

Spiele & Szene

News

Die GDC 2011: Eine Klötzchenveranstaltung

GameStar.de/Quicklink/7350

Die Game Developers Conference (kurz GDC) feierte in diesem Jahr 25. Jubiläum. 1986 hatte alles angefangen – im Wohnzimmer von Chris Crawford, einem Veteranen der Atari-VCS-Ära. Die GDC ist seit jeher eine Veranstaltung für Fachbesucher. Entwickler halten Vorlesungen und spüren Trends hinterher. Die Presse fehlt indes auch nicht, und so waren auch wir wieder in San Francisco, um an den Erkenntnissen von Peter Molyneux oder Cliff Bleszinski teilzuhaben.

Wie schon im Vorjahr waren zwei Themen von großer Bedeutung: die Handy-Spiele und die Social Games. In seiner Keynote ließ Nintendo-Boss Iwata seinen Missmut über die Handy-Spiele hören. Kein Wunder, machen die doch seinem Nintendo DS Konkurrenz. Und obwohl viele Entwickler noch mit einem Naserümpfen in Richtung **Farmville** und Co. schauen, waren die Vorträge von Social-Games-Riese Zynga gerappelt voll.

Aber natürlich gab's abseits der Vorträge (Tom Hall und John Romero sprachen etwa im Rahmen der so genannten Classic Game Post Mortems über die lange Entstehung von **Doom**) auch Spiele, beispielsweise **Kingdoms of Amalur: Reckoning** (siehe News). Oder **Battlefield 3**. Doch **Battlefield** hin oder her, das eigentliche Starspiel der GDC war **Minecraft** – das sich nach wie vor

in der Beta befindet. Es wurde auf den beiden Preisverleihungen der GDC mit insgesamt fünf Auszeichnungen geehrt, unter anderem mit dem Innovations-Award. Der **Minecraft**-Erfinder Markus Persson konnte sich vor Gesprächsanfragen kaum retten, und so mancher Entwickler wird dem Schweden ein Jobangebot unterbreitet haben. Doch Persson hat andere Pläne (siehe Interview, längere Version auf GameStar.de). Und mit denen im Gepäck treffen wir ihn sicher auf der GDC 2012. **PET**



Tom Hall (links) und John Romero sprachen über die Entstehung von Doom.



Der Herr der Klötzchen

Minecraft-Erfinder Markus Persson verriet Michael Trier und Markus Schwerdtel auf der GDC, warum er den virtuellen Sandkasten schon in der Beta-Phase verkauft.

GameStar Markus, bei Minecraft hast du dich für ein ziemlich einzigartiges Business-Modell entschieden. Du nimmst jetzt in der Beta-Phase 15 Euro und gibst dann das fertige Spiel ohne weitere Kosten heraus. Denkst du im Nachhinein, dass du vielleicht mehr hättest verlangen oder beim Release vielleicht noch einmal eine Gebühr nehmen sollen?

Markus Persson Ich denke immer noch, dass es die richtige Entscheidung war. Es hat sehr dabei geholfen, dass die Community so schnell wachsen konnte. Dass die Spieler schon während der Entwicklungszeit bezahlen, ist ein sehr interessantes Modell für Entwickler, weil man sich schon frühzeitig und ohne Publisher finanzieren kann.

► **Du warst in der Vergangenheit immer sehr offen,**

was den Entwicklungsstand von Minecraft angeht, sei es zum aktuellen Status der Beta oder wenn es darum ging, welche Fehler es noch gibt. Denkst du, dass diese offene Kommunikation ein Modell für die Zukunft ist, auch für den einen oder anderen größeren Publisher?

◀ Ich denke schon, dass diese Offenheit ziemlich gut für PC- oder auch für Mac-Spiele funktioniert. Du kannst täglich neue Dinge einfügen, patchen und hast einen sehr direkten Draht zur Community, was gerade für kleine Teams sehr wertvoll ist. Die Fans sind dann viel enger mit dir verbunden, kennen dich und vertrauen dir.

