

Das war



Selten war die Hit-Dichte höher als im Herbst 2011. Trotzdem (oder deshalb?) wird auf dem PC weiterhin fröhlich raubkopiert. Die Publisher reagieren mit strengem Kopierschutz und ernten den Zorn der Community. Wer legal kostenlos spielen will, freut sich derweil über ein immer breiteres Free2Play-Angebot. Von Fabian Siegismund

Auf DVD: Video-Jahresrückblick

Eines der wohl wichtigsten Spiele 2011 ist schon achtzehn Jahre alt. 17 davon hat es unterm Ladentisch verbracht: **Doom**. Ha, wir dürfen den Namen nennen, sogar in einem positiven Zusammenhang! Denn seit letztem August steht das Ego-Shooter-Urgestein nicht mehr auf dem Index, darf nun also wieder beworben und ab 16 Jahren frei verkauft werden. Warum aber sollte uns dieser uralte Pixelbrei noch interessieren? Weil er zeigt, dass Gewaltdarstel-

lung in Spielen in Deutschland nicht mehr pauschal als jugendgefährdend gilt. Dabei sah es noch im Januar so aus, als kämen 2011 auf Computerspiele härtere Zeiten zu.

Als das ziemlich blutrünstige Actionspiel **Dead Space 2** nach der fünften (!) Prüfung durch die USK endlich das Siegel »ab 18 Jahre« erhält, währte die Freude beim Publisher EA nur kurz: Erstmals in der Geschichte der USK macht ein Familienministerium (wenig überraschend: das bayerische) von seinem Veto-Recht Gebrauch. Die USK solle sich eng

mit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) abstimmen, um sicherzustellen, dass **Dead Space 2** nicht doch auf den Index gehöre. Nach einer nunmehr sechsten Sitzung der USK im Januar 2011 ist es schließlich amtlich: Ja, **Dead Space 2** darf ab 18 Jahren frei verkauft werden. Die erste einer Reihe von USK-Entscheidungen, die die Spielebranche in diesem Jahr überrascht. So kommt auch die brutale Splatterorgie **God of War 3** (Playstation 3) hierzulande ungeschnitten auf den Markt, und selbst **Gears of War 3** (Xbox 360), dessen Vorgänger beide auf dem Index landeten, winkt die USK für Achtzehnjährige durch. Das kommt für Microsoft so überraschend, dass der Publisher des Spiels noch in aller Eile einen Stand für die Gamescom zimmern muss – niemand hatte damit gerech-

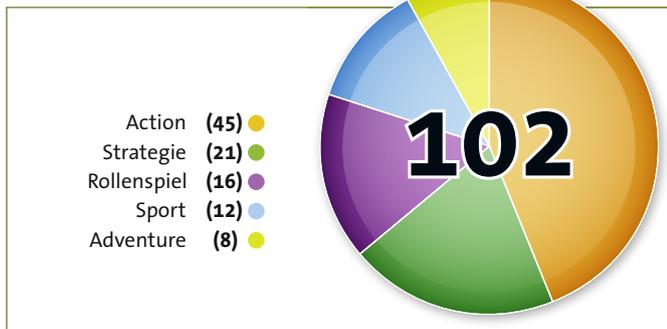
Die Verkaufshits des Jahres 2011

Genauere Zahlen können wir nicht nennen, den absoluten Verkaufshit 2011 festzustellen fällt allerdings nicht schwer. **Call of Duty: Modern Warfare 3** brach plattformübergreifend erneut sämtliche Rekorde seiner direkten und indirekten Vorgänger, allein in den USA und Großbritannien verkaufte sich das Spiel am ersten Tag 6,5 Millionen Mal. Zwei Wochen später hatte der Shooter schon über eine Milliarde Dollar in die Taschen von Activision Blizzard gespült. Am PC-Markt konnte Battlefield 3 den großen Konkurrenten jedoch knapp schlagen. Hier müssen sich beide Shooter allerdings **The Elder Scrolls V: Skyrim** und, trotz des späten Starts im Jahr, **Star Wars: The Old Republic** geschlagen geben. **Skyrim** gilt zudem als das erfolgreichste Steam-Spiel aller Zeiten, gemessen an den Nutzungsstatistiken. Ein weiterer Gewinner dieses Jahres war **Portal 2**, das laut Valve in den ersten zwei Monaten schon über 3 Millionen verkaufte Exemplare verzeichnen konnte. Die üblichen Verdächtigen rund um **Die Sims 3**, den alljährlichen **Fifa**-Ableger, **Counter-Strike: Source** und **World of Warcraft** samt Addons sind natürlich auch wieder mit von der Partie. Alles in allem war das Jahr 2011 dank Fortsetzungen großer Spieleerien und dem generell starken Herbst ein gutes Jahr für die Spieleindustrie.

