 2008



Aufwertungen durch Patches sind in den Wertungen berücksichtigt.

WoW? Vorne

Der zweite Konkurrent für Vollpreis-PC-Spiele kommt aus dem eigenen Lager, und er trägt den Namen **World of Warcraft**. 380.000 Stück hat das Addon **Wrath of the Lich King** in Deutschland allein in der ersten Woche nach seinem Erscheinen verkauft. Das ist mehr als die drei nächsterfolgreichsten Spiele zusammen. Nach wie vor verkaufen sogar das Hauptprogramm von 2005 und das erste Addon **Burning Crusade** (2007) hierzulande immer noch mehr Exemplare als fast jeder andere Titel. Zusammengefasst führen die **World of Warcraft**-Versionen die PC-Verkaufsrankliste 2008 so weit an, dass sie vom zweiten Platz (Counterstrike Source) in etwa so weit entfernt sind wie die Sonne von der Erde. Dabei steht **WoW** nur exemplarisch für einen Trend, der die Vielfältigkeit des PC-Markts erheblich belastet: Ein großer Teil der PC-Spieler bleibt einem einzigen Lieblingsprogramm treu. Deshalb landet 2008 auch **Counterstrike: Source** – wie jedes Jahr – in der Top 10 der Jahresverkaufs-Charts,

und deshalb gehören die **Sims 2**-Addons und auch das Hauptspiel wie gewohnt zu den größten Umsatzbringern.

Kein Zweifel, dass diese Titel aus gutem Grund so populär sind. Aber die Kundentreue führt dazu, dass dem Markt Geld entzogen wird. Wer nur noch (kostenlos) Multiplayer-Matches in **Counterstrike** oder **Battlefield** spielt, wer mit günstigen Sims-Addons und den **WoW**-Abogebühren glücklich ist, der kauft kaum noch andere Spiele. Der PC-Markt entwickelt sich deshalb in noch größerem Maß als das Kino zum Blockbuster-Geschäft: Einige wenige Mega-Titel erwirtschaften den Löwenanteil des Gesamtumsatzes. In ihrem Schatten verkümmern vielversprechende Programme, die früher selbst das Zeug zum Hit gehabt hätten. Dass sich diese Tendenz verstärkt, hat 2008 bewiesen.

Indie? Boomt

Diese Umwälzung hat Konsequenzen, im Schlechten wie im Guten – denn ja, es gibt

durchaus auch positive Effekte. Wo professionelle Spiele zu millionenteuren Mainstream-Projekten anschwellen, wachsen Wunsch und Bedürfnis nach kleinen, originellen, kreativen Projekten, die (Retro-)Charme verströmen, mit mutigen Design-Ideen experimentieren oder vernachlässigte Nischen neu besetzen. Dank florierender neuer Vertriebskanäle wie dem Internet, Steam, dem Windows-Live-Marktplatz haben erstmals breite Kundenschichten Zugriff auf solche Indie-Titel. Manche übertreffen als heimliche Stars sogar die Beliebtheit großer Konkurrenten. Das schrullig-geniale Knobelspiel **World of Goo** gehört zum Beispiel zu den Überraschungserfolgen 2008; entwickelt wurde es von nur zwei Mann. Mit dem witzigen Adventure **Edna bricht aus**, dessen krakelige Grafik wie von einem Zeichenschüler hingeschuldet wirkt, stahl das deutsche Newcomerstudio Daedalic allen Mitbewerbern die Schau. Von den amerikanischen Telltale Studios kamen weitere Episoden der urkomischen Abenteuer-Reihe **Sam & Max**,

Spiele



Universe at War (84)
Überraschung im Januar:
Pirates of the Burning Sea (82)
Enttäuschung im Januar:
Shadowgrounds Survivor (62)



Frontlines: Fuel of War (83)
Überraschung im Februar:
Perry Rhodan (75)
Enttäuschung im Februar:
–



C&C 3: Kanes Rache (85)
Überraschung im März:
Treasure Island (81)
Enttäuschung im März:
Turning Point: Fall of Liberty (51)



Assassin's Creed (84)
Überraschung im April:
–
Enttäuschung im April:
Rainbow Six: Vegas 2 (68)

Januar

Februar

März

April

News

Im Shooter Kwari kann man im Internet um echtes Geld spielen. Im Juni geht die Betreiberfirma Pleite. Außerdem: P2 Entertainment gibt Star Trek Online auf, Cryptic kauft die Rechte am Spiel.

Der Verband der deutschen Spielehersteller beschließt, 2009 nicht mehr die Games Convention zu unterstützen, sondern eine eigene Spielmesse namens GamesCom in Köln abzuhalten. Außerdem: Electronic Arts versucht erfolglos, den Konkurrenten Take 2 aufzukaufen.

