

2010: Das Jahr der Downloads

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

DVD
GameStar-
RSS-Reader

Kostenpflichtige Downloads und Direktvertrieb von Spielen über das Internet boomen. Ihr Anteil wird 2010 massiv wachsen. Downloads gelten als neue Waffe im Kampf gegen Raubkopien.

Der Wandel weg von der verpackten Ladenversion hin zu direktem Download von Spielen dürfte sich 2010 weiter beschleunigen. Der Einzelhandelsverkauf von Spielen ging in den USA 2009 um rund 5 Prozent zurück; Schuld daran ist

nicht allein die Wirtschaftskrise. Denn parallel boomt der Internet-Vertrieb. »Digitale Distribution wächst derzeit um 20 Prozent pro Jahr«, sagt John Riccitiello, der Chef von Electronic Arts. Der Umsatz der Online-Plattform Steam hat sich laut Valve verdoppelt, Konkurrenten wie Direct2Drive erreichen Wachstumsquoten von 50%. Analysten schätzen den Gesamtanteil von digitalen Spielverkäufen zwar erst auf rund 5 Prozent am Handelsumsatz.

Rechnet man aber die Erlöse aus Online-Spielen mit ein, macht das Internet bereits 40 Prozent der Gesamterlöse der Branche aus. Allein die geschätzten 10 Millionen Spieler im asiatischen Raum geben pro Monat 500 bis 700 Millionen Dollar für Abo-Gebühren und Item-Käufe aus. Entsprechend richten sich die Publisher neu aus: Electronic Arts will 2010 erstmals mehr Geld durch das Internet als über den klassischen Handel verdienen.

Wachsenden Anteil am Online-Umsatz haben kostenpflichtige Zusatz-Downloads, der sogenannte DLC (Download Content). Die Erweiterungshäppchen rücken an die Stelle klassischer Addons. Allein die beiden DLCs zu **Dragon Age, Stone Prisoner** und **Warden's Keep** verkauften sich im ersten Monat mehr als eine Million Mal. Für den Shooter-Hit **Modern Warfare 2** erwarten Marktbeobachter 2010 rund 140 Millionen Dollar Umsatz durch Bezahl-Downloads. Inzwischen erscheinen zu fast jedem großen Spiel DLCs, zuletzt etwa für **Borderlands** oder **Fallout 3**.

Die Bezahl-Downloads gelten dem EA-Chef Riccitiello sogar als Waffe im Kampf gegen Raubkopien. »Software-Piraten können die DVD stehlen, aber nicht den DLC«, sagte er dem US-Magazin Kotaku. Zwar strafen die Online-Tauschbörsen Riccitiello Lügen. Dennoch können attraktive Zusatzinhalte, die in der Regel eine Online-Anmeldung voraussetzen, den Reiz einer legalen Kopie erhöhen. Und selbst wenn Spieler eine illegale Version benutzen, so will EA mit den DLCs auch von denen noch etwas Geld abschöpfen. **CS**

Applaus für Anno

Der Produzent **Christopher Schmitz** mit einer der fünf Trophäen für Anno 1404.



Beim Deutschen Entwicklerpreis 2009 kassierte das Aufbauspiel Anno 1404 fünf Trophäen. Auch unter den Preisträgern: der IDG-Verlag.

Am 9. Dezember fand in Essen die sechste Verleihung des Deutschen Entwicklerpreises

statt. Hauptsieger des Jahres 2009 ist das Aufbauspiel Anno 1404 von Related Designs, das neben dem Titel »Bestes Spiel« auch Preise für »Bestes Strategiespiel«, »Beste Grafik«, »Bestes Gamedesign« und »Bester Soundtrack« gewann. Als »Studio des Jahres« wurde Daedalic ausgezeichnet, dessen Adventure **The Whispered World** mit den Trophäen für »Bestes Jugendspiel« und »Beste Story« geehrt wurde. Weitere Sieger:

- **Black Mirror 2** (»Bestes Adventure«)
- **Risen** (»Bestes Rollenspiel«)
- **Venetica** (»Bestes Actionspiel«)
- **Fußball Manager 09** (»Bestes Sportspiel«)
- **Runes of Magic** (»Bestes internationales PC-Spiel«).

