



So war 2009

Gut möglich, dass man später auf 2009 zurückblicken und sagen wird: Das war ein Jahr des Übergangs. Auf dem Spielmarkt stehen alle Zeichen auf Veränderung.

Verkaufshits 2009

1.	Die Sims 3	Lebenssimulation	Electronic Arts
2.	Call of Duty: Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Activision Blizzard
3.	Anno 1404	Aufbauspiel	Ubisoft
4.	WoW: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard
5.	Fußball Manager 10	Manager	Electronic Arts
6.	Counterstrike: Source	Ego-Shooter	Electronic Arts
7.	Empire: Total War	Strategiespiel	Sega
8.	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard
9.	Landwirtschafts-Simulator 2009	Simulation	Astragon
10.	Grand Theft Auto 4	Actionspiel	Rockstar

DVD
Rückblick 2009

GameStar.de

Trends 2009
▶ Quicklink: 6660
Ärgernisse 2009
▶ Quicklink: 6661
Zahlen 2009
▶ Quicklink: 6662
Pleiten 2009
▶ Quicklink: 6663

John Riccitiello hat 2009 viel geredet. »Wir wurden zu fett«, sagte der Chef von Electronic Arts im Februar. Da hatte seine Firma gerade 1.100 Mitarbeiter rausgeworfen. »Wir werden in Zukunft eher Dienstleistungen verkaufen als verpackte Ware«, prophezeite er im Juni. Da hatte EA gerade **Die Sims 3** veröffentlicht, das an einen Online-Shop gekoppelt ist. »Alles, was keinen hohen Profit abwirft, wird ab jetzt fallen gelassen«, erklärte er im November. Da hatte er gerade weitere 1.500 Stellen gestrichen. »Digitale Spiele, Abos und Mikrotransaktionen werden 2010 die Konsolenspiele überholen«, legte er im gleichen Monat nach. Da hatte Electronic Arts gerade für 275 Millionen Dollar den Facebook-Spielermacher Playfish geschluckt. Die zukünftige Ausrichtung von EA liege im digitalen Sektor, sagte Riccitiello im Dezember. Da hatte er gerade das kalifornische Studio Pandemic (letztes Spiel: **Saboteur**) schließen lassen.

Keine andere Firma rang im Jahr 2009 so öffentlich mit den Herausforderungen eines Spielmarkts in der Phase des Umbruchs. Und die Fakten machen deutlich, warum: Das Ende

der Ära der verpackten, in sich geschlossenen Vollpreisspiele zeichnet sich langsam ab. Daneben dämmert das Zeitalter eines neuen, bunt zersplitterten und auf Handys und soziale Netzwerke ausgedehnten rein digitalen Marktes, in dem viel mehr Leute viel kleinere Spielehäppchen zur Zerstreuung konsumieren. Die Wirtschaftskrise, die 2009 die Weltökonomie lähmte, hat diesen Paradigmenwechsel beschleunigt. Dabei war das Jahr ein erstaunlich solides, vor allem für PC-Spiele. Aber das sind die Früchte, die vor zwei Jahren gesät wurden. 2009 ging es inmitten eines Reigens hervorragender Spiele um eine Zukunft jenseits solcher Blockbuster wie **Modern Warfare 2**. Und um erste Experimente, wie diese Zukunft aussehen könnte.

Jahr der Pleiten

Anfang 2008 hatte Electronic Arts mehr als 10.000 Mitarbeiter. Anfang 2010 sind davon etwa 7.500 übrig. Dass die Wirtschaftskrise, die das beherrschende Thema des Jahres 2009 ist, auch durch die Spielebranche fegt, wird an vielen Stellen sichtbar. Es trifft vor allem traditio-