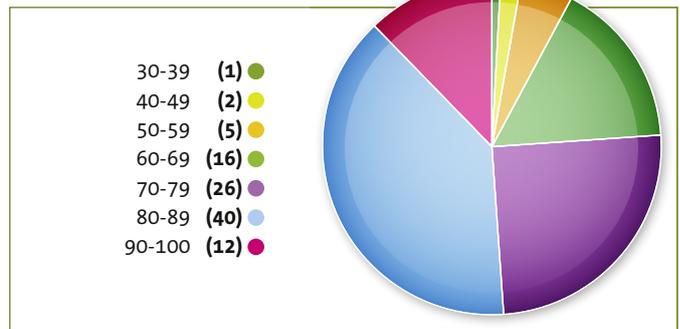
Torrent-Raubkopien 2011 (PC)

Titel	Verkäufe	Raubkopien
Crysis 2	0,50 Mio.	3,90 Mio.
Modern Warfare 3	1,00 Mio.	3,65 Mio.
Battlefield 3	1,20 Mio.	3,50 Mio.
Fifa 12	0,23 Mio.	3,40 Mio.
Portal 2	0,50 Mio.	3,20 Mio.

Getestete Spiele 2011



Wertungsverteilung 2011



net, dort mit **Gears of War 3** antreten zu dürfen. Die deutsche Spielemesse feiert derzeit einen neuen Besucherrekord: 275.000 Besucher strömen in die Kölner Messe, zwischenzeitlich müssen die Tore gar wegen Überfüllung schließen. 2012 soll eine zusätzliche Halle Platz für noch mehr Spielefans und Aussteller bieten.

üben. Er rät ferner dazu, **World of Warcraft** als Deckung zu benutzen, um im stillen Kämmerlein ungestört Attentate vorbereiten zu können – lieber vorschieben, spielsüchtig zu sein, als beim Bomben basteln erwischt zu werden. Nicht nur, dass die Brutalität von Breiviks grauenvollen Anschlägen das menschliche Vorstellungsvermögen sprengt, der Massenmörder stellt freimütig selbst einen Bezug zu Computerspielen her. Bei den Amokläufen der Vergangenheit reichte es hierzulande meist schon,

scheint wohl auch den Pfeiffers der Republik als kleinlich und pietätlos. Gut so.

Überhaupt müssen wir die BPjM hier mal ausdrücklich loben. Denn mit der **Doom**-Listentilgung passt sich die Bundesprüfstelle 2011 endlich den Realitäten unserer Gesellschaft an: »Es gibt in der Medienwelt einen steten Wandel, dem wir Rechnung tragen müssen«, sagt Petra Meier, die stellvertretende Vorsitzende der BPjM. Und 18 Jahre alter Pixelbrei wirkt, viereckige, rote Blutpixel hin oder her, heute nur noch rührend antiquiert. Dem zuständigen Publisher Bethesda geht es indes nicht nur um die Legalisierung eines Stücks Computerspiel-Historie, sondern auch ums Geschäft. Bei der

World of Warcraft vorschieben und Bomben bauen

Ein Spielefan der ganz anderen Sorte schreibt derzeit: »Ich habe gerade Modern Warfare 2 gekauft. Es ist wahrscheinlich der beste erhältliche Militärsimulator und eines der heißesten Spiele des Jahres«. Diese Worte stammen von Anders Behring Breivik, der am 22. Juli 2011 in zwei Attentaten in Norwegen über 90 Menschen ermordet. In einer gut 1.500 Seiten dicken wirren Hasschrift lobt er unter anderem den Multiplayer-Modus des Ego-Shooters, mit dem man echte Operationen simulieren könne. Wer noch keinen Zugang zu Waffen habe, könne mit **Call of Duty** schon mal

dass der Täter einen PC in seiner Wohnung hatte, um die Computerspiel-Gegner zum heiligen Sturm auf die abendlichen Talk-Runden, Nachmittagszombie-Shows und Nachrichtenredaktionen blasen zu lassen. Im Fall von Oslo und Utøya bleibt ein solch reflexhaftes Medien- und Politikerecho aus. Angesichts einer solchen Wahnsinnstat (mal wieder) ein Verbot von »Killer-spielen« zu fordern (das es mit Sachverstand betrachtet ohnehin schon seit Jahren gibt), er-

Durchschnittswertung 2011



Den höchsten Schnitt hatten Adventure- und Action-Spiele (78), die Strategie-Titel kamen nur auf eine 73.

Spiele



DC Universe Online (76)

Überraschung im Januar: **Bloodline Champions** (82)
Enttäuschung im Januar: **Tron: Evolution** (64)



Dead Space 2 (90)

Überraschung im Februar: **Bulletstorm** (77)
Enttäuschung im Februar: **Test Drive Unlimited 2** (68)



Crysis 2 (90)

Überraschung im März: **Rift** (87)
Enttäuschung im März: **Homefront** (72)



Portal 2 (91)

Überraschung im April: **Super Meat Boy** (80)
Enttäuschung im April: **Battlefield Play4Free** (64)

News

Januar

Jowood, der Publisher der Gothic-Reihe, muss unter anderem aufgrund der schlechten Verkaufszahlen von Arcania: Gothic 4 Insolvenz anmelden.
Außerdem: Blizzard verkündet die Entwicklung von Titan, das Ende 2013 den Platz von World of Warcraft einnehmen soll.