Mit dem »Neural Impulse Acuator« soll man Spiele durch Gedankenkraft steuern können. Das teure Stirnband funktioniert erbärmlich. Außerdem: Die GameStar-Leser wählen den Shooter Crysis zum Spiel des Jahres 2007.

Grand Theft Auto 4 erscheint auf den Konsolen und löst einen noch nie dagewesenen Medienrummel aus. Selbst Feuilleton und Fernsehen feiern GTA 4 als Meilenstein, das Spiel bricht alle Verkaufskorde. Außerdem: Die Preise für Blu-Ray-Brenner fallen erstmals unter 200 Euro.

Genre-Check 2008

↑ Actionspiele

Ein Jahr der Actionspiele, kein Zweifel, und nicht nur wegen GTA 4. Vom Horror-Raumschiff zu den Kreuzzügen – vom Prinzen-Persien in die Bully-Schule: Die Vielfalt beeindruckt.

Grand Theft Auto 4 (93), **Dead Space** (87), **Assassin's Creed** (84), **Bully: Die Ehrenrunde** (84)

↑ Rollenspiele

Großartige Bandbreite: Mit Fallout 3, Drakensang und Mass Effect bereichern drei – völlig unterschiedliche – Meisterwerke das Genre, dazu kommt das gelungene Sacred 2.

Fallout 3 (93), **DSA: Drakensang** (86), **Mass Effect** (85), **Sacred 2** (82)

↑ Online-Rollenspiele

Nach dem verschlafenen 2007 starten 2008 zwei Hochkaräter den Angriff auf World of Warcraft: Warhammer Online und Age of Conan. Pirates of the Burning Sea wird zum Geheimtipp.

WoW: Wrath of the Lich King (89), **Warhammer Onl.** (86), **Pirates of the Burning Sea** (82), **Age of Conan** (81)

➔ Shooter

Klar gab's 2008 gute Shooter, aber die Favoriten zeigten Schwächen: Far Cry 2 eine uninspierte Metzerei, Call of Duty schon wieder mit Weltkriegs-Bombast, Crysis: Warhead viel zu kurz.

Crysis: Warhead (88), **BiA: Hell's Highway** (87), **Left 4 Dead** (87), **Call of Duty: WaW** (86), **Far Cry 2** (82)

➔ Rennspiele

2008 ist das Jahr, in dem Need for Speed endgültig abschmiert. Trotzdem gibt's großartige Rennspiele, aber das meiste sind unoriginelle Neuauflagen: GTR, Flatout, Trackmania ...

Race Driver Grid (91), **Trackmania United Forever** (88), **Flatout Ultimate Carnage** (86), **Pure** (85)

➔ Sportspiele

Null Innovation, aber immerhin bringt ein rund erneuertes Fifa neuen Pfiff in das Duell mit Pro Evolution Soccer, und der Konsolen-Hit NBA 2K9 mischt erstmals das PC-Feld auf.

Fussball Manager 09 (88), **NBA 2K9** (88), **Fifa 09** (86), **Pro Evolution Soccer 2009** (86)

➔ Adventures

Die Adventure-Produktion brummt, 2008 sieht viel Masse – aber wenige herausragende Spiele. Geheimakte 2 erfüllt die Erwartungen, das liebevolle Edna bricht aus findet viele Fans.

Geheimakte 2 (86), **Treasure Island** (81), **Goin' Downtown** (79), **Edna bricht aus** (76)

↓ (Echtzeit-)Strategie

Die Echtzeit-Strategie steckt in der Krise, außer C&C-Ablegern ist nur Universe at War der Rede wert. Kleine Perlen wie World of Goo und King's Bounty retten die Genre-Ehre.

C&C: Alarmstufe Rot 3 (86), **Universe at War** (84), **World of Goo** (84), **King's Bounty** (82), **Spore** (79)

↓ Aufbauspiele

Was für ein Elend: 2008 erscheint nichts, was für Aufbau-Freunde einen zweiten Blick wert wäre. Totenglocken? Wären verfrüht: 2009 kommen das nächste Anno und Die Sims 3.