nelle Wackelkandidaten. Eine Serie von Firmenpleiten rafft den notorisch klammen deutschen Entwickler Ascaron (**Sacred 2**), die schwedischen Actionspezialisten Grin (**Ghost Recon: Advanced Warfighter**) oder das verspätungsgeplagte Hamburger Team Replay (**Velvet Assassin**) dahin. Die Krise zwingt sogar das Stehaufmännchen 3D Realms in die Knie: Nach mehr als zehn Jahren platzt die absurde Hype-Blase um das Phantomspiel **Duke Nukem Forever**, als 3D Realms Konkurs anmelden muss. Kurz darauf taucht Material aus dem Spiel auf und bestätigt, was jeder schon ahnte: **Duke Nukem Forever** war von der Fertigstellung weit entfernt. Aber es taumeln auch größere Kaliber. Der traditionsreiche US-Publisher Midway hatte mit erfolglosen Prestigeprojekten wie **Unreal Tournament 3**, **Stranglehold** oder **Wheelman** so viel Geld verbrannt, dass die Firma am Schluss nicht mehr zu retten war. Die seit Jahren trudelnden Konzerne Atari und Eidos mussten sich 2009 endgültig unter die Fittiche starker Neueigentümer flüchten. Atari ist nun der Europa-Arm des mächtigen japanischen Konzerns Namco Bandai, Eidos ging in Square Enix (**Final Fantasy**) auf. Es ist bezeichnend, dass ausgerechnet zwei japanische Firmen im Westen auf Einkaufstour gehen. Japan ist die wichtigste Spielnation der Welt, Nintendo und Sony besitzen mit Wii, DS und Playstation die Kontrolle über zwei Drittel des gesamten Konsolenmarkts. Mit ihren Zukäufen schafften sich Namco Bandai und Square Enix nicht nur Basislager für eine weitere Expansion in den Westen, sondern entscheiden nun auch über das Schicksal von starken PC-Marken wie **Tomb Raider**, **Deus Ex**, **Thief**, **Hitman**, **Supreme Commander**, **Alone in the Dark** oder **Neverwinter Nights**.

Jahr der Kostenlosen

Die Pleiten und Umstrukturierungen bei den Herstellern traditioneller Vollpreisspiele sind

Die besten Spiele ...

Dragon Age: Origins	92
Anno 1404	91
Empire: Total War	90
Die Sims 3	90
Street Fighter 4	90

... und die Nieten

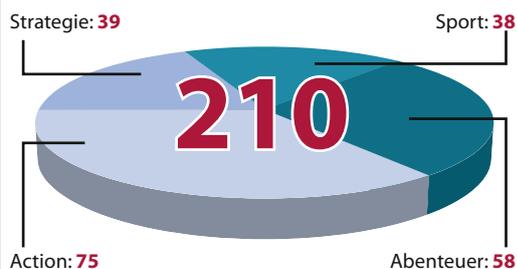
A-Train 8	26
Stalin vs. Martians	25
State Shift	21
Vertigo	21
World War 2 Battlefield	16

Durchschnittswertung 2009

67

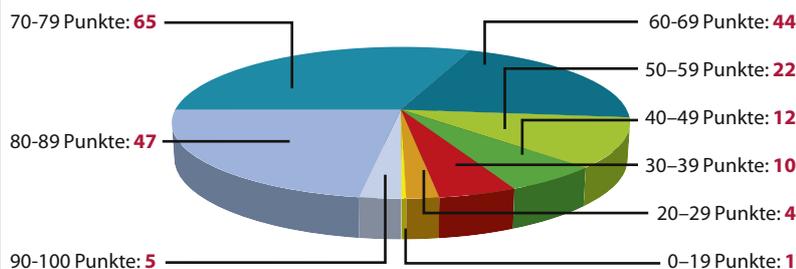
Den höchsten Schnitt hat die Abenteuer-Rubrik (71), den niedrigsten der Sport (64).

Getestete Spiele 2009



Wertungsverteilung 2009

Aufwertungen durch Patches sind in den Wertungen berücksichtigt.



nur eine Seite der Medaille. Ihr Markt bröckelt. Im ersten Halbjahr 2009 wuchs der Umsatz mit Spielen in Deutschland nur um ein Prozent, in den USA schrumpfte er gar um fünf Prozent. Die Verkaufszahlen bei Spielen für tragbare Konsolen wie Nintendos DS sind stark rückläufig. Aber: Diese Zahlen gelten ausschließlich für die Verkäufe im Laden. Daneben gibt es die Welt des digitalen Vertriebs, des Internets, der sozialen Netzwerke und Handys; die Welt von Browser-Spielen, Flash, Indie, Facebook, iPod und iPhone. Diese Welt boomt, in ihr sprießen Tausende von Kleinfirmen wie Blumen auf einer Frühlingswiese. Die etablierten Hersteller möchten gern eine Scheibe vom Kuchen abhaben. Sie versuchen, die neue und die alte Sphäre zu verknüpfen.

