

Das war



2010 gehörte Activision-Blizzard. Zumindest auf der Sonnenseite. Auf der Schattenseite unter anderem: Electronic Arts und Jowood. Und Ubisoft schaltete ein neues Hass-Level bei den Spielern frei. Von Petra Schmitz

Auf DVD: Video-Jahresrückblick

Das Jahr 2010 wird uns vor allem als jenes in Erinnerung bleiben, in dem drei bekannte Serien grandios in den Sand gesetzt wurden. Electronic Arts' Versuch, sich mit dem runderneuten **Medal of Honor** etwas vom Erfolgskuchen der **Call of Duty**-Reihe abzuschneiden, mag in den Bilanzen geklappt haben, der Ego-Shooter hat sich

Drei große Namen, drei große Reinfälle.

ganz ordentlich verkauft. Bei den Wertungen indes scheiterte der Titel. Die internationale Presse verpasste der PC-Version im Schnitt gerade mal 72 Punkte, GameStar

blieb darunter und zückte nur eine 68. Dabei hatte sich Electronic Arts doch solche Mühe gegeben, um einen rechten Pressewirbel zu veranstalten. Immerhin hatte man sich als Szenario den aktuellen Afghanistan-Konflikt ausgesucht, was vor allem bei Vertretern des Militärs und der Politik auf wenig Gegenliebe stieß. Trotzdem reichte das nicht, um über die unausgereiften Missionen hinwegzutäuschen. Auch der Mehrspieler-Modus von **Medal of Honor** konnte nicht überzeugen, obwohl der bei den Multiplayer-Spezialisten von Dice (**Battlefield**-Serie) entstand. Bitter auch die Wertungen, die **Command & Conquer: Tiberian Twilight** verpasst bekam. Der Durchschnitt lag bei 63 Punkten, von uns gab's immerhin noch eine 76. Doch wen wundert das Ergebnis, wenn Electronic Arts förmlich damit hausieren ging, dass man das Entwickler-

Team nach Fertigstellung des Spiels entlassen werde? Wer auch immer bei EA für die Mitarbeiter-Motivation verantwortlich ist, hat seinen Job gehörig missverstanden. **Tiberian Twilight** sollte eigentlich der letzte Teil der Reihe um Kane und Co. werden, nun ist aber schon der nächste angekündigt.

Der dritte große Reinfall von 2010 heißt **Arcania: Gothic 4**. In den Ankündigungen pries

Die Verkaufshits 2010

Wenn dieser Artikel in Druck geht, ist das Jahr noch nicht vorbei, abschließende Verkaufszahlen existieren folglich noch nicht. Aber dass **Cataclysm** die Hitliste der am meisten verkauften Titel 2010 anführen wird, steht außer Frage. Das Addon hat sich, wie Sie vielleicht bereits gelesen haben, in den ersten 24 Stunden nach Erscheinen weltweit 3,3 Millionen Mal verkauft. Direkt darauf dürfte **Starcraft 2** folgen, abermals ein Blizzard-Titel und nach Angaben der Entwickler das am schnellsten verkaufte Strategiespiel aller Zeiten. Doch dann? **Call of Duty: Black Ops** oder das deutlich länger verfügbare, weil schon im März veröffentlichte **Bad Company 2**. Und dann gibt's wie immer die üblichen Kandidaten, die schon seit Jahren in den Topplätzen vertreten sind: **Counterstrike: Source**, **World of Warcraft** und seine älteren Addons, **Die Sims 3** samt Addons und (erstaunlich, aber kein Jux) der aktuelle **Landwirtschaftssimulator**. Wie auch immer sich aber die genauen Verkaufszahlen am Ende des Jahres verteilen, sicher ist eines: Activision-Blizzard ist der große Gewinner von 2010.