► **Denkst du darüber nach, das Business-Modell von Minecraft nach der Veröffentlichung zu ändern?**

◀ Wir wägen schon unsere Möglichkeiten in dieser Hin-

sicht ab. Aber wir wollen die Spieler auch nicht in irgendein strenges Modell hineinzwängen. Wir müssten schon einen besonderen Service anbieten, für den wir dann etwas verlangen könnten, zum Beispiel falls wir irgendwann einmal unsere eigenen Game Server hosten. Es ist aber noch nichts in Stein gemeißelt, derzeit konzentrieren wir uns wirklich auf den Release von Minecraft.

► **Und wie sieht's mit anderen Plattformen aus?**

◀ Wir haben gerade erst jemanden eingestellt, der sich um die mobilen Plattformen wie iPhone und iPad kümmert. Für die Xbox 360 oder die Playstation 3 haben wir noch nicht das nötige Know-how in der Firma, um das Thema wirklich ernsthaft angehen zu können. **MS**



Jubiläum! Ein Bild aus dem Garten von Chris Crawford. So sah die erste GDC vor 25 Jahren aus.

Brink

GameStar.de/Quicklink/7283

Auf einem Presse-Event in London hatten wir die Gelegenheit, den vielversprechenden Multiplayer-Shooter **Brink** auszuprobieren. Leider nur gegen die KI, aber immerhin mit drei anderen Spielern im Koop. **Brink** setzt vordergründig auf bunte Grafik und flotte Gefechte. Die aktuell übliche Jagd nach neuen Rängen für den Spielercharakter soll uns zudem bei der Stange halten. Allerdings gefiel uns in London vor allem das Kartendesign in Kombination mit dem Bewegungssystem. Der Entwickler Splash Damage (**Enemy Territory: Quake Wars**) hat die Schlachtfelder so angelegt, dass sich überall alternative Routen entdecken lassen. Über Kisten, Dächer, Container oder andere Aufbauten konnten wir rasend schnell Feinden in den Rücken fallen. Rasend schnell, weil wir in **Brink** nur auf eine Wand zuspringen müssen, um sie zu erklimmen. Dabei stellt sich tatsächlich ein wunderbares **Mirror's Edge**-Gefühl ein, nur ohne die für das ungewöhnliche Dice-Spiel nötige zusätzliche Fingerakrobatik. Wir können es jedenfalls kaum erwarten, in der fertigen



Version über die Häuser und Hütten zu preschen, um die Gegner zu überraschen oder ihnen davonzulaufen. Ein wenig müssen wir uns noch gedulden, **Brink** wird erst Ende Mai erscheinen. **PET**

Brink: Dank eines intelligenten Bewegungssystems geht's im Shooter von Splash Damage rasend schnell über Hindernisse.

Passport open, oversetting!

Fabian Siegismund
Redakteur
fabian@gamestar.de



Ich rege mich regelmäßig über das Wort »Flankieren« auf. Damit wird in unserer Branche gerne mal das Englische »to flank« übersetzt, was »die Flanke angreifen« bedeutet. Doch wer flankiert, der geht schützend neben jemandem her, er deckt also dessen Flanke!

Nun kann man sowas ja fast ignorieren, wenn man sich die Übersetzungsverbrechen eines Homefront ansieht. Da wird aus einem »Hell yeah!« ein »Hölle, ja!«, aus »Drop 'em!« ein »Abwerfen!« und anderer Dummfug. Ja, sind diese Übersetzer denn blöd? Nein, sie tappen nur im Dunkeln. Wie mir ein verzweifelter Übersetzer mal erklärt hat, bekommen die ihre Texte oft nur häppchenweise vom Publisher. Ohne Erklärungen, in welchem Zusammenhang die Passagen stehen. Das soll Zeit und Geld sparen und machmal auch die Story geheimhalten. Na, an der kann's bei Homefront schon mal nicht gelegen haben!

Liebe Publisher, tut mir einen Gefallen und hört euch den Mist wenigstens an, bevor ihr ihn in die Regale stellen lasst. So was vergraut Käufer! Über einzelne falsche Wörter kann man dabei ja gnädig hinwegsehen. Denn raten Sie mal, wie Crisis 2 »to flank« übersetzt. Argh.