Die Siedler: Aufbruch der Kulturen (78), **Imperium Romanum** (71)

quasi im Alleingang bewies **Sins of a Solar Empire**, dass man in einem vermeintlichen Nischengenie wie der Weltraum-Strategie mehr als eine halbe Million Stück verkaufen kann. Und das Strategiespiel **King's Bounty** aus Russland ist zwar eine freche Kopie einer alten Vorlage, erschien dank neuer Ideen und selbstironischem Humor aber hundertmal frischer als die Dutzenden von Weltkriegs-Schlachten, die auch 2008 mal wieder durchs Genre ödeten. Ob **Penny Arcade Adventures**

oder **Penumbra**, erfolgreiche Indie-Spiele beweisen, dass Ideenreichtum im Zweifel wichtiger ist als herausragende Technik. 2009 setzt sich dieser Trend fort – im Frühjahr erscheint das wundervoll clevere Knobel-Jump&Run **Braid** auf dem PC, das auf der Xbox 360 bereits mit Lorbeeren überhäuft wurde.

Bugs? Reichlich

Die etablierten Spiele-Publisher, vor allem die mittelgroßen, reagieren auf die Bedeutungs-

verschiebung des PC-Markts teils mit Panik, teils mit Ignoranz. Der Effekt war 2008 derselbe: Die Zahl der hastig auf den Markt geworfenen, aus Zeit- und Geldmangel nicht ausreichend ausgereiften Programme nimmt zu. Dass dabei zweitklassige Spiele wie der Shooter **Turning Point: Fall of Liberty** oder das Adventure **The Abbey** voller Fehler erscheinen, wundert PC-Spieler längst nicht mehr. Wesentlich schockierender wirkt, wie sorglos einige Firmen den guten Ruf großer Namen auf

Spiele



Race Driver Grid (91)

Überraschung im Mai:
Windchaser (72)
Enttäuschung im Mai:
The Abbey (60)



Mass Effect (85)

Überraschung im Juni:
Edna bricht aus (76)
Enttäuschung im Juni:
Penny Arcade Adventures (63)



Devil May Cry 4 (81)

Überraschung im Juli:
Prinz Kaspian von Narnia (74)
Enttäuschung im Juli:
Stronghold Crusader Extreme (48)



DSA: Drakensang (86)

Überraschung im August:
Geheimakte 2 (86)
Enttäuschung im August:
Space Siege (67)

Mai

Electronic Arts kündigt an, dass ihre PC-Spiele in Zukunft eine Online-Aktivierung erfordern. Außerdem: id Software beginnt mit den Arbeiten am Shooter Doom 4.

Juni

Der Duke lebt: In einem Internet-Video der Jace Hall Show gibt's zum ersten mal bewegte Spielszenen aus Duke Nukem Forever zu sehen. Außerdem: Blizzard kündigt auf der Blizzcon Diablo 3 an.

Juli

In Deutschland tritt das neue Jugendschutzgesetz in Kraft, das die Indizierung gewalttätiger Spiele erleichtert und größere USK-Sticker auf den Packungen vorschreibt. Außerdem: Die Firmen Activision und Vivendi fusionieren zum weltgrößten Spiele-Publisher Activision Blizzard.

August

Age of Conan hat drei Monate nach dem Start bereits die Hälfte der ursprünglich 800.000 Spieler wieder verloren. Außerdem: Der deutsche Publisher 10tacle (Elveon) meldet Insolvenz an.

News

EA Fortsetzungs-o-meter

Spiel	Folge	Wertung	2007	2006
Fußball Manager 09	Teil 9	88	90	87
Fifa 07	Teil 16	86	79	82
Need for Speed: Undercover	Teil 12	72	79	85
NHL 07	Teil 17	71	77	82
Die Sims 2: Apartment-Leben	Addon 8	69	76	78

Spiel setzen. Ausgerechnet Jowood hatte nach dem schwer verbuggten und umstrittenen **Gothic 3** beteuert, so etwas werde nicht noch einmal passieren – und brachte mit **Götterdämmerung** prompt eine genauso fehlerverseuchte Erweiterung auf den Markt. 103 Bugs beseitigte allein der erste Patch. Auch der Shooter-Hit **Stalker** von 2007 hatte die Käufer schon mit diversen Macken gepiesackt, aber statt besser wurde alles nur noch schlimmer: **Stalker: Clear Sky** strotzte nur so vor Programmproblemen. Zum Jahresabschluss sorgte dann auch noch das heiß erwartete **GTA 4** für Aufruhr, das auf vielen ATI-Grafikkarten schlicht nicht lief und auch andere Systeme mit Abstürzen und Rucklern quält. Dazu kommt der Kopierschutz – die andere große Antwort der Spielerhersteller 2008 auf die Frage, wie sich zurückgehende Verkaufszahlen kompensieren lassen. Weil das Raubkopieren und Tauschen von PC-Spielen nach wie vor leichter und verbreiteter ist als auf jeder anderen Plattform, legen die Firmen immer rigidere Kopierschutz-Ketten um ihre Software. 2008 darf als das Jahr gelten, in dem die verpflichtende Freischaltung über das Internet zum (vorläufigen) Standard avanciert ist, meist be-

gleitet von einer limitierten Zahl von Installationen, die den Weiterverkauf von Spielen erschwert. Die Käufer finden sich so in ihren Rechten weiter eingeschränkt.