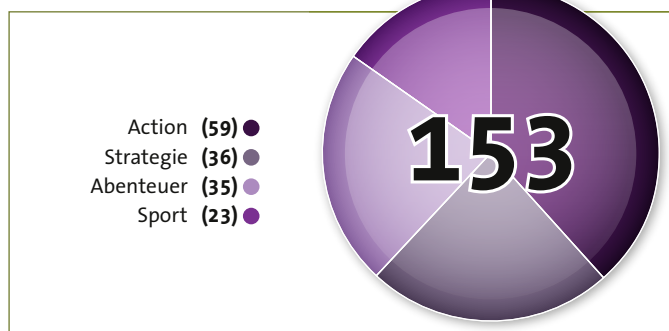
Die Top-Spiele 2010

Anno 1404: Venedig	93
GTA 4: Episodes from Liberty City	91
Age of Conan: Rise of the Godslayer	90
Battlefield: Bad Company 2	90
Fifa 11	90
Monkey Island 2 SE	90
NBA 2K11	90
Pro Evolution Soccer 2011	90
Splinter Cell: Conviction	90
Starcraft 2: Wings of Liberty	90

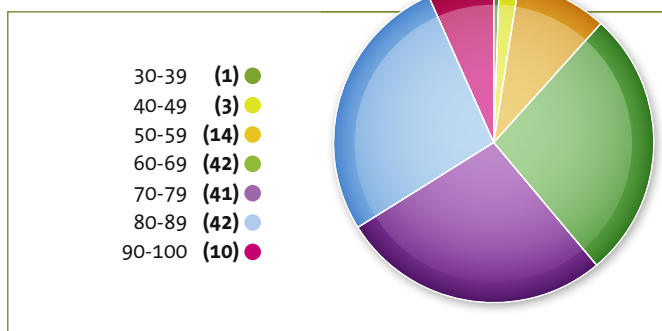
... und die Nieten

Vancouver 2010	50
Pole Position 2010	50
Chronostorm	44
I'm Not Alone	42
Bagger-Simulator 2011	30

Getestete Spiele 2010



Wertungsverteilung 2010



der Publisher Jowood das Spiel als Fortsetzung in der Tradition der Serie mit viel spielerischer Freiheit und einer belebten Welt, in der es an jeder Ecke etwas zu entdecken geben sollte. Wir wollten es zu gerne glauben, waren wir doch nach einem langen Besuch beim Entwickler Spellbound von den Bemühungen überzeugt. Und doch sollten

Ein weiteres großes Thema des Jahres nahm seinen Auftakt bereits Anfang 2010: Ende Januar 2010 stellte Ubisoft erstmalig seinen Game Launcher vor. Game Launcher, also Spielstarter – ein Name, der den Zweck des Tools verschleierte. Denn man benötigt es nicht nur, um ein Ubisoft-Spiel zum Laufen zu bringen, sondern vor allem, um es am

Laufen zu halten. Voraussetzung: eine permanente Internet-Verbindung, über die der Publisher sicherstellt, dass es auch ein Originalspiel ist, das auf der Festplatte arbeitet.

Zu Beginn sorgte der Launcher nicht nur wegen des Internet-Zwangs für Unmut, sondern auch, weil die Server von Ubisoft die Datenmengen nicht verarbeiten konnten und es zu stundenlangen Ausfällen kam, in denen man weder **Die Siedler 7** noch **Assassin's Creed 2** spielen konnte. Die beiden sehr guten Titel waren die ersten, die das Tool zwingend voraussetzten.

Mittlerweile laufen die Server stabil. Und auch wenn der Ko-

pierschutz zumindest für **Assassin's Creed 2** längst ausgehebelt ist und auch wenn Spieler und sogar Ubisoft-Angestellte nicht glücklich mit dem Internet-Zwang sind, so bleibt der französische Publisher doch seiner Linie treu und will den Game Launcher sogar noch verschärfen. Kleine und wichtige Spielelemente sollen demnächst nur über die Internet-Verbindung zur Verfügung gestellt werden. Man plant also, eine Art Streaming einzubauen, um den Crackern endgültig einen Riegel vorzuschieben. Die jüngst veröffentlichten Geschäftszahlen scheinen Ubisoft bei der Marschrichtung Recht zu geben: Der Umsatz für das abgeschlossene Geschäftsjahr liegt um 57 Prozent höher als der des Vorjahrs. Ob das al-