Fear 3

GameStar.de/Quicklink/7351

Jüngst war Warner Brothers mit einer relativ weit fortgeschrittenen Version von **Fear 3** in der Redaktion. Wir konnten uns durch drei Levels des Horror-Shooters fürchten und schießen. Das Gesehene hat allerdings gemischte Gefühle bei uns hinterlassen. War der Abschnitt, in dem es durch eine von Zombies verseuchte Siedlung ging, noch stimmig und angenehm schaurig, so war es auf einer mit verunglückten Eisenbahnwaggons vollgemüllten Brücke vergleichsweise öde. Alle zwei Meter fielen uns hundartige Mutanten an, manchmal waren es einzelne, manchmal mehrere gleichzeitig. Die Viecher zerspratzten nach genügend Beschuss stets in einem kleinen Feuerwerk. Nicht nur die ständig gleichen Gegner haben uns genervt, sondern auch die fehlenden Umgebungsg Geräusche und die allgemeine grafische Tristesse. Warner Brothers sagte uns gegenüber, dass die Version aus



Fear 3 wird unserer Einschätzung nach ein solider Grusel-Shooter, aber kein Meisterwerk wie der erste Teil der Serie.

dem Januar stamme und somit noch weit von der Fertigstellung entfernt sei, an der Soundkulisse könne sich folglich bis zum Erscheinen noch etwas ändern. Unklar auch, wie sich der Koop-Modus spielt. Wir konnten nur den Pointman ausprobieren, dessen Bruder Paxton tauchte lediglich in Zwischensequenzen auf. **Fear 3** soll im Mai in den Läden stehen. Wir rechnen mit einem soliden Grusel-Shooter, die Hoffnung auf ein ähnlich schauriges Meisterwerk, wie es das erste **Fear** war, glüht jedoch auf Sparflamme. **PET**



Accounts für Rift verzeichnete der Entwickler und Publisher Trion Worlds zum Vorbesteller-Frühstart des Online-Rollenspiels. Ob die Zahlen so rosig bleiben oder ob's gar noch mehr Spieler werden?

Leser-Charts März

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	(4)	Dragon Age: Origins
3	(5)	Mass Effect 2
4	(2)	Starcraft 2: Wings of Liberty
5	(6)	World of Warcraft: Cataclysm
6	(3)	Call of Duty: Black Ops
7	(13)	Fallout: New Vegas
8	(10)	Bad Company 2: Vietnam
9	(19)	Civilization 5
10	(9)	Call of Duty: Modern Warfare 2
11	(8)	Assassin's Creed 2
12	(7)	Diablo 2: Lord of Destruction
13	WIEDER DA	Risen
14	NEU	Dead Space 2
15	WIEDER DA	Crysis
16	(12)	Fallout 3
17	WIEDER DA	The Elder Scrolls: Oblivion
18	WIEDER DA	Battlefield 2
19	(14)	Call of Duty: Modern Warfare
20	(13)	Grand Theft Auto 4

Orcs Must Die!

GameStar.de/Quicklink/7346 Der namenlose Held in **Orcs Must Die!** kann vor allem eines: Orks töten. Das ist auch bitter nötig, denn im angekündigten Action-Taktik-Spiel von Robot Entertainment überrennen Grünhäute die letzten Festungen zwischen Menschen und der Chaos-Welt. Bewaffnet mit Schwert, Magie-Armbrust und jeder Menge fieser Fallen werfen wir uns den Horden entgegen. Den Kampfmagier steuern wir aus der Schulterperspektive, mit der Maus platzieren wir im Gemäuer Axtpendel und Speerfallen. Die verarbeiteten Orks dann effektiv zu Fleischklumpen. Riesige Leuchter lassen sich außerdem von der Decke schießen, und Feuerzauber heizen den Grunzviechern ordentlich ein. Optisch erinnert **Orcs Must Die!** an **Torchlight**. Der erste Trailer lässt auf humoriges Geschnetzl schließen, bei den Gegnermassen fühlen wir uns angenehm an **Painkiller** erinnert. **TIL**



Alle Orks müssen sterben! Diese Falle speißt die Grünhäute mit tödlichen **Stahlpflocken** auf.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Das Charakterdesign (hier ein **Zyklop**) stammt von Comic-Zeichner Todd McFarlane.