Die wichtigste Strategie heißt: Service statt Vollspiel. In letzter Konsequenz bedeutet das, dass die Hersteller ihre Produkte in Zukunft verschenken. Dann verkaufen sie den Spielern, die an der Leimrute kleben bleiben, attraktive Zusatzleistungen: Spielvorteile, neue

Inhalte, individuelles Aussehen. Auf dieser Basis funktioniert bereits ein ganzer Sektor, die sogenannten »Free to Play«-Titel. Kostenlose Online-Rollenspiele wie **Rappelz** oder **Maple Story** dominieren den asiatischen Spielmarkt, seit einigen Jahren wächst ihre Nutzerschaft auch im Westen rapide. Noch ist ihr Anteil am Gesamtmarkt marginal. Aber 2009 zeigten erste Experimente, dass die Hersteller dem Geschäftsmodell das Potenzial zutrauen, auch traditionell geprägte Spieler anzulocken. Und das nicht nur bei Online-Rollenspielen wie den kostenlosen **Runes of Magic** oder **Atlantica Online**, die in Sachen Produktqualität zu Vollpreistiteln aufgeschlossen haben. Electronic Arts startete 2009 den Online-Shooter **Battlefield Heroes**, um mit dieser starken Marke auszuloten, ob sich ein Teil der millionenfachen Fangemeinde in einen eher simpel gestrickten, aber durchaus spaßigen Gratis-Ableger umleiten ließe. Das Ergebnis war bislang wohl eher ernüchternd; Ende November erhöhte EA die Preise im angeflanschten **Heroes**-Shop, weil

das Projekt nicht genügend Umsatz abwirft. EAs zweiter Testballon, das Multiplayer-Strategiespiel **Battleforge**, landete eher unfreiwillig in der kostenlosen Ecke. Trotz hervorragender Qualität (GS-Wertung: 87) versauerte der originale Titel in den Regalen. Zwei Monate nach dem Verkaufsstart machte Electronic Arts das Basisspiel zum frei verfügbaren Download.

Jahr der Downloads

Ein Spiel zu verschenken und dem Spieler danach beständig Geld abzuknöpfen ist nur der konsequenteste der Versuche, die digitale Verbindung zwischen Hersteller und Käufer finanziell auszuschlachten. In der Praxis erproben die Firmen überwiegend eine andere Variante: vom Spieler den Vollpreis zu verlangen und ihm danach zusätzlich beständig Geld abzuknöpfen. Das Zauberwort des Jahres heißt DLC.

DLC, kurz für »Download Content«, steht in etwa für das, was man bislang »Addon« nannte: ein Paket, das ein Spiel um zusätzliche Levels, Einheiten oder ganze Kampagnen erwei-

Spiele



Mirror's Edge (80)

Überraschung im Januar:
Football Manager Live (77)
Enttäuschung im Januar:
DHdR: Die Eroberung (58)



Burnout: Paradise (86)

Überraschung im Februar:
Ceville (86)
Enttäuschung im Februar:
Tom Clancy's Endwar (72)



Empire: Total War (90)

Überraschung im März:
Battleforge (87)
Enttäuschung im März:
Wheelman (56)



The Book of Unwritten Tales (85)

Überraschung im April:
Braid (82)
Enttäuschung im April:
Der Pate 2 (71)

Januar

Februar

März

April

News

Als erstes einzelnes Spiel erreicht die Plastikgitarren-Schrammelei **Guitar Hero 3**, was vorher nur ganzen Serien gelang: ein weltweiter Umsatz von einer Milliarde Dollar. Außerdem: Zum Jahresauftakt purzeln die Preise für Prozessoren um bis zu 40%.

Electronic Arts verliert die Lizenz für Spiele im »Herr der Ringe«-Universum an den Konkurrenten Warner Interactive. Außerdem: Der deutsche Spiele-Fernsehsender Giga stellt den Sendebetrieb ein.

In Winnenden läuft der 17-jährige Tim Kretschmer Amok und tötet 15 Menschen. Im Anschluss flammt die Debatte um ein Verbot von »Killerspielen« in Deutschland neu auf. Außerdem: Die GameStar-Leser wählen **Fallout 3** zum Spiel des Jahres 2008.

Der Gütersloher Entwickler Ascaron meldet Insolvenz an. Damit schließt das bis dahin dienstälteste noch existierende deutsche Studio seine Pforten. Das **Sacred-2**-Addon **Ice & Blood** erscheint noch. Außerdem: Im Zuge der Winnenden-Debatte nehmen einige Kaufhausketten Ab-18-Spiele aus dem Sortiment.