Ubisofts neue Logik: Ohne Internet kein Offline-Spiel.

all die Anstrengungen nicht reichen. Am Ende war **Arcania** nur ein Schlauch-Rollenspiel, das wenig belebte Welt und noch weniger Story bot. Auch das Charaktersystem blieb weit hinter dem der Vorgänger zurück. Aber immerhin klappten die Kämpfe. Und Bugs gab's auch kaum. Trotzdem reichte es nach unserem Wertungssystem lediglich für mickrige 69 Punkte, der internationale Durchschnitt lag bei gerade mal 63 Punkten. Obwohl **Arcania** weder Presse noch Spieler begeisterte, will der Publisher Jowood nachlegen und hat für 2011 das erste Addon namens **Fall of Setarrif** angekündigt.

Durchschnittswertung 2010

73

Den höchsten Schnitt hatte die Abenteuer-Rubrik (76), den niedrigsten die Actionspiele (70).

Spiele



Mass Effect (88)

Überraschung im Januar:
King Arthur (82)
Enttäuschung im Januar:
Dark Void (70)



Assassin's Creed 2 (88)

Überraschung im Februar:
Ninja Blade (73)
Enttäuschung im Februar:
Cursed Mountain (55)

Battlefield:
Bad Company 2 (90)

Überraschung im März:
Just Cause 2 (80)
Enttäuschung im März:
Command & Conquer 4 (76)

GTA 4: Episodes from
Liberty City (91)

Überraschung im April:
Lead & Gold (71)
Enttäuschung im April:
**Black Sails:
Das Geisterschiff** (66)

Januar

Februar

März

April

News

Im Januar hat Modern Warfare 2 bereits eine Milliarde Dollar eingespielt.
Außerdem: Epic arbeitet an einer Version der Unreal Engine 3, die auch auf dem iPhone laufen soll.

Der Bundesgerichtshof entscheidet, dass Download-Anbieter wie Steam ihren Kunden verbieten dürfen, heruntergeladene Spiele weiterzuverkaufen.
Außerdem: Activision schließt aufgrund von finanziellen Verlusten zwei Studios und entlässt knapp 150 weitere Mitarbeiter.

Valve kündigt endlich das heiß erwartete Portal 2 an.
Außerdem: Gegenüber einem englischsprachigen Magazin verspricht Valve-Boss Gabe Newell, dass Half-Life: Episode 3 wieder düsterer werden soll. Wann's genau erscheinen wird, verrät er indes nicht.

Apple veröffentlicht mit dem iPad ein neues Spielzeug für Besserverdienende.
Außerdem: In Südkorea haben Starcraft-Profis angeblich Spiele manipuliert, um bei illegalen Wetten Geld einzustreichen.

lerdings mit am Game Launcher gelegen hat, darf bezweifelt werden. Wir vermuten vielmehr, dass vor allem **Assassin's Creed 2** für den Umsatzschub gesorgt hat. Zumindest für die beiden Konsolen-Varianten liegen nämlich Zahlen vor. Die Xbox-360- und Playstation-3-Version haben in der ersten Verkaufswoche 32 Prozent mehr abgesetzt, als der Serienauftakt von 2007 es im gleichen Zeitraum schaffte.

Streaming ist ein schönes Stichwort, das zu OnLive überleitet. Der Spiele-Streaming-Dienst startet in Europa erst in ein paar Monaten, in den USA wurde der Betrieb hingegen schon im Sommer 2010 aufgenommen.

Bei OnLive gibt's gerade mal drei Dutzend Spiele.