Der Sonderpreis der Jury ging dieses Jahr nach München – an unseren Verlag. Die Jury honorierte das Making Games Magazin, die Schwesterzeitschrift von GameStar und GamePro, für ihre Verdienste um die Entwicklerszene in Deutschland. **CS**



Dead Space 2

Isaac Clarke schnippelt wieder: Dem Actionhelden läuft neues Horrorgetier in den Plasmaschneider.

In der Fortsetzung des packenden Horror-Shooters **Dead Space** (GS 12/08: 87 Punkte) rührt Electronic Arts die bewährten Zutaten neu zusammen: Wieder trifft der Ingenieur Isaac Clarke auf entstellte Gestalten, die vom Necromorph-Virus mutiert wurden, diesmal allerdings in einer Raumstation. Neue Waffen? Klar. Neue Gegner? Sicher. Neue Spielkonzepte? Auch, vor allem mehr Dynamik im Spielfluss. Zwischen die beklemmenden Gruselpassagen will EA Visceral diesmal temporeichere Action-Abschnitte setzen, in denen Isaac Gegnerhorden ohne viel Federlesens mit dem Plasmacutter zersäbelt. In Abschnitten der Schwerelosigkeit soll Mr. Clarke frei im Raum gleiten können. Das könnte besonders interessant für den Multiplayer-Modus sein, an dem EA Visceral baut. Und, schau an: Der Schnitter kann sprechen! In **Dead Space 2** bekommt Isaac endlich Text. **CS**

► GameStar.de-Quicklink: 6644

EA schließt Pandemic

Saboteur ist das letzte Spiel des kalifornischen Entwicklers Pandemic. Electronic Arts hat das Studio Ende November geschlossen.

Die Auflösung von Pandemic ist ein weiterer Schritt der Kürzungsstrategie von EA. Bis März 2010 will der Konzern rund 1.200 Stellen abbauen. Pandemic beschäftigte zuletzt rund 200 Mitarbeiter. Einige davon wechseln zu EAs Entwicklungszentrale in Los Angeles.

Electronic Arts hatte Pandemic erst 2007 übernommen. Die beiden seitdem veröffentlichten Spiele, **Herr der Ringe: Die Eroberung** und **Mercenaries 2**, blieben

weit hinter den Erwartungen zurück. Ein Spiel zum Kinofilm **The Dark Knight** wurde noch während der Entwicklung eingestellt. Pandemic-Mitarbeiter beklagten Missmanagement und mangelndes Qualitätsbewusstsein der Studio-Geschäftsführung.

Grund für die Schließung seien laut Electronic Arts aber die hohen Produktionskosten am Standort Kalifornien. Zudem habe Pandemic nicht in die Zukunftsstrategie gepasst. Electronic Arts will 2010 deutlich weniger Vollpreisspiele veröffentlichen als 2009.

Pandemic wurde 1998 gegründet. Zu den bekanntesten



Projekten des Studios gehörten **Full Spectrum Warrior** und **Star Wars: Battlefront**. Womöglich werden einige der Marken fortgeführt. »Wie werden in den kommenden Monaten Pläne für die Zukunft der Pandemic-Serien ankündigen«, so der EA-Verantwortliche Nick Earl. **CS**



Geldsauger

Der digitale Wandel ist für Spielehersteller eine feine Sache. Sie schalten die lästigen Zwischenhändler aus, sparen sich Produktionskosten und binden Kunden an ihre Online-Plattformen. Nur eine Sache, die machen sie nicht: die Preise senken. Im Gegenteil.

Vollpreis-Spiele bekommt man mittlerweile selbstverständlich auch als Download. Ohne Handbuch, Packung, DVD, Händlergebühr. Aber, getreu dem Namen: zum vollen Preis. Borderlands, Dragon Age, sie kosten im Netz mindestens so viel wie im Laden, teilweise sogar mehr.

Das Internet ist für die Publisher nicht nur deshalb eine Goldgrube, weil es ihnen Einsparungen ermöglicht. Sondern vor allem, weil man von den unerfahrenen Kunden in der digitalen Welt derzeit noch Mondpreise verlangen kann.