Der Ego-Shooter **Modern Warfare 2** war das wichtigste Spiel des Jahres 2009, wenn auch nicht das beste.

tert. Was traditionell ein dickes Bündel war, wird in der Welt des DLC in viele handliche Häppchen zerschnippelt. Der Trend kommt von den Konsolen; dort kannte man das klassische Addon lange Zeit nicht, weil jedes Spiel für sich laufen muss. Die Internet-Anbindung von Xbox & Co brachte den Wendepunkt, nun versuchen auch Microsoft und Sony, die Lebensdauer ihrer Spiele zu erhöhen, indem man sie mit zusätzlichen (in der Regel kostenpflichtigen) Päckchen aufpeppt. Für die Spielehersteller funktioniert die Rechnung so: Große Top-Projekte kosten zweistellige Millionensummen; wenn man die technische Basis und die Käuferschaft aber erst mal hat, lassen sich kleine Addons mit minimalem Aufwand nachschieben. Da ist Musik drin. Inzwischen erscheinen zu jedem großen Spiel DLCs, oft zahlreiche. Für **Fallout 3** sind es bis dato bereits fünf Stück.

Was die Hersteller als Service verstehen, kommt bei den Spielern derzeit vor allem als Abzocke an. Denn bei vielen DLCs liegt das Preis-Leistungs-Verhältnis schief. Die rund zwei bis drei Stunden langen und weit unter der Qualität des Hauptprogramms liegenden **Fallout 3**-Erweiterungen ließ sich Bethesda zum Beispiel mit je zehn Euro bezahlen. Wer alle fünf kauft, zahlt so viel wie für ein neues Spiel.

Ähnlich verständnislos schauen die Spieler auf die digitale Distribution. Dabei besteht kein Zweifel, dass Spiele in ein paar Jahren überwiegend direkt aus dem Internet geladen werden, statt noch eine Packung im Laden zu kaufen. Die Publisher sparen so Herstellungskosten, Vertriebsgebühren, Händlermargen. Nur: Bislang geben sie nichts davon an die Käufer weiter. Digitale Versionen neuer Top-Titel kosten dasselbe wie im Laden, manchmal

sogar mehr. Zusatzeffekt: Die Hersteller legen den Gebrauchtmrkt trocken, da so erworbene Programme in der Regel an ein Benutzerkonto gebunden sind und nicht wiederverkauft werden können. Weitere Zusatzgeschäfte winken mit den bei der Registrierung gesammelten Daten der Nutzer. Die Werbewirtschaft hat großen Bedarf an E-Mail-Adressen und persönlichen Profilen von jungen, dem digitalen Einkauf gegenüber nachweislich positiv eingestellten Konsumenten. So verfestigt sich bei Spielern 2009 das Gefühl, dass die schöne neue Internet-Welt für viele Hersteller momentan vor allem ein willkommener Weg ist, um ihre Kunden so richtig auszunehmen.

Jahr der Versöhnung

Dabei hat die digitale Herausforderung durchaus positive Effekte. Angesichts des Ansturms von Browser-, Handy- und Zwischendurch-Spielen rücken die etablierten Plattformen näher zusammen. Der Graben zwischen Konsolen und PC ist 2009 längst nicht mehr so groß, wie er mal war. Nicht nur, dass es inzwischen auch für alteingesessene Konsolen-Hersteller wie Capcom oder Sega eine Selbstverständlichkeit ist, parallel für den PC zu entwickeln. Nicht nur, dass 2009 die Ankündigungen brachte, dass große Marken wie **Metal Gear Solid** und **Final Fantasy** (als Online-Rollenspiel) auf den PC zurückkehren werden. Vor allem sind die Konsolenumsetzungen inzwischen fast durch die Bank hervorragend. **Street Fighter 4** zum Beispiel läuft auf dem PC perfekt. **Burnout: Paradise** übertrumpft sein Konsolenvorbild sogar. Und nach dem Desaster **Resident Evil 4** hat Capcom den fünften Teil tadellos portiert. Für die **Street Fighter**-Serie markiert Teil 4 das En-

Spiele



Demigod (80)

Überraschung im Mai:
Velvet Assassin (73)

Enttäuschung im Mai:
Arma 2 (66)



Anno 1404 (91)