Mit den üblichen Startschwierigkeiten. Zu Beginn klagten Spieler über Lags; eine 6.000er-Leitung ist das Minimum, das man zur Verfügung haben sollte, damit der Spielstream halbwegs flüssig abläuft. Kein Wunder: Die Technik, die OnLive zugrunde liegt, sieht vor, dass auf der Hardware des Spielers lediglich Bilddaten ankommen, das Spiel aber auf den Servern von OnLive läuft. Das bedeutet, dass Steuerungsbefehle, die man daheim auf dem eigenen Rechner eingibt, zunächst zu den Servern übertragen werden müssen. Das Ergebnis wird anschließend wieder auf den heimischen PC (oder Mac) geladen. Enorme Datenmengen müssen also permanent übertragen werden. Dafür verlangte OnLive in den ersten Monaten noch richtig viel Geld. Neben den

üblichen Ladenpreisen für Spiele wie **Assassin's Creed 2** oder **Splinter Cell: Conviction** fielen auch noch Abogebühren von knapp fünf Dollar im Monat an. Einen Preisvorteil bot OnLive also nicht. Und auch die noch nicht ausgereifte Technik sprach nicht für den Streaming-Service. Mittlerweile sind die Verbindungsprobleme wohl im Griff, und der Dienst hat sich inzwischen von den monatlichen Mitgliedsbeiträgen verabschiedet, angeblich aufgrund des großen Erfolgs. Wie der zustande gekommen sein soll, ist uns indes schleierhaft: Derzeit finden sich lediglich drei Dutzend Spiele in der Bibliothek. Immerhin sind einige davon echte Blockbuster wie das bereits erwähnte **Assassin's Creed 2** oder **Batman: Arkham Asylum**. Doch wer aktuelle Titel sucht, sucht noch vergebens. Für **Deus Ex: Human Revolution** wurde zwar eine release-nahe Umsetzung für OnLive angekündigt, es ist aber nicht abzustreiten, dass das Spielestreaming noch in den Kinderschuhen steckt.

Für eine andere und traditioneller funktionierende Spielevertriebsplattform hingegen war 2010 das bisher beste Jahr einer bereits seit September 2003 anhaltenden Erfolgsgeschichte. Die Nutzerzahl von Steam wuchs auf 30 Millionen, nicht zuletzt wegen der seit Mai verfügbaren Spiele für Mac OS X. Der Steam-Betreiber Valve konnte ein Umsatzwachstum von 200 Prozent verbuchen. Der Erfolg von Steam ist allerdings manchen ein Dorn im Auge. Randy Pitchford, Boss von Gearbox (**Borderlands**), äußerte sich in den vergangenen Monaten mehrfach negativ über das geschlossene System von Steam, das Kunden fesselt und plattform- sowie community-übergreifende

Multiplayer-Spiele nicht zuließe. Pitchford machte auch noch anders von sich reden. Als Chef von Gearbox ist er seit einigen Monaten dafür verantwortlich, dass der längste Running Gag der Spielegeschichte endlich eine Pointe erhält. Gearbox stellt derzeit das vor mehr als 13 Jahren von 3D Realms begonnene **Duke Nukem Forever** fertig. Der Titel soll 2011 erscheinen.

Dass 2011 auch wieder ein **Modern Warfare**-Spiel von Infinity Ward erscheinen wird, müsste eigentlich Gesetz der Serie sein, immerhin stammt der aktuelle Titel **Black Ops** von Treyarch, also wäre gemäß dem steten Wechsel des Entwicklers Infinity Ward als nächstes dran. Aber seit März 2010 ist bei den **Call of Duty**-Erfindern nichts mehr so, wie es war, von Infinity Ward gibt's eigentlich nur noch den Namen. Zunächst wurden die beiden Gründer Jason West und Vince Zampella von der Mutterfirma Activision entlassen, dann brach eine regelrechte Kündigungswelle bei Infinity Ward los. Activision unterstellte Zampella und West Vertrauensbruch, die Gegenseite klagte, weil der Publisher angeblich massive Boni im Zusammenhang mit dem Erfolg von **Modern Warfare 2** nicht ausgezahlt habe. Eine Weile wurde im Internet schmutzige Wäsche gewaschen; ehemalige Mitarbeiter von Infinity Ward warfen Activision beispielsweise vor, bei dem Publisher gehe es zu wie in einem Polizeistaat. Man sei vom Vorstand »verhört worden«, während interne Sicherheitsleute die Ausgänge der Büros bewacht hätten. Mittlerweile wird die Schlamm-schlacht nur noch im Verborgenen geführt, auf Interview-Anfragen zum Thema antwortet keiner der Beteiligten mehr. Zampella