GameStar.de/Quicklink/7345 Die Baseball-Legende Curt Schilling lässt sich ein Spiel programmieren. Er finanziert nämlich die Entwicklung von **Kingdoms of Amalur: Reckoning**. Das Rollenspiel entsteht bei Big Huge Games (**Rise of Nations**), der Publisher EA hatte es bereits auf der Comic-Con 2010 angekündigt. Jetzt gibt es neue Details zum 3D-**Diablo**. Statt einer Klasse wählen wir einen Schutzgott, der unsere Fertigkeiten (als Elf oder Mensch) bestimmt. Ein Tag-Nach-Zyklus wirkt sich auf unsere Waffeneigenschaften aus. Die Kämpfe gegen Fantasy-Gesocks spielen sich dank schicker Kombos sehr actionlastig, der ausgeteilte Schaden orientiert sich jedoch hauptsächlich an Charakterwerten und Ausrüstung der Recken und nicht an der Genauigkeit der Schläge. Für stetigen Nachschub an Schwertern sowie Elixieren sorgt ein Crafting-System (plus Sockelei à la **Diablo 2**). Und optisch erinnert **Reckoning** tatsächlich an eine Art **World of Warcraft** in hübscher.



Über die Geschichte aus der Feder von R.A. Salvatore (**Forgotten Realms**) ist nur so viel bekannt: Der Held springt dem Tod von der Schippe und bekommt es in der Folge mit Dämonen zu tun. Erscheinen soll **Kingdoms of Amalur: Reckoning** noch im Herbst dieses Jahres. **TIL**

Hunted

GameStar.de/Quicklink/7352 In Gänze heißt das Spiel eigentlich **Hunted: Die Schmiede der Finsternis**. Der Titel deutet auf Fantasy hin, und so ist es dann auch. In einem von finsternen Mächten heimgesuchten Reich sollen Sie in der Rolle des Kriegers Caddoc oder in der der knapp bekleideten Bogenschützin E'lara in die Tiefen unter dem Land eindringen, um – was sonst – der Bedrohung ein Ende zu bereiten. Im Singleplayer wird die jeweils andere Figur von der KI gesteuert, an bestimmten Stellen dürfen Sie ihr aber Befehle geben oder sogar in ihre Haut schlüpfen. Um Horden von Monstern und gelegentlich auch Bossgegner zu plätten. Kleinere Rätsel schmecken das Ganze ab. **Hunted** wird ein derb-düsterer Spaß mit (zumindest in der englischen Version) ge-

lungenen Dialogen im Stil des klassischen Buddy-Films. Seine Stärke entfaltet das Spiel allerdings erst im Koop-Modus. Die steigerbaren Fähigkeiten der beiden Helden unterscheiden sich angenehm voneinander und sind häufig so angelegt, dass der jeweilige Partner auch davon profitiert. Stichwort: Buffs. Wer unbesonnen handelt, liegt dank der oft hohen Gegnerzahl schnell am Boden. In solchen Momenten kann der Partner einen Heiltrank zur Rettung werfen. Jedoch ist das Zeitfenster dafür knapp bemessen. Klappt die Wiederbelebung nicht, werden beide zum letzten automatischen Speicherpunkt zurückgeworfen. Absprachen lohnen sich also, um den Frust klein zu halten. Anfang Juni soll die Dungeon-Klopperei in den Läden stehen. **PET**



Hunted verspricht, ein spannendes und abwechslungsreiches Fantasy-Abenteuer für Koop-Fans zu werden.