Überraschung im Juni:
Overlord 2 (86)

Enttäuschung im Juni:
Fuel (74)



Street Fighter 4 (90)

Überraschung im Juli:
Divinity 2 (83)

Enttäuschung im Juli:
Virtua Tennis 2009 (76)



Hearts of Iron 3 (80)

Überraschung im August:
The Whispered World 2 (86)

Enttäuschung im August:
Wolfenstein (69)

Mai

3D Realms, den Machern von Duke Nukem Forever, geht das Geld aus. Nach der Pleite beginnen Streitigkeiten um die Duke-Lizenz. Außerdem: Namco Bandai übernimmt das Europageschäft von Atari, der neue Name der Firma lautet »Namco Bandai Partners«.

Juni

Die E3 in Los Angeles meldet sich als amerikanische Leitmesse zurück. Für Furore sorgt Microsofts Enthüllung einer Bewegungssteuerung ohne Controller (»Project Natal«), für Ärger Valves Ankündigung von Left 4 Dead 2, während der erste Teil erst sieben Monate alt ist. Außerdem: Ab dem 1. Juni gelten in Deutschland neue USK-Siegel.

Juli

In Berlin diskutieren Politiker und Experten über die mögliche Suchtgefahr durch Computerspiele. Außerdem: Die 20.000 Tickets für Blizzards Hausmesse Blizzcon sind innerhalb von 8 Minuten vollständig ausverkauft.

August

Die erste Gamescom lockt 245.000 Besucher nach Köln und ersetzt damit die Games Convention als wichtigste deutsche Spielemesse. Die neue Games Convention Online in Leipzig erreicht 43.000 Menschen. Außerdem: Steven Spielberg will Halo verfilmen.

News

Genre-Check 2009

Adventure
Ein herrliches Jahr für Adventure-Fans! Nicht nur, dass die Qualität überzeugt, auch die Bandbreite beeindruckt: Von Comedy über Krimi und Thriller bis hin zu stilvollen Experimenten ist alles dabei.

Secret of Monkey Island SE (86), **The Whispered World** (86), **Ceville** (86), **Runaway: A Twist of Fate** (86)

Ego-Shooter
Es gab 2009 nicht viele Ego-Shooter, aber genügend sehr gute, allen voran der Mega-Hit **Modern Warfare 2**. Trotzdem hat das Genre seine Leichen, darunter **Operation Flashpoint 2** und **Arma 2**.

Modern Warfare 2 (89), **Left 4 Dead 2** (88), **Call of Juarez: Bound in Blood** (87), **Stalker: Call of Pripyat** (85)

Actionspiele
An sich ein buntes Jahr für die Actionspiele mit vielen Überraschungen, aber dem entgegen stehen viele Enttäuschungen (**Der Pate 2**, **Saints Row 2**) und großer Mist (**Damnation**, **Wheelman**).

Street Fighter 4 (90), **Batman: Arkham Asylum** (87), **Saboteur** (85), **Resident Evil 5** (84), **Braid** (82)

Rollenspiele
Ja, **Dragon Age** und **Risen** sind echte Spieleperlen. Aber dann wird das Eis schon dünn. Wären da nicht die Geheimtipps **Divinity 2** und **Venetica**, Rollenspieler kröchen 2009 auf dem Zahnfleisch.

Dragon Age: Origins (92), **Risen** (87), **Divinity 2** (83), **Venetica** (83)

Aufbauspiele
Kein anderes Genre hat 2009 mehr 90er-Wertungen von GameStar eingesammelt, nämlich: zwei. Wow. Gut, **Die Sims 3** und **Anno 1404** sind wirkliche Aushängeschilder. Aber danach kommt dann leider auch nicht mehr viel.

Anno 1404 (91), **Die Sims 3** (90), **Tropico 3** (79)

Rennspiele
Wrumm, wrumm? Nee, nee! Da mochten die Fans noch so traurig am Lenkrad nagen, Rennspiele waren 2009 dünn gesät. Die wenigen, die dann doch kamen, hatten immerhin hohes Niveau.

Colin McRae: Dirt 2 (87), **Burnout: Paradise** (86), **Need for Speed: Shift** (85)

Echtzeit-Strategie
Man muss schon den Strategie-Mix **Empire** zur Echtzeit-Strategie packen, um dem Genre überhaupt einen Hauch von Glanz zu verleihen. **Battleforge** floppte, der Rest enttäuscht. Talsohle!