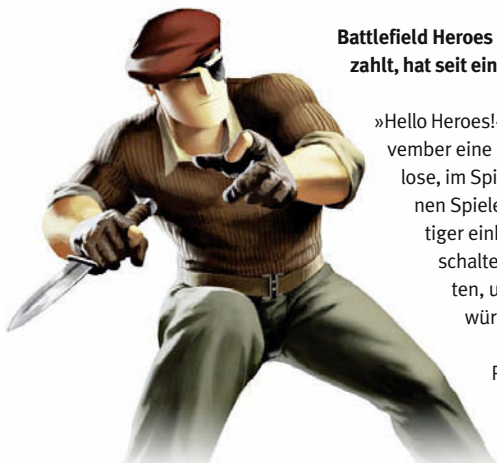
Kostenpflichtige Mini-Addons zum Beispiel sind kein Service am Kunden, sondern schnell produzierte, äußerst lukrative Häppchen mit enormen Gewinnmargen beim Publisher. Bei Abo-Gebühren in Online-Spielen liegt der Reingewinn zwischen 20 und 50 Prozent, was schlicht bedeutet: Sie stehen in keinem Verhältnis zur Leistung. Mit zwischengeschalteten Kunstwährungen wie den Microsoft Points auf der Xbox 360 lassen sich die wahren Kosten von Downloads zusätzlich verschleiern; so zahlen Kunden knapp zwei Euro für ein einziges neues Lied in Musikspielen wie der Guitar-Hero-Reihe.

Man kann deshalb nur hoffen, dass der Online-Markt schnell wächst. Denn dann erhöht sich die Konkurrenz der Anbieter, und damit der Preisdruck. Wer heute im Netz für Spiele zahlt, zahlt in der Regel zu viel.

Christian Schmidt,
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Preisschock bei Battlefield Heroes

Battlefield Heroes ist immer noch ein kostenloser Online-Shooter. Aber wer echtes Geld zahlt, hat seit einer Umstrukturierung im Dezember massive Vorteile.



»Hello Heroes!«, so fröhlich begann die Meldung, mit der Digital Integration am 30. November eine Überarbeitung der Preisstruktur in Kraft setzte. Sie wertet die kostenlose, im Spiel gesammelte Währung »Valor Points« deutlich ab. Im Gegenzug können Spieler, die echtes Geld in sogenannte »Battlefunds« investieren, nun günstiger einkaufen. So lassen sich zum Beispiel zusätzliche Waffen dauerhaft freischalten. Wer dagegen Valor Points einsetzt, darf die gleichen Waffen nur mieten, und das seit neuestem für verkürzte Zeit zu erhöhten Preisen. Dadurch würden Gelegenheitsspieler stark benachteiligt, beklagt die Community.

»Unsere Analyse ergab, dass viele Spieler auf Bergen unbenutzter Valor Points sitzen«, kommentierte der **Battlefield**-Markenchef Ben Cousins.

»Das zeigt uns, dass die Preise zu niedrig waren.« Offenbar wirft **Heroes** bislang nicht genug Gewinn ab: »Um weiterhin kostenlose Inhalte liefern zu können, müssen wir mehr Battlefunds verkaufen.« **CS**

Leser-Charts November

Platz	Vormonat	Spiel
1	(19)	Dragon Age: Origins
2	NEU	Modern Warfare 2
3	(1)	Call of Duty 4: Modern Warfare
4	(2)	Risen
5	(3)	Anno 1404
6	(6)	WoW: Wrath of the Lich King
7	(12)	Battlefield 2
8	(4)	Fallout 3
9	(5)	Grand Theft Auto 4
10	(9)	Warcraft 3: The Frozen Throne
11	(8)	Diablo 2: Lord of Destruction
12	(16)	Crysis
13	(20)	Assassin's Creed
14	(10)	Das Schwarze Auge: Drakensang
15	NEU	Left 4 Dead 2
16	(15)	Mass Effect
17	NEU	Pro Evolution Soccer 2010
18	(17)	Counter-Strike: Source
19	(7)	Batman: Arkham Asylum
20	WIEDER DA	The Witcher: Enhanced Edition

Quelle: GameStar-Mitmachern 01/2010, Mitmachern: »GameStar.de-Quicklink: 4483

Blu-ray-Filme in 3D

Um die 2010 kommenden Full-HD-Streifen in 3D zu erleben, ist viel neue Hardware nötig.