Verkaufs-Charts März

SATURN

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Dragon Age 2
2	NEU	Rift
3	NEU	Homefront
4	NEU	AC: Brotherhood
5	NEU	Total War: Shogun 2 (LE)
6	NEU	Total War: Shogun 2
7	(1)	Call of Duty: Black Ops
8	(2)	Starcraft 2
9	NEU	Dawn of War: Retribution
10	NEU	Dead Space 2
11	(3)	World of Warcraft: Cataclysm
12	(6)	Die Sims 3
12	NEU	Dawn of War: Retribution (CE)
13	(7)	Battlefield: Bad Company 2
14	NEU	Rift (CE)
15	(14)	Dragon Age: Origins (UE)
16	NEU	Die Siedler 7 (Gold)
17	(11)	Die Sims 3: Late Night
18	(7)	Fussball Manager 11
19	WIEDER DA	Counterstrike: Source

Quelle: 19. März 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.



Die ersten Bilder zu **Prey 2** stammen nicht aus dem Spiel. In einem **Realfilm-Teaser** wird ein Flugzeug von Außerirdischen überfallen.



Dead Island mixt derben Splatter-Horror mit Rollenspiel-Elementen.

Prey 2

GameStar.de/Quicklink/7343

Der Ego-Shooter **Prey** bekommt endlich einen Nachfolger spendiert. Nach langer Funkstille hat der Publisher Bethesda **Prey 2** jetzt in einer Pressemeldung offiziell angekündigt. Wieder zeichnet das Team der Human Head Studios für die Entwicklung verantwortlich. Anders als im Vorgänger schlüpfen wir aber nicht in die Rolle von Indianerbengel Tommy, sondern in die des Sheriffs Killian Samuels. Der wird bei einer Flugzeugentführung durch Aliens auf den Planeten Exodus verschleppt. Auf Exodus geht's dann wie in einem Rollenspiel weiter. Der Himmelskörper ist frei begehbar, nur die Gegnerstärke bildet Grenzen für Samuels. Der wird jedoch immer stärker, indem wir nämlich wie in einem Rollenspiel Erfahrungspunkte verteilen und den Helden mit immer besseren Waffen ausstatten. Die Formulierung »Prey 2 basiert auf der wegweisenden id-Tech-Engine von id Software« ließ vermuten, in **Prey 2** würde die id-Tech-5-Engine zum Einsatz kommen. Allerdings stellte Pete Hines von Bethesda klar, die id-Tech-5-Engine sei noch in Bearbeitung. Vermutlich werkelt im Spiel die aufgebohrte Grafik-Engine des Vorgängers. Geplant ist **Prey 2** erst für das kommende Jahr. **TIL**



Anzeige

Dead Island

GameStar.de/Quicklink/7348

Deep Silver und Techland schicken die Zombies in den Urlaub. In der Ego-Splatterei **Dead Island** wachen wir als einer von vier Charakteren auf der Ferieninsel Banoi in einem Zombie-Alptraum auf. Aus Hotelanlagen sind Schlachthäuser geworden, statt Vogelgezwitscher und Partylärm hören wir Hilfeschreie und Alarmanlagen. Die Hauptziele sind klar: Herausfinden, woher die wandelnden Leichen kommen, und idealerweise lebend von der Insel flüchten. Also schnappen wir uns den erstbesten Knüppel und prügeln uns aus der Ego-Perspektive durch die Zombiehorden. Blut spritzt literweise, Knochen brechen und Gliedmaßen fliegen durch die Gegend. Für die Metzerei bekommen wir Erfahrungspunkte, steigen so im Level auf und verbessern Kraft, Ausdauer, Inventargröße und je nach Charakter die jeweiligen Spezialfähigkeiten. Abgesehen von der linearen Haupthandlung gibt's alle Nase lang optionale Nebenaufgaben auf der frei begehbaren Insel. In der auf 30 Stunden ausgelegten Kampagne dürfen wir an Werkbänken spaßige Kombo-Waffen zusammenbauen. Die Einzelteile lassen sich sogar zwischen Verbündeten tauschen – im Koop-Modus für vier Spieler. **MO**