Empire: Total War (90), **Battleforge** (87), **Dawn of War 2** (80), **Demigod** (80), **Panzers: Cold War** (80)

Online-Rollenspiele
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.

Aion (83), **HdRO: Die Belagerung des Dürerwalds** (82), **Runes of Magic** (79), **Chronicles of Spellborn** (74)

Sportspiele
Ja, die üblichen Verdächtigen sammeln wieder 80er-Wertungen, aber mal ehrlich: Macht das jährliche Wiederkäuen von drei bis vier Stammserien ein Genre lebendig? Wir sagen: Nein.

Fußball Manager 10 (87), **Pro Evolution Soccer 2010** (87), **NBA 2K10** (87), **Fifa 10** (84)

de einer elfjährigen PC-Pause, **Burnout** feierte gar das PC-Debut. In Sachen Umsetzungsqualität waren es 2009 eher Konsolenspieler, die fluchten und seufzten: die Mega-Rollenspiele **Risen** und **Dragon Age** wurden beide so schlampig auf Xbox 360 und Playstation 3 angepasst, dass sich PC-Spieler ins Fäustchen lachten. Dafür müssen sie nach wie vor Verspätungen wegstecken, wenn auch nicht mehr so viele. **Assassin's Creed 2** ist das einzige Top-Spiel des Herbstes 2009, dessen angekündigte PC-Fassung erst später erscheint. Einen

dicken Wermutstropfen mussten die PC-Spieler trotzdem runterwürgen: Microsoft bestätigte, dass der mit großer Spannung erwartete Psychothriller **Alan Wake** definitiv nur für die Xbox 360 entwickelt wird. Spätestens damit war 2009 auch das Jahr, in dem sich Microsofts Versprechungen zu **Games for Windows** als Lippenbekenntnisse erwiesen haben.

Jahr der Messen

So durften sich nur Besitzer der Microsoft-Konsole vorfreuen, als auf der E3 in Los Angeles

zum ersten Mal seit über zwei Jahren neue Ausschnitte aus **Alan Wake** gezeigt wurden. Die amerikanische Spielemesse feierte 2009 ein grandioses Comeback, wie überhaupt 2009 ein Jahr der Messen war. Nicht nur, dass sich die E3, die nach zwei traurigen Kürzungsjahren am Rande der Bedeutungslosigkeit herumkrebste war, wieder den alten Platz zurückeroberte und vor Neuankündigungen strutzte. Zwei Monate später fand in Deutschland die erste Gamescom statt, der nach Köln verpflanzte Nachfolger der Games Convention in Leipzig.



Resident Evil 5 (84)

Überraschung im September:
Batman: Arkham Asylum (87)
Enttäuschung im September:
Champions Online (71)



Risen (87)

Überraschung im Oktober:
Torchlight (80)
Enttäuschung im Oktober:
Cities XL (62)



CoD: Modern Warfare 2 (89)

Überraschung im November:
Runaway: A Twist of Fate (86)
Enttäuschung im November:
The Force Unleashed (78)



Colin McRae: Dirt 2 (87)

Überraschung im Dezember:
Saboteur (85)
Enttäuschung im Dezember:
James Cameron's Avatar (73)

September

Blizzard kündigt an, **Starcraft 2** und **Diablo 3** für den deutschen Markt zu entschärfen. Außerdem: PC-Spielerhersteller dürfen sich ab sofort selbst mit dem »Games for Windows«-Logo zertifizieren.

Oktober

Das Aktionsbündnis **Amoklauf Winnenden**, eine Elternvereinigung, ruft zur freiwilligen Entsorgung von »Killerspielen« auf. Im in Stuttgart medienwirksam aufgestellten Container landen drei Spiele. Außerdem: Microsoft veröffentlicht **Windows 7**.

November

Nach der Fertigstellung des Actionspiels **Saboteur** schließt Electronic Arts das kalifornische Studio **Pandemic**, das EA erst zwei Jahre zuvor übernommen hatte. Außerdem: **World of Warcraft** feiert sein fünfjähriges Jubiläum.

Dezember

Die Evangelische Kirche Deutschlands ruft kurz vor Weihnachten Eltern und Großeltern dazu auf, mit ihren Kindern über die Feiertage auch mal Computerspiele zu spielen. Außerdem: In Deutschland kamen im Jahr 2009 3.252 Spiele auf den Markt.

