



## Teurer Spaß

Warum sind Computerspiele so teuer? Natürlich ließen sich mehr Spiele verkaufen, wenn die Preise fielen. Ob das gewaltige Massen wären, sei dahingestellt; wie viele Spiele ein Mensch pro Jahr kauft, hängt ja nicht nur vom Geld ab, sondern auch von der Zeit. Wer Empire oder Drakensang erwirbt, braucht lange Zeit nichts anderes mehr.

Die großen Hersteller legen ihre Preise nicht aus Gier und Torheit fest, sondern in einem Bereich, der das beste Verhältnis aus Verkauf und Ertrag verspricht. Dazu kommen Sachzwänge, etwa die Aufschläge bei Konsolenspielen, die von Microsoft und Sony diktiert werden. Keine Firma hat Interesse daran, den Standard-Preis von 60 Euro auf Xbox und PS3 für den PC stark zu unterbieten, denn das hieße, sich selbst Konkurrenz zu machen.

Wenn Valve nun kurz die Preise in Steam senkt und so deutlich mehr Spiele verkauft, dann will das nicht viel heißen. Das ist in erster Linie ein Schnäppchen-Angebot, wie wenn der örtliche Supermarkt »100g Salami heute 80 Cent!« ins Schaufenster hängt. Klar schlagen dann mehr Menschen zu. Tags darauf ist der Preis wieder oben, weil genügend Leute Salami zum Normalpreis kaufen. So ist das auch bei Spielen.

Dennoch werden die Preise für Spiele sinken müssen. Denn zum einen ist nicht einzusehen, warum Download-Versionen das Gleiche kosten wie Packungen, zum anderen wandern junge wie alte Spieler zu günstigen Casual-Spielen ab. Wenn die Hersteller ihre Kernzielgruppe nicht schrumpfen sehen wollen, müssen sie der Casual-Konkurrenz durch niedrigere Preise begegnen.

Christian Schmidt  
Stellv. Chefredakteur  
christian@gamestar.de

GameStar.de  
Aktuelle News als  
RSS-Feed  
► Quicklink: C2

DVD  
GameStar-  
RSS-Reader



## Sind Spiele zu teuer?

**Valve-Chef Gabe Newell ist zu einer Erkenntnis gekommen, der viele Kunden beipflichten werden: Computerspiele kosten zu viel.**

Valve hat auf seiner Online-Spieleplattform Steam mit den Preisen experimentiert. So bot der Entwickler **Left 4 Dead** zwei Tage lang zum halben Preis an, woraufhin sich dessen Verkäufe um 3.000 Prozent steigerten. »In diesem Zeitraum haben wir mehr Gewinn gemacht als zur Veröffentlichung des Spiels«, berichtet Gabe Newell. Das funktioniert auch bei Produkten von Drittanbietern, die über Steam verkauft werden. Valve ließ seine Vertriebspartner wählen, wie stark sie die Preise ihrer Spiele

für die Testphase senken wollten. Das Ergebnis war eindeutig: Je spürbarer die Minderung, desto größer der Gewinn der Firmen. Zehn Prozent Nachlass entsprach 35 Prozent höheren Einnahmen, der halbe Preis erzielte eine Gewinnsteigerung von 320 Prozent, bei einem Viertel des Spielpreises erhöhten die Macher von **World of Goo** ihre Einnahmen gar um 1.470 Prozent. Dabei ist nicht auszuschließen, dass es sich bei den kurzfristigen Aktionen um Strohfeder-Effekte handelt, die keinen nachhaltigen Einfluss auf den Umsatz eines Spiel haben. Newell schließt daraus dennoch, dass die Spieleindustrie ihre Preise falsch kalkuliere. **FAB**

► GameStar.de-Quicklink: 6061

## Spiele-Notebook mit 20.000 3DMarks

**Das 18,4-Zoll-Notebook W90 greift auf zwei Radeon HD 4870 im Crossfire-Verbund zurück.**



Wer mit voller Leistung mobil spielen möchte, dem bleibt nur die Wahl eines »Desktop Replacements«. Das sind wuchtige Notebooks mit hoher Rechenkraft. Ein solches Gerät stellte Asus auf der CeBIT vor: Das **W90** hat ein 18,4-Zoll-Display mit 1920x1080 Pixeln, eine Core-2-Duo-CPU und zwei Radeon HD 4870 mit jeweils 512 MByte Videospeicher im Crossfire-Verbund. Laut Asus genügt das für über 20.000 Punkte im **3DMark 06**. Der maximale Arbeitsspeicher-Ausbau beträgt 6,0 GByte, außerdem lassen sich zwei Festplatten einsetzen. Um den Sound kümmert sich ein 5.1-System mit Subwoofer von Altec-Lansing. Preis und Verfügbarkeit stehen noch nicht fest. **DV**

### Verkaufs-Charts März

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	NEU	Empire: Total War	
2	NEU	Dawn of War 2	
3	(1)	WoW: Wrath of the Lich King	
4	(2)	Grand Theft Auto 4	
5	(3)	Counterstrike Source	
6	(6)	Fußball Manager 09	
7	(11)	Left 4 Dead	
8	(14)	Call of Duty 4 (GOTY-Edition)	
9	(8)	F.E.A.R. 2	
10	(5)	Call of Duty: World at War	
11	(4)	Fallout 3	
12	(10)	C&C: Alarmstufe Rot 3	
13	(15)	Assassin's Creed	
14	(9)	Die Sims 2 (Super Deluxe-Edition)	
15	WIEDER DA	Spore	
16	(18)	WoW (Battlechest-Edition)	
17	NEU	EndWar	
18	(17)	World of Warcraft	
19	NEU	F.E.A.R. 2 (Special Edition)	
20	WIEDER DA	Fifa 09	