Nichts lernen durch Spiele

Gemeinhin herrscht in Deutschland der Glaube vor, dass man durch Computerspiele vor allem schlechte Dinge lernt: Waffen zu benutzen, Menschen zu erschießen, Leben geringzuschätzen. Spieler und Hersteller streichen positive Effekte heraus: Beim Spielen werde die Reaktionsfähigkeit, das Denken, soziale Kompetenz und Problemlösungen geschult. Neuere Studien legen nahe, dass beides stark übertrieben ist. Demnach fällt es wesentlich schwerer als gedacht, Spielerfahrungen in die Realität zu übertragen. »Was wir im Spiel lernen, bleibt im Spiel«, fasste Prof. Michael Wagner von der Universität Kregms schon im April 2010 im Rahmen der Fachtagung Clash

of Realities zusammen. Demnach eignen sich Spieler zahlreiche Fähigkeiten an, aber überwiegend solche, die helfen, erfolgreicher zu spielen. »Die Spieler steigern ihre Fähigkeiten, virtuelle Spielwelten zu beherrschen«, beschrieb Prof. Jürgen Fritz im Februar bei der Vorstellung einer Studie der FH Köln und des Hans-Bredow-Instituts, die sich auch mit der Frage der Übertragung auseinandersetzt. Fritz' Fazit: »Man lernt keine konkreten Handlungsfertigkeiten. In der Regel haben nur recht abstrakte Muster Transferchancen.« Dazu könnten zum Beispiel soziale Kompetenzen gehören, die man im Umgang mit anderen etwa in Rollenspiel-Gilden übt. **CS**

Hochzeit in Schwarz



Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Der Deutsche Computerspielpreis, der staatliche Ritterschlag für die hiesige Spieleindustrie, soll ein strahlendes Ereignis sein. Bislang ist er vor allem durch Peinlichkeiten aufgefallen, durch ein würdeloses Tauziehen zwischen Politik und Branche darüber, was ausgezeichnet werden darf und was nicht. Anlaufschwierigkeiten, könnte man sagen. Aber es sieht nicht so aus, als ob es im dritten Jahr besser würde.

Einer der drei Branchenträger, der Verband Bitkom, ist mittlerweile ausgestiegen. Die Preisgelder haben sich von 500.000 Euro auf 385.000 Euro reduziert. Die großen Spielehersteller sehen nach wie vor keinen gesteigerten Sinn in der Veranstaltung, von sieben Kategorien sind für sie nur zwei interessant («Bestes Jugendspiel», «Bestes deutsches Spiel»), die Trophäen wenig werbewirksam, die Preisgelder lächerlich.

Um die Veranstaltung überhaupt noch finanzieren zu können, legt sie der Publisher-Verband BIU nun mit einer kommerziellen Preisverleihung zusammen, dem LARA. Das spart Ausrichtungskosten. Nebenbei kann man elegant die ungeliebte Kategorie «Bestes internationales Spiel» abgeben, die bei einem »Deutschen Computerspielpreis« eh nie etwas verloren hatte. Die Kombo-Veranstaltung mag taktisch sinnvoll sein. Aber dass eine staatlich geförderte Auszeichnung so eine Nothochzeit nötig hat, zeigt halt doch einmal mehr, wie es um den Stellenwert von Computerspielen in Deutschland bestellt ist.

News-Ticker

Tropico 4: Der vierte Teil der Aufbauspiel-Reihe wurde jüngst offiziell angekündigt. Als Entwickler ist wieder Haemimont Games am Start, die schon den guten dritten Teil (GameStar-Wertung: 79 Punkte) verantwortet haben. Tropico 4 soll bereits im zweiten Quartal 2011 erscheinen.

Lego Pirates of the Caribbean: Die Klötzchen-Umsetzung von Jack Sparrow und Co. soll schon im Mai erscheinen. Pünktlich zum Start des vierten Films.

Homefront 2: Kaum ist der erste Teil erschienen, spricht der Entwickler Kaos schon über einen möglichen Nachfolger des Ego-Shooters. In dem soll die Solokampagne deutlich länger werden als in Homefront, das man in weniger als fünf Stunden beenden kann.