Was wurde eigentlich aus ...?



Dungeon Hero: Das freche Action-Rollenspiel von Firefly (Stronghold-Serie) ist der Pleite des US-Publishers Gamecock zum Opfer gefallen und wird nicht weiter entwickelt. Firefly arbeitet derzeit an Stronghold Kingdoms, einem Online-Burgenbauspiel.



The Crossing: Die Franzosen von Arkane (Dark Messiah of Might & Magic) hatten vor zwei Jahren einen ambitionierten Shooter angekündigt. Das Projekt wurde klammheimlich stillgelegt, Arkane ist mit einem bisher unangekündigten Rollenspiel beschäftigt.



Jagged Alliance 3: Jahrelang war der Nachfolger zum fulminanten Taktikspiel beim russischen Hersteller Akella in Produktion. Doch der amerikanische Rechteinhaber Strategy First und Akella haben sich getrennt, die Russen mussten Jagged Alliance 3 abgeben.



Aliens: Colonial Marines: Seit mehr als einem Jahr ist es still um den Ego-Shooter von Gearbox, an dem laut Sega aber noch gearbeitet wird. Man wolle sich vorerst auf das Spiel Aliens vs. Predator konzentrieren, das im Februar erscheint (allerdings nicht in Deutschland).



Stargate Worlds: Der Entwickler des Online-Rollenspiels, Cheyenne Mountain, schrammte 2009 knapp an der Pleite vorbei. Demnächst soll erst einmal der Shooter Stargate: Resistance frisches Geld in die Kasse bringen. Bis dahin ist Stargate Worlds auf Eis gelegt.



Disciples 3: Das Rundenstrategiespiel ist dem Vernehmen nach seit geraumer Zeit fertig, findet aber keinen Publisher: Für sein Genre sei es viel zu teuer, die Produktionskosten kaum einzuspielen. Ob es jemals erscheint, steht demnach in den Sternen.

Der Umzug gelang: 245.000 Besucher pilgerten in die Kölner Messehallen, 41.000 mehr, als im Vorjahr nach Leipzig gekommen waren. Befürchtungen, dass die Gamescom als wichtigste Spielemesse Europas scheitern würde, erfüllten sich damit glücklicherweise nicht.

Dabei zeigten sowohl die Gamescom als auch der Deutsche Computerspielepreis, der am 31. März 2009 mit offizieller Unterstützung des Bundeskulturministeriums erstmals verliehen wurde, wie sehr Deutschland noch immer um das Thema Computerspiele herumdruckt. Kein Zweifel, dass Bund und Länder den Wirtschaftsfaktor begrüßen, den der milliardenschwere Markt bedeutet. Aber kulturell anerkannt werden, wenn überhaupt, nur »pädagogisch wertvolle« Spiele; so bleiben Shooter wie das hochgelobte und weltweit erfolgreiche **Crysis** beim Computerspielepreis denn auch ausgeklammert. Der bayerische Ministerpräsident Horst Seehofer, in dessen Hauptstadt München die bedeutsame Premiere stattfand, blieb der Veranstaltung fern. Dafür sorgte der tragische Amoklauf im baden-württembergischen Winnenden vorhersehbar für

eine neue Debatte um ein Verbot von »Killer-Spielen«, die deutschen Innenminister sprachen sich auf ihrer jährlichen Konferenz zum dritten Mal geschlossen für ein entsprechendes Gesetz aus. Zum dritten Mal fand die Forderung kein Gehör, wie auch die meisten Medien die abgedroschene Reflexdebatte inzwischen glücklicherweise kritisch begleiten.