Februar

Eine geleakte, sehr aktuelle Beta-Version des heiß erwarteten Ego-Shooters Crysis 2 entfacht eine Diskussion über Raubkopien und Leaks im Allgemeinen.
Außerdem: Die heiß diskutierte Internet-Seite Wikileaks wird für den Friedensnobelpreis nominiert.

März

Das Indie-Spiel Minecraft erhält auf der GDC 2011 insgesamt fünf Auszeichnungen. Minecraft-Erfinder Markus »Notch« Persson ist der geheime Star der Veranstaltung.
Außerdem: Bethesda kündigt den Shooter Prey 2 an.

April

Das Playstation Network wird gehackt, über 77 Millionen Konten- und Kreditkartendaten ausgespäht.
Außerdem: Nach der Pleite von Jowood gehen die Rechte an der Gothic-Reihe zurück an Piranha Bytes.

Indie-Hits 2011

Titel	Genre	Wertung
Trine 2	Jump&Run	85
Bastion	Action-Rollenspiel	82
Limbo	Adventure	81
Super Meat Boy	Jump&Run	80
Terraria	Adventure	80
To The Moon	Adventure	70

Bewerbung von **Rage**, dem neuen Werk von **Doom**-Erfinder Id Software, will Bethesda die Wurzeln des Ego-Shooters nicht verschweigen müssen. Kurzerhand beantragte Bethesda die Listenstreichung von **Doom**, **Doom 2** und **Quake** – mit Erfolg. Mobile Gaming ist 2011 zum großen Geschäft geworden, und diese Hits von vorgestern lassen sich nun auch auf Smartphones oder dem Xbox-Marketplace verkaufen. **Rage** bleibt indes hinter den hohen Erwartungen zurück, denn es entpuppt sich als wahrer **Doom**-Nachkomme: hübsch, aber simpel.



Indiespiele sind längst kein Kinderkram mehr: **Minecraft** hat sich allein im Beta-Stadium bereits über vier Millionen Mal verkauft.

Scrolls: Skyrim schickt Bethesda im Herbst 2011 den heißesten Favoriten für den Titel »Bestes Rollenspiel des Jahres« ins Rennen. Auf GameStar.de/Gamestars2011 können Sie übrigens alles zu den beliebtesten Computerspielen des Jahres 2011 erfahren.

Wegen der Bedeutung bekannter Namen im Spielemarkt reagiert Bethesda entsprechend allergisch, als ein Indie-Entwickler 2011 ein Spiel mit dem Titel **Scrolls** ankündigt. Der Publisher sieht sein Markenrecht an **The Elder Scrolls** verletzt. Sein Gegenspieler ist indes längst schon kein Leichtgewicht mehr: Hinter **Scrolls** steckt Mojang, die Firma des **Minecraft**-Schöpfers Markus Persson alias »Notch«. Der ist wohl der größte Gewinner des Jahres 2011. Und zwar nicht nur, weil er den Namensstreit gegen Bethesda locker in der ersten Instanz für sich entscheidet: Sein Klötzchenaufbau-

spielweltenimulatoradventure **Minecraft** verkauft sich schon bis vor seiner offiziellen Veröffentlichung am 18. November 2011 über 4 Millionen Mal und verzeichnet da bereits 16 Millionen angemeldete User! Der Indie-Markt ist also spätestens 2011 längst kein Randphänomen mehr und zeigt allen etablierten Herstellern, wie wertvoll eine treue Community ist – wenn man sie gut und ehrlich behandelt. Wie bissig die Spielergemeinschaft andererseits auf Eingriffe in ihre Rechte reagiert, bekommen 2011 einige Branchenriesen zu spüren: Nach großen Kundenprotesten und beachtlichem Image-Schaden rudert Ubisoft mit seinem 2010 ins Leben gerufenen Kopierschutzsystem Game Launcher Stückchenweise wieder zurück. Anstatt wie zur Einführung des Systems eine konstante Internetverbindung vorauszusetzen, reicht bei neuen Spielen wie **Assassin's Creed: Re-**

Der Gewinner des Jahres heißt Notch Persson

Trotzdem darf sich Bethesda zu den Gewinner des Jahres 2011 zählen. Mit den handwerklich hochwertigen und im Markt zumindest moderat erfolgreichen **Rage**, **Brink** oder auch **Hunted** hat der Publisher in einer Branche, in der die Konkurrenz seit Jahren auf die immer gleichen Namen setzt, neue Marken etabliert. Und profitiert dann auch noch selbst vom Serienwahn: Mit **The Elder**

Spiele



The Witcher 2: Assassins of Kings (87)

Überraschung im Mai: **Dirt 3** (90)
Enttäuschung im Mai: **Brink** (77)



Duke Nukem Forever (68)

Überraschung im Juli: **Red Faction: Armageddon** (83)
Enttäuschung im Juli: **F.E.A.R. 3** (70)



Panzer Corps (85)

Überraschung im Juli: **Virtua Tennis 4** (75)
Enttäuschung im Juli: **Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Part 2** (49)



Deus Ex: Human Revolution (85)

Überraschung im August: **Bastion** (82)
Enttäuschung im August: **Pirates of the Black Cove** (48)

Mai

World of Warcraft hat seinen Zenith überschritten: Die Abonnementzahlen sinken spürbar, sogar bis auf das Niveau von 2008.
Außerdem: Der Publisher Ubisoft kündigt das Ende der Ezio-Saga an: **Assassin's Creed: Revelations**.