Auf 3D-Blu-rays liegen zwei Full-HD-Streams, da für die dreidimensionale Darstellung zwei verschobene Perspektiven derselben Szene gebraucht werden. Dazu kommt ein passender Monitor oder Fernseher, der mindestens 120 Bilder pro Sekunde (60 für jedes Auge) darstellen kann. Mithilfe einer Shutter-Brille wie Nvidias 3D Vision erscheinen die Filme dann dreidimensional. Allerdings können selbst moderne Grafikkarten wie die Geforce-GTX-200-Serie keine zwei Full-HD-Streams gleichzeitig dekodieren – dafür müssen Sie auf Nvidias Fermi-Chip warten oder eine der neuen, aber kaum spieletauglichen Einsteigerkarten **Geforce GT 220** und **GT 240** kaufen. **FK**

»Quicklink: 6637





Symbolcharakter

In einem Interview mit dem Deutschlandfunk warf Achim Berg, Microsofts Deutschland-Chef, der Politik vor, dass sie »durch Gesetze versucht, zu verhindern, dass wir gerade Kinderpornografie oder andere Themen in den Griff bekommen, also wirklich Zugang zu erschweren zu diesen pornografischen Inhalten«. Gemeint ist wohl die vorläufige Weigerung von Bundespräsident Horst Köhler, das Gesetz zur Sperrung von Internetseiten zu unterzeichnen, sowie die sich nach heftigem öffentlichem Gegenwind drehenden Politikermeinungen zum Thema. Zwar seien die geplanten Maßnahmen »vielleicht sogar sehr einfach« zu umgehen, wichtig sei aber deren Symbolcharakter.

Sperrung von Internetseiten anhand der DNS-Namensauflösung, die selbst Laien vielleicht problemlos aushebeln können? Wird da nicht das emotional aufgeladene Thema Kinderpornografie als Symbol missbraucht? Spielen die »anderen Themen«, von denen Herr Berg spricht, da nicht eine versteckte Rolle? Urheberrechtlich fragwürdige Downloads oder unliebsame Informationslecks könnte die im Gesetz beabsichtigte Zensurinfrastruktur mit ihren geheimen Sperrlisten ohne lästige gerichtliche Kontrollen ebenfalls vor der Öffentlichkeit verbergen, vielleicht sogar sehr einfach.

Die nicht gerade als IT-Spezialisten bekannten Politiker sind da ausnahmsweise etwas weiter als der Chef eines der größten IT-Unternehmens: Mittlerweile haben sich Vertreter aller Parteien größtenteils auf »Löschen vor Sperren« verständigt und verleihen so dem Kampf gegen Kinderpornografie mehr als nur Symbolcharakter.

Florian Klein,
Redakteur Hardware
florian@gamestar.de

Frisch angekündigt



Prince of Persia: Forgotten Sands

Der Cartoon-Absteher des letzten **Prince of Persia** hat der Serie keinen Erfolg beschert, deshalb kehrt Ubisoft zum Szenario des Vorvorgängers **Sands of Time** zurück, mithin zu Wüste, Wind und Sand, Sand, Sand. Im Mai 2010 soll der Prinz wieder hüpfen.



Star Wars: The Force Unleashed 2

Erst gab's viel Spekulation um ein angebliches **Star Wars**-Spiel namens »Legends«, nun entpuppt sich LucasArts' neues Sternenkrieg-Projekt als recht vorhersehbare Fortsetzung: Starkiller lässt wieder die Macht von der Leine. Diesmal, so deutet ein Trailer an, als Jedi auf der Seite der Rebellen.



Arkham Asylum 2

Eine sehr gute Nachricht für alle Actionspieler: Das herausragende **Batman: Arkham Asylum** wird fortgesetzt; diesmal brechen des Jokers Irre über Gotham City herein. Die nicht so gute Nachricht dagegen: Noch ist nicht klar, ob das Spiel für den PC erscheint.