Spiele



Split/Second: Velocity (82)

Überraschung im Mai:
Heroes of Newerth (78)
Enttäuschung im Mai:
Serious Sam HD: The Second Encounter (62)



Blur (85)

Überraschung im Juni:
Grotesque Tactics (75)
Enttäuschung im Juni:
Prince of Persia: Die vergessene Zeit (74)



Monkey Island 2: Special Edition (90)

Überraschung im Juli:
Sniper: Ghost Warrior (72)
Enttäuschung im Juli:
All Points Bulletin (59)



Starcraft 2 (90)

Überraschung im August:
R.U.S.E. (80)
Enttäuschung im August:
Kayne & Lynch 2 (73)

News

Electronic Arts verpasst seinen Spielern per Key einen personalisierten Online-Pass. Gebrauchtspielkäufer müssen dafür zehn Euro berappen.

Außerdem: Das Berliner Studio Radon Labs (Drakensang) ist pleite.

45.600 Besucher kamen zur E3 2010, um sich dort die Produkte von 300 Ausstellern anzuschauen.

Außerdem: Rockstar stellt klar, dass es doch keine PC-Version von Red Dead Redemption geben wird.

Blizzard will die echten Namen seiner Spieler in den Foren lesen, entscheidet sich aber schnell um, als ein Mitarbeiter, der seinen Namen angegeben hatte, anschließend terrorisiert wurde.

Außerdem: Der Berliner Publisher TGC ist pleite.

Sony Online Entertainment kündigt ein neues, mittlerweile drittes Everquest-Spiel an. Erscheinungstermin? Noch unbekannt.

Außerdem: Bethesda's Mutterfirma Zenimax kauft die französischen Arkane Studios (Dark Messiah of Might & Magic).

Genre-Check 2010

→ Actionspiele

Die Fans von Actionspielen kamen 2010 voll auf ihre Kosten. Vielseitig ging's zu. Oder witzig. Oder satirisch. Oder spannend. Die zwei neuen Episoden aus Liberty City konnten sogar alles zusammen.

GTA 4: Episodes from Liberty City (91), **Splinter Cell: Conviction** (90), **Assassin's Creed 2** (88), **Darksiders** (86)

→ Rennspiele

2010 kam endlich wieder die Königsklasse der Rennspiele zurück auf den PC. Schöner noch: F1 2010 soll der Auftakt einer Formel-1-Simulationsserie werden. Doch auch für die Anhänger von Fun-Rasern gab's in diesem Jahre einige Strecken abzufahren.

F1 2010 (89), **NFS: Hot Pursuit** (86), **Blur** (85), **Split/Second** (82)

→ Ego-Shooter

2010 war nicht das Jahr der Ego-Shooter. Erstens gab's nicht viele, zweitens waren nur wenige sehr gut. Selbst ein Black Ops blieb hinter unseren Erwartungen zurück, zumindest in der Einzelspieler-Kampagne.

Battlefield: Bad Company 2 (90), **Call of Duty: Black Ops** (85), **Metro 2033** (85), **Bioshock 2** (85)

→ Online-Rollenspiele

World of Warcraft: Cataclysm. Age of Conan: Rise of the Godslayer. Eve Online: Tyrannis. Runes of Magic: The Elder Kingdoms. Viermal gut bis sehr gut bis ausgezeichnet, aber blöderweise alles nur Addons.