Transformers MMO: Das englische Studio Jagex (Runescape) ist vom Spieleleganten

Hasbro beauftragt worden, ein Online-Rollenspiel rund ums Transformers-Universum zu entwickeln. Erste Details werden vermutlich auf der diesjährigen E3 vorgestellt.

Hawken: Der unabhängige Entwickler Adhesive Games hat ein Multiplayer-Mech-Spiel namens Hawken angekündigt. Der Titel sieht dank der Unreal Engine 3 und einem stimmigen Artdesign schon jetzt sehr schick aus. Ob das nur als Download erhältliche Spiel auch sonst glänzen kann, werden wir noch nicht so bald erfahren, ein Erscheinungstermin steht noch aus.

Polizei: Der deutsche Entwickler Quadriga Games (Emergency) arbeitet derzeit an einer Simulation, die sich rund um den täglichen Job unserer Gesetzeshüter dreht. Routineaufgaben wie Streifendienst und brandgefährliche Einsätze wie die Verfolgung von Drogendealern soll der Spieler meistern. Polizei dürfte bereits im zweiten Quartal 2011 erscheinen.

Deutscher Computerspielpreis plus LARA

Zwei Spielpreise, einer staatlich, einer ein Branchenpreis, werden 2011 zusammen gelegt. Oder anders: Der Deutsche Computerspielpreis und die Gewinner des LARA-Awards werden in diesem Jahr auf ein und derselben Feier ausgelobt. Damit schlägt man gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Die Veranstaltungskosten werden geteilt, und der Deutsche Computerspielpreis kann sich durch die Hintertür eines leidigen Themas entledigen, das in den vergangenen Jahren für Aufsehen gesorgt hat, die Vergabe des Preises für das beste internationale Spiel. In dieser Kategorie waren etwa **Dragon Age: Origins** oder der Playstation 3-Hit **Uncharted 2** nominiert, doch die Jury (unter anderem bestehend aus Vertretern der Politik und politiknahen Institutionen) hatte erhebliche Probleme, diese erst ab 16 beziehungsweise ab 18 Jahren freigegebenen



Thomas Pottkämper (Related Designs) und Christopher Schmitz (Ubisoft) erhielten letztes Jahr die Auszeichnung für Anno 1404.

Spiele zu würdigen. Letztes Jahr wurde kurzerhand **Anno 1404** nachnominiert und gewann dann auch. 2011 gibt es die Auszeichnung für das beste internationale Spiel nicht mehr, jedenfalls nicht im Rahmen des staatlichen Teils der Preisvergabe. Da muss dann die LARA ran. **PET**

Frage des Monats

»Haben Sie in Free2play-Titeln schon mal Bezahlinhalte gekauft?«

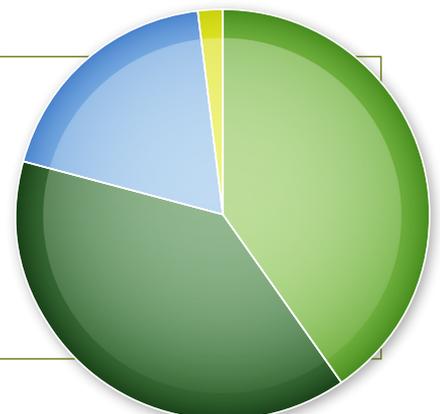
Ergebnis: Nur etwa 20 Prozent unserer Leser lassen Geld in Free2play-Spielen. Obwohl es nicht danach ausschaut, als könne man mit diesem Bezahlmodell Geld verdienen, boomt der Markt für Free2play-Angebote wie verrückt. Immerhin zählen die fünf größten westlichen Anbieter von Free2play-Spielen zusammen circa eine halbe Milliarde User. 20 Prozent davon wären immerhin noch 100 Millionen zahlende Kunden.

Nein, ich spiele Free2play nur gratis. **40%**

Nein, ich spiele kein Free2play. **39%**

Ja, aber nur selten. **19%**

Ja, das mache ich häufig. **2%**



Quelle: GameStar.de. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483