Stargate: Resistance

Moment mal, war Cheyenne Mountain nicht Pleite? Das Studio, das seit Jahren am leblosen Online-Rollenspiel **Stargate Worlds** herumdoktert und zuletzt in Finanznot schwebte, zaubert einen **Stargate**-Shooter aus dem Hut. Der soll auch schon im Frühjahr 2010 erscheinen.



Serious Sam HD: The Second Encounter

Kaum war das ziemlich mächtige Remake **Serious Sam HD** veröffentlicht (siehe Test auf Seite 82), hat Croteam die zweite Episode angekündigt. Neben entstaubter Grafik soll's diesmal »zusätzliche Inhalte« geben. Neue Levels, neue Waffen? Ach was, wo denken Sie hin: Team-Deathmatch! Wow, toll ...



Lionheart:

King's Crusade

Mit dem miesen **Medieval-Klon Crusaders** (GS 11/08: 51 Punkte) hat sich der Entwickler Neocore keinen Gefallen getan. **Lionheart** wird neben **King Arthur** für Ubisoft ein zweiter Anlauf. Gleiches Genre, gleiches Szenario: Zu Zeiten der Kreuzzüge verwalten Sie Ritterheere und zertrampeln Sarazenen.



Grand Ages: Rome: Reign of Augustus

Haemimont erweitert das ordentliche Aufbauspiel **Grand Ages: Rome** (GS 4/09: 76 Punkte) mit einer Addon-Kampagne rund um den Feldherrn Augustus. Mit dabei: neue Gebäude, neue Karten, neue Spielmodi. Das Ganze wird's ab Januar nur als Download geben, Kostenpunkt: rund 20 Euro.



Dreifache GEZ-Gebühren

Politiker diskutieren eine Erhöhung der GEZ-Gebühren für alle PCs mit Internetanschluss ab 2013.

GEZ

Die Ministerpräsidenten der Länder diskutieren über neue Modelle für die Rundfunkgebühren. Im Gespräch sind zwei Varianten: die »Haushaltsabgabe«, bei der die tatsächlich vorhandenen Geräte keine Rolle spielen, da jeder Haushalt abgabepflichtig wäre; sowie eine »modifizierte Geräteabgabe«, die bereits beim Besitz von nur einem Fernseher, PC, Radio oder Smartphone die volle Gebühr von 17,98 Euro pro Monat nach sich zöge. Momentan zahlen Sie für Radios oder PCs mit Internetanschluss 5,76 Euro pro Monat. Damit würden die Gebühren für PCs mit Internetanschluss bei beiden Modellen um mehr als das Dreifache steigen. Außerdem soll die Beweislast umgekehrt werden, sodass Ihnen nicht mehr wie bisher die GEZ nachweisen muss, dass Sie gebührenpflichtig sind. Eine Entscheidung soll im Juni 2010 fallen.

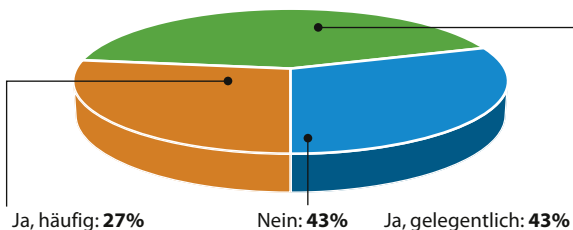
FK

Verkaufs-Charts Dezember

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(1)	Call of Duty: Modern Warfare 2	
2	NEU	Die Sims 3: Reiseabenteuer	
3	(7)	Die Sims 3	
4	(3)	Fußball Manager 2010	
5	(2)	Dragon Age	
6	NEU	Left 4 Dead 2	
7	NEU	Star Wars: The Force Unleashed	
8	(10)	Fifa 10	
9	(5)	Risen	
10	(15)	Need for Speed: Shift	
11	(11)	Counterstrike Source	
12	(13)	WoW: Wrath of the Lich King	
13	NEU	Anno 1404 (Weihnachts-Edition)	
14	NEU	Alarm für Cobra 11: Highway N.	
15	NEU	Colin McRae: Dirt 2	
16	NEU	James Cameron's Avatar	
17	(12)	Aion	
18	(14)	Anno 1404	
19	(9)	Pro Evolution Soccer 2010	
20	(20)	Grand Theft Auto 4	

Quelle: 12. Dezember 2009, nach den Verkaufszahlen von Saturn

»Immer mehr Spiele enthalten einen Koop-Modus. Nutzen Sie diese Spielmöglichkeit?«



Ergebnis: Koop kommt an: Noch vor fünf Jahren war gemeinsames Spielen eher die Ausnahme, inzwischen gehört es zum Spiele-Standard. Entsprechend hoch ist die Akzeptanz. Das passt zum generellen Trend, der weg vom Solo-Erlebnis hin zu sozialem Spielen führt.