Rise of the Godslayer (90), **Cataclysm** (88), **Tyrannis** (84), **The Elder Kingdoms** (80)

→ Rollenspiele

Der traurige Tiefpunkt der Rollenspiele 2010: die Gothic-Fortsetzung Arcania. Ansonsten gab's zwar nicht viel für Fans des Genres, aber das, was es gab, war sehr gut bis ausgezeichnet. Auch wenn Mass Effect 2 weniger Rollenspiel als erwartet war.

Mass Effect 2 (88), **Fallout: New Vegas** (88), **Drakensang: Am Fluss der Zeit** (85), **Alpha Protocol** (83)

→ Adventure

Neben viel mittelprächtigen Rätseleien ragten einige sehr spielenswerte Kleinode aus der Masse heraus, etwa Amnesia. Traurig: Das beste Abenteuer 2010 war die Neuaufgabe von Monkey Island 2.

Monkey Island 2 SE (90), **Lost Horizon** (87), **A New Beginning** (84), **Amnesia** (80)

→ Aufbauspiele

Aufbauspiele – was war das gleich nochmal? Das Schaffe-Schaffe-Genre kratzt an der Grenze zur Bedeutungslosigkeit, aber mit Die Siedler 7 und Civilization 5 hielten zwei famose Spiele tapfer die Fahne hoch.

Anno 1404: Venedig (93), **Die Siedler 7** (88), **Civilization 5** (87), **Tropico 3: Absolute Power** (80)

→ Sportspiele

Stagnation auf hohem Niveau ist auch Stagnation. Nun ja, wir wollen nicht ungerecht sein, immerhin ist das aktuelle Fifa endlich im neuen Jahrhundert angekommen. Und Pro Evolution Soccer 2011 ist auch um einiges besser als der Vorgänger.

Fifa 11 (90), **Pro Evolution Soccer 11** (90), **NBA 2K11** (90), **Tiger Woods PGA Tour Online** (77)

→ Echtzeit-Strategie

Ja, sie leben nach wie vor, die Echtzeit-Strategiespiele. Jedoch mehr schlecht als recht. Daran ändert auch der immense Erfolg von Starcraft 2 nichts, der 2010 die Ausnahme war und leider nicht die Regel.

Starcraft 2 (90), **Dawn of War: Chaos Rising** (83), **Supreme Commander 2** (80), **R.U.S.E.** (80)

Ia und West waren in der Zwischenzeit allerdings nicht untätig und haben ein neues Studio namens Respawn gegründet. Ein neuer Geldgeber und Publisher ist auch schon gefunden: Electronic Arts. Damit sind die zwei sozusagen wieder in der alten Hei-

mat gelandet, denn die beiden hatten bereits 2002 für Electronic Arts in leitenden Rollen an **Medal of Honor** gearbeitet.

Modern Warfare 2 oder **Call of Duty: Black Ops** mit Playstation Move oder Kinect? Nö!

Für beide in diesem Jahr veröffentlichten alternativen Eingabegeräte (September: Playstation Move, November: Kinect) für die Xbox 360 und die Playstation 3 gibt's zwar Titel, aber aktuell nichts, was den Hardcore-Gamer in irgendeiner Weise reizen könnte.



Fifa 11 (90)

Überraschung im September:
BlazBlue: Calamity Trigger (83)
Enttäuschung im September:
World Rally Championship (65)



Fallout: New Vegas (88)

Überraschung im Oktober:
Lara Croft & the Guardian of Light (81)
Enttäuschung im Oktober:
Arcania: Gothic 4 (69)



Call of Duty: Black Ops (85)

Überraschung im November:
Two Worlds 2 (85)
Enttäuschung im November:
The Force Unleashed 2 (67)



WoW: Cataclysm (88)

Überraschung im Dezember:
Deathspank: Thongs of Virtue (73)
Enttäuschung im Dezember:
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes (48)

September

Auch der Firefox-Erfinder Mozilla will ein Stück vom Spielekuchen abhaben und gründet die Marke »Mozilla Labs Gaming«, die Browser-spiele veröffentlichen soll.
Außerdem: Im ersten Monat nach Veröffentlichung wurden von Starcraft 2 drei Millionen Exemplare verkauft. Strategie-Rekord!