Juni

Die E3 in Los Angeles bietet wieder Infos, Neuankündigungen und Babes en masse. Bestimmendes Element der Messe: **Battlefield 3** gegen **Modern Warfare 3**.
Außerdem: Das Homefront-Entwicklerstudio Kaos Studios wird von Publisher THQ geschlossen.

Juli

Ubisoft bestätigt den »UPlay Passport«, ein Werkzeug, mit dem der Publisher den Spiele-Gebrauchthandel unterbinden oder zumindest selbst Profit daraus schlagen will.
Außerdem: Die Bethesda-eigenen Arkane Studios kündigen **Dishonored** an.

August

Die Gamescom findet erneut in Köln statt. Die großen Themen: **Diablo 3**, **Star Wars: The Old Republic** und, wie schon auf der E3, **Battlefield 3** gegen **Modern Warfare 3**.
Außerdem: Noch eine Messe! Die **Quakecon** lockt mit einer Riesen-LAN, **Rage** und natürlich **John Carmack** die Besuchermassen an.

News

Genre-Check 2011

↑ Actionspiele

Fans des Action-Genres mussten 2011 viel Geld ausgeben oder ziemlich stark sein, um der geballten Flut großartiger Titel zu widerstehen. Nicht nur AAA-Titel, auch Indie-Spiele wie Bastion oder Trine 2 machen Laune.

Batman: Arkham City (91), **Portal 2** (91), **Dead Space 2** (90), **Assassin's Creed: Revelations** (88)

↑ Rennspiele

2011 bot für jeden etwas: Rasereien mit wilden Loopings und irrwitzigen Stunts, beinharte, realistische Simulationen oder doch lieber arcade-lastige Rallyefahrten? Genre-Fans konnten sich allein über Flatout 3 beschweren. Da dann aber auch richtig!

Dirt 3 (90), **F1 2011** (90), **Trackmania 2: Canyon** (86), **Shift 2 Unleashed** (84), **Flatout 3** (31)

↑ Ego-Shooter

Wer Shooter mag, hat 2011 geliebt. Ob Multiplayer-Shooter, brachiale Einzelspieler-Action, durchgedrehte Ballereien oder Oldschool-Militärsimulation: Die Ego-Shooter waren 2011 ganz großes Kino.

Battlefield 3 (94), **Call of Duty: Modern Warfare 3** (91), **Crysis 2** (90), **Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad** (85)

➔ Online-Rollenspiele

Anfang des Jahres konnte Rift im Test überzeugen, richtig eingeschlagen hat das Spiel aber nicht. Wir sind gespannt, was die Zukunft dem WoW-Herausforderer Star Wars: The Old Republic bringt.

Rift (87), **Star Wars: The Old Republic** (86), **Allods Online** (83), **DC Universe Online** (60)

↑ Rollenspiele

Skyrim! Müssen wir wirklich noch mehr sagen? Na gut. Wie wär's denn mit The Witcher 2? Dragon Age 2? Fable 3? Alle super! Und nächstes Jahr wird's wieder toll. Rollenspiel-Fans kommen voll auf ihre Kosten.

The Elder Scrolls 5: Skyrim (91), **The Witcher 2: Assassins of Kings** (87), **Dragon Age 2** (87), **Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress** (85)

↑ Adventure

Rätselfreunde hatten ungewöhnlich viel Gutes zu tun dieses Jahr. Auch wenn wir keine ausgezeichneten Titel gekürt haben, einige sehr gute Spiele waren doch dabei. Vier davon sogar aus deutschen Landen.

Harveys neue Augen (86), **Black Mirror 3** (85), **The Book of Unwritten Tales: Die Vieh Chroniken** (82), **Haunted** (80)

➔ Aufbauspiele

Es bleibt düster an der Front der Aufbauspiele. Außer Anno 2070, Tropico 4 und dem soliden Cities in Motion gab es keine Höhepunkte. Wir befürchten, dass sich der Abwärtstrend auch 2012 weiter fortsetzt.

Anno 2070 (90), **Tropico 4** (87), **Cities in Motion** (80)

➔ Sportspiele

Klar, Fifa 12 und Pro Evolution Soccer 2012 waren mal wieder nur die zu erwartenden Jahres-Updates. Aber was für welche! Endlich echtes Fifa auf dem PC! Viel mehr hatte die Sportsaison 2011 auf unseren Heimrechnern aber leider nicht zu bieten.