Jahr der Adventures

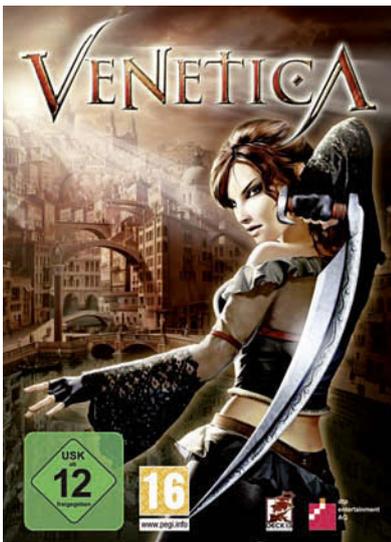
Und die Spiele? Nun, wenn man 2009 ein Etikett aufpappen wollte, dann müsste es wohl jenes sein: Das Jahr der Adventures. Zwar spielen die nischigen Rätselabenteuer wirtschaftlich nur eine kleine Rolle. Aber in keinem anderen Genre sind in den vergangenen zwölf Monaten so viele so hochwertige Titel erschienen, insbesondere aus deutschen Studios. Ob **The Book of Unwritten Tales** oder **Black Mirror 2**, ob **Ceville** oder **Runaway: A Twist of Fate**, das Jahr versammelt von vorn bis hinten Hochkaräter. 34 Adventures hat GameStar 2009 getestet, mehr als in jedem anderen Untergenre. Mit **The Secret of Monkey Island: Special Edition** und **Tales of Monkey Island** kehrte die Adventure-Serie schlechthin nach neun Jahren gleich doppelt zurück. Und es sind die Adventures, die stilistische Experimente wagen: Das charmante **The Whispered World** lässt die selten gewordene Zeichentrick-Grafik neu aufleben, das originell-sympathische **Machinarium** erzählt ohne Worte eine hinreißende Geschichte. Überhaupt kommen aus der Ecke der Independent-Spiele einmal mehr spannende Kleinode, sei es das unbeschreiblich clevere Knobelabenteuer **Braid**, das erfrischende Jump&Run **Trine** oder das knifflige Abwehrturm-Schach **Defense Grid**.

Jahr der Innovation

Wenn man sich 2009 über eines nicht beklagen kann, dann ist es mangelnder Mut. Der Vorwurf der Innovationsunlust sticht 2009 ins Leere, auch bei großen Publishern. Ubisoft zum Beispiel experimentiert beim Echtzeit-

Strategiespiel **EndWar** (erfolglos) mit Sprachsteuerung, schickt mit **H.A.W.X.** eine Flugsimulation in die Luft und bereichert mit **Call of Juarez: Bound in Blood** das selten gesehene Western-Genre um eine herausragende Geschichte. Electronic Arts veröffentlicht das ebenso ausgefallene wie ausgezeichnete **Mirror's Edge**; ein riskantes Spiel, das vor ein paar Jahren nie und nimmer den Weg ins Portfolio des Publishers gefunden hätte. Statt die **Need for Speed**-Serie weiter auszunudeln, traut sich EA mit **Shift** eine gelungene Neuausrichtung. Von Eidos kommt das großartig-dunkle Actionspiel **Batman: Arkham Asylum**, ein echter Überraschungshit. Atari hebt mit **Demigod** das ursprüngliche Spielprinzip einer **Starcraft**-Mod mit Erfolg in den Status eines Vollpreis-Spiels. Take 2 wagt mit **Borderlands** eine schnittige Mischung aus Action- und Rollenspiel im Cartoon-Look. Nur Activision Blizzard bleibt weiter bei dem Rezept, das die Firma zum größten Publisher der Welt gemacht hat: Fleißig mehr vom (meist guten) Gleichen und bloß keine Experimente! In Abwesenheit eines neuen **World of Warcraft**-Addons fetzt nach diesem Rezept der Strafenfeger **Modern Warfare 2** in die Charts, trotz einer satten Preiserhöhung um 10 Euro und großem Ärger wegen einer umstrittenen Massaker-Szene an Zivilisten und technischer Gängelei im Multiplayer-Modus.

Die Verkaufshitliste der besten PC-Spiele des Jahres führt **Modern Warfare 2** trotzdem nicht an. Der Spitzenplatz gehört – nicht zuletzt dank fünf Monaten Verkaufsvorsprung – **Die Sims 3**. Das ist wenig verwunderlich, und trotzdem eine gute Nachricht. Denn während 2008 noch die Plätze 1 bis 3 von **World of Warcraft** und seinen Addons belegt waren, herrscht 2009 wieder so etwas wie Vielfalt in den PC-Verkaufsranklisten. Selbst wenn es nur die Vielfalt bewährter Serien wie **Anno**, **Total War** oder **Call of Duty** ist. Denn, und auch das ist eine Lektion aus 2009: Selbst wenn eine ganze Parade von innovativen Spielen den Kunden zeigt, wie vielfältig die PC-Spielwelt sein kann – gut verkauft hat sich davon kaum eines. **CS**



Seit 1. Juni 2009 gelten auf den Spielepackungen neue USK-Logos in auffälligerem Design.