Strategie? Mau

Und dennoch – 2008 hatte PC-Spielern viel zu bieten. Selten war die Bandbreite der Themen so groß, zumindest in einigen Genres. Allen voran die Actionspiele, die im fulminanten **Grand Theft Auto 4** gar zu satirischem Realismus fanden, aber auch lebendiges Mittelalter (**Assassin's Creed**), düstere Zukunft (**Dead Space**), spannende Inka-Archäologie (**Tomb Raider: Underworld**), märchenhafte Fantasy (**Prince of Persia**) oder humorvolles Schulbankdrücken (**Bully: Die Ehrenrunde**) boten – allesamt Spitzenspiele. Dem stehen die Rollenspiele kaum nach, deren drei Flaggenträger 2008 komplett unterschiedlich ausfallen: **Drakensang** entführt in eine bunte Fantasy-Welt, **Mass Effect** in die hochtechnologische Zukunft, und das herausragende **Fallout 3** spielt in einer postapokalyptischen atomaren Wüste. Rechnet man die Online-Rollenspiele dazu, dann addieren sich mit **Age of Conan** und **Warhammer Online** spannende Titel zur

Die besten Spiele ...

Grand Theft Auto 4	93
Fallout 3	93
Race Driver Grid	91
WoW: Wrath of the Lich King	89
Crysis: Warhead	88
Fußball Manager 09	88
NBA 2K9	88
Trackmania United Forever	88

... und die Nieten

Crime City	19
Achtung Vooorfahrt!	18
Grenzpatrouille	11
Prison Tycoon 2	11
Prison Tycoon 3	9

Genre-Bilanz, die zum Sturm auf den Genre-Primus **World of Warcraft** antraten. Der Königssturz hat nicht geklappt; mehr dazu lesen Sie im Report auf Seite 122. Ein wirklich mageres Jahr war 2008 dagegen für die Strategie, vor allem für die Echtzeit-Strategie: Neben **Universe at War** und **C&C: Alarmstufe Rot 3** muss man schon das **C&C 3**-Addon **Kanes Rache** mitzählen, um überhaupt auf drei nennenswerte Spiele zu kommen. Da haben wir sie wieder, die verfluchte 3.

Eigentlich ist die Zahl des Jahres 2008 aber doch, wie jedes Jahr, die 12: Zwölf GameStar-Ausgaben haben wir für Sie geschrieben, zwölf Ausgaben werden es auch 2009 wieder werden – gefüllt mit allem, was das Jahr für PC-Spieler so in petto hält. **CS**



Spore (79)

Überraschung im September:
Pure (85)
Enttäuschung im September:
Stalker: Clear Sky (77)



Fallout 3 (93)

Überraschung im Oktober:
World of Goo (84)
Enttäuschung im Oktober:
Far Cry 2 (82)



Call of Duty: World at War (86)

Überraschung im November:
Dead Space (87)
Enttäuschung im November:
Need for Speed: Undercover (72)



Grand Theft Auto 4 (93)

Überraschung im Dezember:
World War 2 Officers (75)
Enttäuschung im Dezember:
Rise of the Argonauts (66)

September

Mit **Gothic 3: Götterdämmerung** und **Die Gilde 2: Venedig** lässt Jowood zwei Spiele in Indien programmieren. Beide entpuppen sich später als qualitativ durchwachsen. Außerdem: Microsoft kündigt an, die traditionsreichen Ensemble Studios (**Age of Empires**) zu schließen.

Oktober

Electronic Arts stellt die Arbeiten am »qualitativ minderwertigen« Ego-Shooter **C&C Tiberium** ein. Außerdem: In den Kinos floppt der **Far Cry**-Film von Uwe Boll mit dem Hauptdarsteller Til Schweiger.

November

Der exzentrische Spieledesigner Richard Garriott reist in den Weltraum und verlässt anschließend seinen Arbeitgeber NCSOFT. Außerdem: Beim WCG-Finale in Köln holt Deutschland die Goldmedaille in **Command & Conquer 3**.

Dezember

Großer Ärger: **Grand Theft Auto 4** stellt auf dem PC horrende Systemanforderungen, läuft auf einem Großteil aller ATI-Karten nicht und erzwingt die Installation von Zusatzsoftware. Außerdem: Im »Kölner Aufruf« bezichtigten Akademiker und Politiker Computerspiele der Kriegsverherrlichung und fordern ein rigides Herstellungsverbot.