Fifa 12 (91), **Pro Evolution Soccer 2012** (90), **Fussball Manager 2012** (85)

↓ Echtzeit-Strategie

Das schöne, schöne, klassische Genre, was passiert nur mit ihm? Abgesehen von Shogun 2 und dem Dawn of War 2-Addon Retribution herrschten müde Titel und herbe Enttäuschungen wie Stronghold 3 vor.

Total War: Shogun 2 (87), **Dawn of War 2: Retribution** (86), **Dungeons: The Dark Lord** (71), **Age of Empires Online** (70)

velations mittlerweile eine einmalige Internet-Aktivierung. Aus **From Dust** entfernt der Publisher den Kopierschutz nachträglich, **Anno 2070** verzichtet gleich von Anfang an auf den Game Launcher. Noch größere Empörungstürme fängt sich Electronic Arts

mit der Einführung des Kopierschutz- und Vertriebssystems Origin ein. In der Erstfassung der Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) des Programms sollen die Kunden dem Publisher die Erlaubnis erteilen, den eigenen PC nach personenbezogenen

Daten durchsuchen zu dürfen. Datenschützer befürchten den gläsernen Kunden. Als nach GameStar-Recherchen und entsprechenden Artikeln auf GameStar.de auch Massenmedien wie der Spiegel oder das ZDF-Nachtjournal auf Origin aufmerksam



Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad (85)

Überraschung im September: **Trackmania 2: Canyon** (86)
Enttäuschung im September: **Call of Juarez: The Cartel** (57)



Battlefield 3 (94)

Überraschung im Oktober: **Orcs Must Die!** (81)
Enttäuschung im Oktober: **Stronghold 3** (60)



Skyrim (91)

Überraschung im November: **Sonic Generations** (80)
Enttäuschung im November: **Need for Speed: The Run** (78)



Star Wars: The Old Republic (86)

Überraschung im Dezember: **Trine 2** (85)
Enttäuschung im Dezember: **Flatout 3** (31)

September

Valves Downloadplattform Steam startet Steam Trading, mit dem Kunden ihre nicht aktivierten Spiele und Ingame-Gegenstände untereinander tauschen können.

Außerdem: Die Ankündigung einer Syndicate-Fortsetzung als Ego-Shooter sorgt für Diskussionen unter den Fans.

Oktober

Auf Blizzards Hausmesse, der Blizzcon, wird das nächste Addon für World of Warcraft vorgestellt, das unter anderem die knuffigen Pandaren als neue spielbare Klasse einführt.

Außerdem: Nach der PS3 nun auch die Xbox-360: Hacker verschaffen sich Zugang zu Xbox-Live-Konten.

November

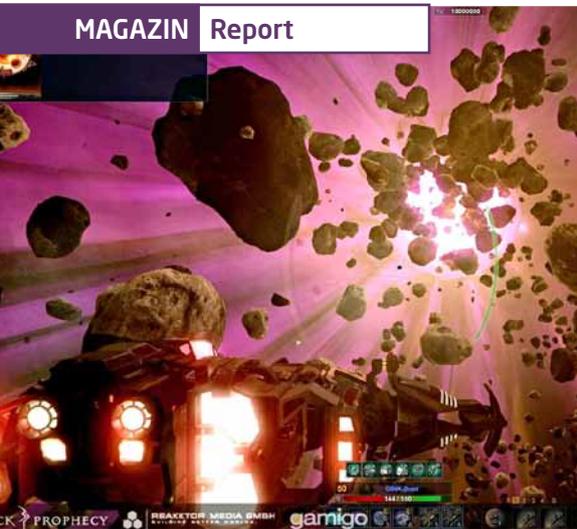
Auch PC-Benutzer sind nicht vor Hackern sicher: Die Steam-Foren werden angegriffen, die Hacker erhalten Zugriff auf die Steam-Datenbank.

Außerdem: Rockstar kündigt GTA 5 an, Schauplatz ist der Los-Angeles-Nachbau Los Santos.

Dezember

Der Stalker-Entwickler GSC Gameworld geht Pleite. Ein Stalker 2 wird damit immer unwahrscheinlicher.

Außerdem: Eine echte Überraschung: Bioware arbeitet an C&C: Generäle 2 auf Basis der Frostbite-2-Engine.



Nie war die Auswahl an Free2Play-Titeln größer: Multiplayer-Shooter **Battlefield Play4Free**, Raumschiff-Action **Black Prophecy** oder Rollenspiel **Drakensang Online**.