Artwork-Wettbewerb

Spieler werden kreativ: Das Institut für Computerspiel »Spawnpoint« startet die große Aktion »pic your game life!«.

Spiele sind voller spannender, glorreicher oder einfach schöner Motive. Im Spielerlebnis stecken Glück und Stolz, aber auch Ärger und Frust. Im Spiel kann man sich ausprobieren, die eigene Persönlichkeit ausgestalten und sein Leben erweitern. Vieles davon ist flüchtig, schlecht festzuhalten und schwer zu vermitteln. Alle Spieler sind aufgerufen, all das zum Ausdruck zu bringen! Ob Sie Screenshots und Artworks bearbeiten, ob Sie Ihren Avatar, Ihre Spielaktionen, Ihre Welten oder sogar sich selbst, am Rechner sitzend, in Szene setzen: Es zählt die Botschaft der Bilder und die Geschichte dahinter. Der **Artwork Contest** ist Plattform für alle Spieler, die kreativ mit ihrem Spiel umgehen, die zeigen wollen, was sie in ihrem Spiel erleben. Wie das alles geht? Auf der Website www.artworks-contest.de erfahren Sie alle Details. Unter allen Teilnehmern werden wertvolle Preise verlost. Unter anderem **24-Zoll-TFT-Monitore**, **5.1-Lautsprechersysteme von Teufel** und je eine **Xbox 360** und **Playstation 3**. **MT**

News-Ticker

- **Bioware:** Die kanadischen Rollenspiel-Experten arbeiten an einem neuen Projekt, das an keine existierende Marke anknüpft. Näheres ist bislang nicht bekannt.
- **Intel:** Die Grafikkarte »Larrabee« kommt nicht auf den Markt. Intel arbeitet aber an einem Nachfolgeprojekt.
- **Risen:** Mit mehr als 100.000 verkauften Exemplaren ist Risen das erfolgreichste Rollenspiel 2009 in Deutschland.
- **Command & Conquer:** Electronic Arts will kommende Spiele im C&C-Universum ausschließlich online vertreiben. Vorstellbar ist ein Free2Play-Modell wie bei Battlefield Heroes.
- **Firefox:** Laut der Studie eines Marktforschungsunternehmens hat Firefox den Internet Explorer in Deutschland mit 45,6 zu 44,4 Prozent Marktanteil knapp überholt.
- **Konsolen:** 2010 wird in jedem zweiten deutschen Haushalt eine Konsole stehen. Das prognostiziert der Branchenverband BIU. Im Moment liegt der Anteil bei 44 Prozent der Haushalte.
- **Bethesda:** Der Publisher von Fallout 3 hat einen Rechtsstreit gegen Interplay verloren. Demnach darf Interplay weiter an einem Online-Rollenspiel im Fallout-Universum arbeiten.



Tomb Raider 9

Lara gegen Lara? Die Actionserie könnte erstmals Multiplayer-Matches erhalten.

Zugegeben, noch ist es nicht mehr als ein Gerücht. Aber seit der Entwickler Crystal Dynamics in einer Stellenanzeige einen »Kreativchef für den Multiplayer-Modus eines Top-Titels« sucht, kursieren Spekulationen darüber, ob der bereits angekündigte neunte **Tomb Raider**-Teil Mehrspieler-Matches enthalten wird. Crystal Dynamics dementierte nicht, sondern ließ sich die Option offen: »Wir denken darüber nach.« Möglicherweise ist das Stellengesuch aber auch ein Indiz für ein neues, noch unbekanntes Projekt von Crystal Dynamics. **CS**



THE BEST CHOICE FOR MOBILE GAMERS



Konfiguriere Dir Dein Gamernotebook

WWW.
NOTEBOOKGURU
.DE