16. März 2009, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

## Bioshock 2

**Zurück in die Haut eines Big Daddys.**

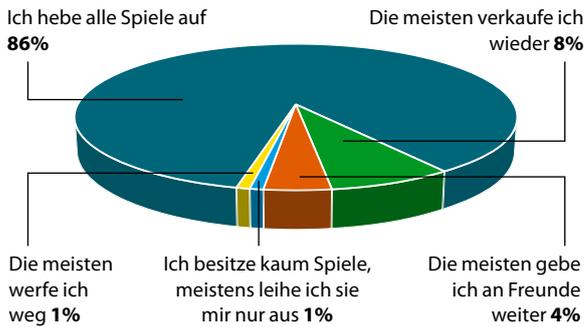
Entgegen erster Gerüchte wird **Bioshock 2** nicht die Vorgeschichte des ersten Teils erzählen. Neusten Meldungen zufolge soll **Bioshock 2** zehn Jahre nach den Ereignissen von **Bioshock** spielen. Dort werden Sie in den Taucheranzug eines Big Daddys schlüpfen, der durch Rapture stromert und Kollegen bekämpft, um deren Little Sisters zu »adoptieren«. Ihre Gegnerin wird die Big Sister sein, eine schnellere Version der mutierten Babysitter. Weitere Neuerungen: Unterwasser-Levels, mehr Plasmide, die sich außerdem kombinieren lassen, und ein Multiplayer-Modus. **FAB**

► GameStar.de-Quicklink: 6066



Bislang gibt's zu Bioshock 2 nur einen Teaser.

## »Was tun Sie mit Ihren Computerspielen, nachdem Sie sie durchgespielt haben?«



**Ergebnis:** Für den Großteil unserer Leser sind Spiele mehr als nur ein bloßer Gebrauchsgegenstand, denn sie behalten auch alte Titel. Im Streit um rigide Kopierschutzmaßnahmen und den erschwerten Wiederverkauf gebrauchter Programme geht es vielen folglich eher um den Grundsatz als um praktische Probleme.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 04/2009

## Aliens-Rollenspiel tatsächlich am Ende?

Seit Wochen hält sich das hartnäckige Gerücht, Sega habe die Entwicklung seines Aliens-Action-Rollenspiels eingestellt.

Eine offizielle Stellungnahme verweigert der Publisher nach wie vor, doch ein Ex-Mitarbeiter des zuständigen Entwicklerstudios Obsidian Entertainment ist da offener: In seinem Profil des Online-Business-Networks LinkedIn beschreibt sich David Kondor als »Designer des eingestellten Aliens-Action-Rollenspiels für Xbox 360, PS3 und PC« und sucht einen neuen Arbeitgeber. Jetzt heißt es bangen um den Taktik-Shooter **Aliens: Colonial Marines** von Gearbox (**Brothers in Arms**), denn dort stehen ähnliche Gerüchte im Raum. **FAB**

► [GameStar.de-Quicklink: 6062](#)

## News-Ticker

- **Fastenzeit:** Papst Benedikt XVI. hat in einer Ansprache alle Katholiken aufgefordert, bis zum Osterfest auf moderne Medien, SMS, E-Mails und auch Videospiele zu verzichten.
- **Zotac:** Mit dem Remote-PC-Kit sollen Sie bald das Bild vom Spielerechner im Arbeitszimmer über Wireless LAN zum Fernseher im Wohnzimmer übermitteln können, samt Tastatur- und Maus-Signalen.
- **I am Alive:** Ubisoft lässt das Action-Adventure nicht mehr von Darkworks entwickeln. Ab sofort übernimmt das hauseigene Studio in Shanghai die Arbeit. Gründe für diese Entscheidung sind nicht bekannt.
- **Nvidia:** Offenbar als Gegenpart zur kommenden Radeon HD 4890 will Nvidia die GeForce GTX 260 aufbohren und als generalüberholte GTX 275 mit höherem Takt in die Läden stellen.
- **Crytek:** Die Frankfurter Spieleschmiede hat Ende März die CryEngine 3 vorgestellt. Mehr dazu lesen Sie unter ► [Quicklink: 6063](#)
- **Legó:** Das Entwicklerstudio Traveller's Tales arbeitet an zwei neuen Klötzchen-Spielen, Lego Harry Potter und Lego Indiana Jones 2.

## EA ohne den Herrn der Ringe

Electronic Arts hat nach acht Jahren die begehrte Lizenz für Computerspiel-Umsetzungen von Peter Jacksons Herr-der-Ringe-Filmen verloren.

Neuer Inhaber der **Herr der Ringe**-Lizenz ist Warner Brothers Interactive Entertainment (**F.E.A.R. 2**), de-

nen bereits New Line Cinema gehört. Die wiederum halten die Filmrechte für **Der Herr der Ringe** und bringen 2010 und 2011 den Zweiteiler zur Vorgeschichte **Der kleine Hobbit** in die Kinos. Warner besitzt bereits einen großen Anteil der Aktien von Turbine, den Entwicklern von **Der Herr der Ringe Online**. All diese Produkte unter einem Dach vereinen zu wollen, klingt nach einem logischen Schritt. Der Lizenzverlust erklärt wohl auch, warum Electronic Arts das Multiplayer-Spiel **Die Eroberung** so schludrig entwickelt hat: Eigentlich waren EAs Rechte an der Marke bereits abgelaufen, deshalb musste der **Herr der Ringe**-Shooter schnell fertig werden. Fraglich bleibt nun, ob unter diesen Umständen das für Konsolen bereits erhältliche Download-Paket mit Zusatzinhalten für **Die Eroberung** auch auf dem PC erscheinen wird. **FAB**



Electronic Arts zieht nach dem Lizenzverlust aus Tolkins **Mittelerde** ab.