werden, Elektronikketten wie Media-Markt Origin-Warnschilder aufstellen und die User-Wertungen für EA-Spiele bei Online-Shops wie Amazon unabhängig von ihrer wahren Qualität in den Keller rauschen, ändert EA mehrfach die AGB und die Funktionsweise des Programms, bis technisch und rechtlich alles seine Ordnung zu haben scheint. Doch den Spyware-Verdacht ist Origin bis heute nicht ganz los geworden. Dennoch flutet EA die deutschen PCs gradezu mit Origin. Denn wer das Ende Oktober 2011 erscheinende **Battlefield 3** spielen will, muss wohl oder übel Origin installieren. Und **Battlefield 3** wollen viele: Die PC-Fassung des Multiplayer-Shooters verkauft sich europaweit in der ersten Woche 154.000 Mal, der große Konkurrent **Modern Warfare 3**, der große später erscheint, liegt knapp dahinter (Quelle: VGChatz.com). Der November 2011 quillt dann förmlich über vor Spielehits: Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft stehen auch **Skyrim**, **Anno 2070** und **Batman: Arkham City** in den Regalen beziehungsweise auf den Servern der Online-Vertriebsplattformen wie Steam. Frage: Wer soll das alles bezahlen? Gegenfrage: Wer

Spiele für Erwachsene kriegen keine Preise

will das alles bezahlen? Denn Free2Play bleibt auch 2011 im Trend: MMOs wie **Star Trek Online**, **DC Universe Online** oder **Age of Conan** wechseln 2011 ins Gratispiel-Segment, Browser-Spiele brummen weiterhin, und Dice bringt mit **Battlefield Play 4 Free** ein zweites Kostenlos-Programm raus, das eine neue Zielgruppe eröffnen soll: Hardcore-Shooterfans, denen **Battlefield Heroes** nicht »ernst« genug ist. In die gleiche Kerbe schlägt auch die Gratis-Militärsimulation

Zitat des Jahres

»Das war ein Scheiß, und das wissen wir auch.«

EA-Europachef Jens Uwe Intat zur Origin-Erstfassung

Arma 2 Free. Die zusehends schwindende Bereitschaft der Community, für MMOs Monatsgebühren zu zahlen, macht selbst vor **World of Warcraft** nicht Halt: Die Nutzerzahlen des Genrekönigs schwinden, der Erfolgs-Zenith scheint überschritten. Bioware hätte es nicht besser bestellen können, denn das ist der ideale Startzeitpunkt für das im Dezember erscheinende **Star Wars: The Old Republic**. Das Online-Rollenspiel liegt optisch wie spielmechanisch nah genug an **World of Warcraft**, um denselben Kundenstamm zu bedienen, und ist doch inhaltlich anders genug, um zusätzliche Spieler zu gewinnen – ganz zu schweigen von der wohl stärksten Lizenz, die die Unterhaltungsbranche zu bieten hat. Und vor allem stark genug in den Augen des Publishers EA, um auf ein traditionelles Abo-Modell setzen zu können. Andere Online-Multiplayerspiele wie **Drakensang Online**, **World of Tanks**, **Stronghold Kingdoms**, **Black Prophecy** oder **Argo Online** gehen 2011 hingegen gleich als Free2Play-Titel an den Start.

Die von der BpJM bei der **Doom**-Listenstreichung ins Feld geführte Erdung der Prüf- und Überwachungsinstitutionen am Massekabel des gesamtgesellschaftlichen Konsens' und der damit einhergehende Realitätsabgleich ist auch 2011 noch nicht so recht beim Deutschen Computerspielpreis angekommen. In der Vergangenheit hat sich die Veranstaltung regelmäßig der Lächerlichkeit preisgegeben, weil die Juroren, speziell die Vertreter aus der Politik, Spielen mit Freigaben ab 16 oder 18 Jahren keine

Preise verleihen wollten. Entsprechend ging sogar der deutsche Welterfolg **Crysis** wegen seiner Gewaltdarstellung leer aus. 2011 tut sich der staatliche Deutsche Computerspielpreis kurzerhand mit der Branchenveranstaltung Lara zusammen. Das spart Kosten und vernebelt die Albernheit, weiterhin nur jugendfreie Spiele auszuzeichnen. Politisch heiklere (also dem einfach gestrickten Wahlvolk unheimliche) Preise werden fortan einfach im Rahmen der Lara vergeben. Da darf dann auch **Crysis 2**, das im März 2011 erscheint, bei der nächsten Vergabe auf eine Auszeichnung hoffen. Die Lara lächelt, macht einen höflichen Knicks und übergibt den Preis. Der Deutsche Computerspielpreis reitet derweil Huckepack, ohne sich die fetten Patscherchen schmutzig gemacht zu haben – hoffen wir, dass der guten Lara dabei das Rückgrat nicht bricht.

In den USA würde man über solche Winkelzüge wohl nur lachen. Hier wird im Juni 2011 ein jahrelanger Kampf zwischen dem Staat Kalifornien und der amerikanischen Spielebranche vom Supreme Court, dem höchsten US-Gericht, entschieden. Der kommt zu dem Schluss, dass es verfassungswidrig ist, den Verkauf gewalthaltiger Computerspiele staatlich zu regulieren. Rechtlich bindende Alterseinstufungen wie die der USK widersprechen nach Ansicht der Richter dem konstitutionellen Recht auf freie Meinungsäußerung. Ein Spiel wie **Doom** per Gesetz unter die Ladentheke zu verbannen, ist damit im Land der unbegrenzten Möglichkeiten illegal. MW / FAB

Die 24 besten Spiele des Jahres 2011 (Chronologisch geordnet, von oben nach unten)



Dead Space 2
3. Februar 2011
90 Punkte

Obwohl nicht mehr ganz so gruselig wie der Vorgänger (den angeblich viele Kunden wegen der fiesen Schockeffekte nicht durchspielen wollten), gehört Dead Space 2 definitiv zu den Horror-Höhepunkten des Jahres. Der größere Action-Anteil tut dem Spiel gut, zumal das Spiel storytechnisch das hohe Niveau des Vorgängers halten kann.