Oktober

Ein Mitarbeiter von EA Mythic veröffentlicht anonym unschöne Firmeninterna und erklärt im Detail, warum Warhammer Online kein Erfolg wurde.
Außerdem: Activision streicht abermals Stellen, diesmal beim Traditionsentwickler Raven (Singularity, Wolfenstein).

November

Electronic Arts kündigt ein Free-to-Play-Battlefield für den PC an. Das zweite nach Battlefield: Heroes.
Außerdem: Zenimax kauft MachineGames, ein Studio, das von ehemaligen Starbreeze-Mitarbeitern (Chronicles of Riddick) gegründet wurde.

Dezember

Beim deutschen Entwicklerpreis sackt Die Siedler 7 gleich drei Preise ein, unter anderem den für das beste deutsche Spiel.
Außerdem: Nur ein paar Tage nach dem Erscheinen von Cataclysm hatte eine russische Gilde bereits alle neuen Bosse des MMO-Addons besiegt.



Seit 2010 kostenlos:
Everquest 2, Pirates of the Burning Sea
und **Der Herr der Ringe Online**.



Keine Blockbuster zum Start, nur Simpel-spielchen wie **Kinect Adventures**, eine Aneinanderreihung von Hüpf- und In-der-Luft-Rumpatsch-Einlagen oder Sportspiele wie **Tiger Woods PGA Tour 11** für Move. Bis mit den beiden Controllern auch Top-Shooter oder gar Rollenspiele gesteuert werden dürfen, wird noch einige Zeit ins Land gehen.

Das zweite große Technik-Thema des Jahres war 3D. Auf den beiden Riesennissen E3 und Gamescom warben viele Hersteller mit dreidimensionalen Varianten ihrer Titel. Dabei ist es in der Regel nicht das Spiel, das den 3D-Effekt schafft, sondern die entsprechende Hardware, da die Programme ohnehin schon über alle 3D-relevanten Daten verfügen. Lediglich bei **Crysis 2** ist es eine Mischung aus beidem. Aber ob nun rein hardwarebasiertes 3D oder eine Mischung: Ein 3D-Erlebnis reißt nach wie vor ein Loch in den Geldbeutel. 200 bis 250 Euro mehr muss man berappen, wenn man sich ein dreidimensionales Erlebnis vor die Augen zaubern will, denn neben einem speziellen Monitor und einer Brille benötigt man noch eine leistungsstarke Grafikkarte. Erst wenn beispielsweise Nvidias 3D Vision-Kit billiger geworden ist oder wenn die Konkurrenz zum Preiskampf bläst, wird sich 3D verbreiten und zu einer echten Alternative werden.

Aber nicht nur bei **WoW** tat sich etwas, viel interessanter waren die Veränderungen, die sich bei vielen anderen MMOs vollzogen. Sony beispielsweise stellte den Betrieb von **Everquest 2** auf Free2play um, Gleiches passierte erst jüngst mit **Pirates of the Burning Sea**. Codemasters ging mit **Der Herr der Ringe Online** auch diesen Weg. Offenbar hat man eingesehen, dass man gegen die treue Abonnenten-Gemeinschaft von **World of Warcraft** nicht angehen kann, und sucht das Heil im Mikrotransfer. Im Falle von **Der Herr der Ringe Online** gibt der Schwenk dem Publisher Codemasters Recht. Im ersten Monat nach der Umstellung der Server haben sich Spieleranzahl und Umsatz verdoppelt, zumindest in den USA.