Total War: Shogun 2
15. März 2011
87 Punkte

Ob Total War: Shogun 2 das beste Spiel der Serie ist, darüber lässt sich streiten. Sicher ist es aber das einsteigerfreundlichste. Creative Assembly entschlackt das Spiel gerade so weit, dass der taktische Anspruch nicht verloren geht. Serientypische Schwächen wie die mäßige KI werden durch die toll inszenierten Schlachten wett gemacht.



The Witcher 2
17. Mai 2011
87 Punkte

Wenn ein Spiel Skyrim den Titel »Rollenspiel des Jahres« streitig machen kann, dann wohl The Witcher 2: Assassins of Kings. Das bildhübsche Abenteuer trumpft mit einer großartig erzählten Geschichte und viel Entscheidungsfreiheit auf. Nur der finale Story-Akt verblasst gegenüber dem Rest des Spiels und verhindert eine höhere Wertung.



Dawn of War 2: Retribution
1. März 2011
86 Punkte

Das allein lauffähige, fette Addon Dawn of War 2: Retribution setzt im März ein Zeichen gegen die Flut an magersüchtigen Mini-DLCs: Jede Menge neue Einheiten und Missionen, sechs Solo-Kampagnen, sinnvolle Detailverbesserungen und die perfekte Balance machen diese Erweiterung zum vielleicht besten Addon des Jahres.



Assassin's Creed: Brotherhood
17. März 2011
87 Punkte

Liebevoll Assassin's Creed 2.5 genannt, überzeugt Assassin's Creed: Brotherhood trotz aller Vorbehalte. Der immense Umfang, die tolle Handlung und vor allem die großartige Atmosphäre machen das Spiel besonders. Auch Neuerungen wie der Mehrspielermodus und die Assassinen-Gilde tragen ihren Teil zum Erfolg bei.



Dirt 3
24. Mai 2011
90 Punkte

Dirt 3 setzt das Prinzip der Rennspiel-Reihe kompromisslos fort: Spaßige, eher arcade- als simulationslastige Rallies mit hübscher Grafik und grandiosem Fahrgefühl. Erstmals in der Serie sind auch Schnee- und Regenrennen mit von der Partie. Besonders cool: Show-Events im Gymkhana-Stil, bei denen der Spieler irre Slides hinlegen muss.



Rift
3. März 2011
87 Punkte

Lieber gut geklaut als schlecht selbst gemacht. Das Online-Rollenspiel Rift vermischt Versatzstücke bekannter MMOs und einige interessante eigene Ideen wie die Riss-Invasionen zu einem gelungenen und ausgesprochen hübschen Online-Rollenspiel. Außerdem bietet das Programm schon zu Beginn jede Menge Inhalte.



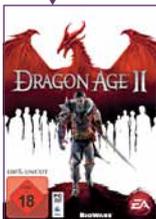
Crysis 2
24. März 2011
90 Punkte

Obwohl Crysis 2 zum Verkaufsstart wegen fehlender DirectX-11-Unterstützung nicht die erhoffte Grafikoffenbarung ist, liefert Crytek doch erneut einen hervorragenden Ego-Shooter ab. Besonders der generalüberholte Nanosuit ist eine Stärke des Spiels. Der Multiplayer-Modus orientiert sich an Call of Duty: flottes, kurzweiliges Geballer.



Super Street Fighter 4: Arcade Edition
15. Juli 2011
86 Punkte

Wer Street Fighter 4 noch nicht besitzt, der kann im Sommer ohne viel Nachdenken zur Super Street Fighter 4: Arcade Edition greifen. Im Kern immer noch das sehr gute Street Fighter 4, bietet die Arcade Edition 14 neue Kämpfer und einige Änderungen in der Spielbalance. Für Besitzer der Erstausgabe lohnt die Neuanschaffung aber nicht.



Dragon Age 2
10. März 2011
87 Punkte

Dragon Age 2 spaltet die Fangemeinde im Frühjahr in zwei Lager. Während sich die eine Seite lieber einen konservativen Nachfolger zum ersten Dragon Age gewünscht hatte, ist die andere Seite angetan von den dynamischen Kämpfen und der tollen Story. So oder so ist Dragon Age 2 das große Rollenspiel-Thema im März 2011.



Portal 2
21. April 2011
91 Punkte

Dank Portal 2 rauchen der versammelten Spielerschaft Mitte des Jahres die Köpfe. Die Testkammern, die die genial bössartige KI GLaDOS der weiblichen Testperson Chell vorsetzt, sind wie schon im Vorgänger großartige Rätselkost, wenn auch deutlich durchschaubarer. Die wendungsreiche Geschichte rundet das Erlebnis wunderbar ab.