Und die anderen Spiele des Jahres? Wenig überraschend wurde **Starcraft 2** von jetzt auf gleich zum schnellstverkauften Strategiespiel aller Zeiten. So hat Blizzard zusammen mit **World of Warcraft: Cataclysm** für 2010 gleich zwei Mega-Erfolge zu verbuchen. **Mafia 2**, eine gute, aber nicht überraschende Fortsetzung, enttäuschte schließlich durch zwei halbgeare DLCs, die das im Hauptspiel vermisste vernünftige Ende auch nicht brachten. Weitere Zusatzinhalte sind für Vito Scalettas Abenteuer nicht geplant. Auch für **Mass Effect 2**, den ersten großen Hit von 2010, gab's Zusatzinhalte zum Runterladen. Satte 20 bisher. Einige davon umsonst, andere waren im Zuge von Promo-Aktionen erhältlich, wieder andere wollten bezahlt werden, darunter sogar vergleichsweise unnütze Dinge wie neue Klammern für Teammitglieder oder zusätzliche Waffen. So addierte sich zum grundsätzlich großartigen **Mass Effect 2**-Erlebnis der bittere Beigeschmack der Abzocke.

Eine freudige Überraschung bescherte uns das Rollenspiel **Two Worlds 2**, das erstaunlich gut gelungen ist. Neben **Fallout: New Vegas**, **Mass Effect 2** und **Drakensang: Am Fluss der Zeit** blieb es das einzige gescheite Futter des Jahres für Fans des Genres. Und dann war da noch **Call of Duty: Black Ops**, das – obwohl vom weniger etablierten Studio Treyarch – in den ersten fünf Tagen nach Verkaufsstart plattformübergreifend sage und schreibe 650 Millionen Dollar Umsatz erwirtschaftete. Das sind 100 Millionen mehr, als der direkte Vorgänger **Modern Warfare 2** im gleichen Zeitraum 2009 einspielte. Womit mal wieder bewiesen wäre: Viele Spieler greifen gerne zu mehr vom Gleichen. Aber 2010 war auch Platz für Innovation: die gewagte Optik von **Kane & Lynch 2**, der subtile Grusel eines **Amnesia**, und natürlich das zerstörbare Terrain im Multiplayer-Modus von **Battlefield: Bad Company 2**. Das ist zwar nicht neu, gab's aber in dieser ausgefeilten Form bisher nicht. Wir sind gespannt, ob wir das genauso in **Battlefield 3** erleben werden.

Einer der zweifelhaften Haupttrends des Jahres 2010 dürfte die Ver-Action-isierung sein. Weniger Rollenspiel in **Mass Effect 2**, weniger Schleichen in **Splinter Cell: Conviction**, stattdessen der brutale, der einfache Weg. Ähnlich wird's zu Beginn von 2011 mit **Dragon Age 2** weitergehen. Wir können nur hoffen, dass Eidos uns wirklich die Option lässt, **Deus Ex: Human Revolution** auch ohne große Ballerei zu lösen, dass wir in **The Witcher 2** nicht ständig das Schwert ziehen müssen und dass wir **Ghost Recon: Future Soldier** nicht wie einen Ego-Shooter spielen müssen. Die kommenden Monate werden es zeigen. Auf ein vielfältiges 2011! **PET**

In den ersten 24 Stunden 3,3 Millionen Verkäufe!

Ein nicht tot zu kriegendes Phänomen: die Online-Rollenspiele, die auch 2010 Schlagzeilen machten. Allen voran natürlich **Cataclysm**, die dritte Erweiterung von **World of Warcraft**, die abermals für Schlangen bei den inzwischen traditionellen Mitternachtsverkäufen mit angeflanschem Spiel und Spaß (Kostüm-Wettbewerbe, Gewinnspiele) sorgte. Der Spiegel nannte das in insgesamt 300 Läden stattfindende Tamtam einen »inszenierten Shopping-Hype«, weil man das Addon auch bequem hätte bestellen oder schlicht herunterladen können. Haben sicher auch viele gemacht. In den ersten 24 Stunden nach Veröffentlichung wurde das Addon 3,3 Millionen Mal verkauft. Rekord!