Tropico 4
25. August 2011
87 Punkte

Die traditionsreiche Bananenrepublik-Simulation bringt dieses Jahr schon ihren vierten Sprössling hervor. Tropico 4 stellt sich dabei endlich als das Spiel heraus, das Tropico 3 hätte sein sollen: Mehr Feedback zu den Spieleraktionen, klare Zusammenhänge und ein roter Story-Faden machen aus Tropico 4 ein Aufbauspiel erster Klasse.

Die 24 besten Spiele des Jahres 2011 (Chronologisch geordnet, von oben nach unten)



Harveys neue Augen

26. August 2011
86 Punkte

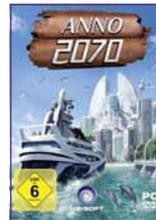
Ein spannender, geistreicher, witzig-verstärkender Psychotrip in die Abgründe der kindlichen Unschuld, das ist Harveys neue Augen, der Nachfolger zum tollen Edna bricht aus. Brillante Dialoge und eine intelligente, tiefgründige Handlung zeichnen das Spiel aus, die Bedienung ist tadellos. Bloß der Umfang ist etwas zu knapp geraten.



Pro Evolution Soccer 2012

29. September 2011
90 Punkte

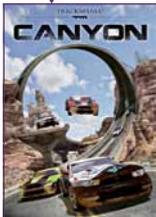
Auch das jährliche Pro-Evo-Update kann uns in diesem Jahr überzeugen. Pro Evolution Soccer 2012 bringt Neuerungen im Detail, vor allem die künstliche Intelligenz und der Spielfluss wurden in dieser Fassung spürbar verbessert. Nur das fehlende Lizenzpaket und die schwache Technik verwehren Pro Evo 2012 den Fußball-Thron.



Anno 2070

17. November 2011
90 Punkte

Der Sprung in die Zukunft ist der Anno-Serie sehr gut gelungen. Anno 2070 ist das bislang komplexeste Anno. Erstmals steht der Spieler am Anfang einer Partie vor der Wahl einer Fraktion, im späteren Spielverlauf darf mit einer weiteren Fraktion sogar unter Wasser gebaut werden. Nur die Anno-typische Idylle fehlt manchem im neuesten Serienabteiler.



Trackmania 2: Canyon

14. September 2011
86 Punkte

Trackmania 2: Canyon ist Fahrspaß ohne Kompromisse, dafür mit Loopings, irrsinnigen Sprüngen und einem mächtigen Strecken-Editor, dank dem innerhalb kürzester Zeit die abgefahrensten Strecken entstehen. Das perfekte Fahrgefühl und die vorbildliche Community-Einbindung sind nur zwei der vielen Stärken des Spiels.



Battlefield 3

27. Oktober 2011
94 Punkte

Mit Battlefield 3 liefert Dice im Herbst genau das ab, was die Serien-Fans erwartet hatten: knallige, optisch immens beeindruckende und taktisch fordernde Massenschlachten auf riesigen Karten, inklusive eines großen Fuhrparks. Eine ordentliche Singleplayer-Kampagne und ein netter Koop-Modus runden das fette Paket ab.



Batman: Arkham City

25. November 2011
91 Punkte

Für Comic-Nerds die Offenbarung des Jahres, für alle anderen nicht weniger als ein großartiges Actionspiel. Batman: Arkham City schafft es, die Stärken des fantastischen Vorgängers noch weiter auszubauen und neue Elemente, allen voran das frei begehbare Stadtviertel Arkham City, vorbildlich in das Superhelden-Spiel einzufügen.



F1 2011

23. September 2011
90 Punkte

Trotz der wenigen Neuerungen ist das Rennspiel F1 2011 ein Fest für eingefleischte Formel-1-Fans. Dank brandaktuellem offiziellem Regelwerk und dickem Lizenzpaket entsteht beim Fahren echtes Rennsportgefühl. Eine reinrassige Simulation ist auch F1 2011 nicht, den Rennen fehlt das letzte Quäntchen Anspruch.



Call of Duty: Modern Warfare 3

8. November 2011
91 Punkte

Wie erwartet bietet Call of Duty: Modern Warfare 3 eine wuchtig inszenierte Singleplayer-Kampagne, die das Spektakel der Vorgänger sogar noch übertrifft, storytechnisch allerdings wenig zu bieten hat. Das Herzstück des Spiels ist aber für viele der gewohnt flotte Multiplayer-Modus, der Serienfans für Monate an den PC fesseln wird.



Assassin's Creed: Revelations

1. Dezember 2011
88 Punkte

Assassin's Creed: Revelations ist der würdige Abschluss der Ezio-Trilogie. Trotz weniger spielerischer Neuerungen und der in die Jahre gekommenen Grafik-Engine kann der Hüpf-und-Meuchel-Mix erneut begeistern, denn hier laufen die Fäden der Vorgänger endlich zusammen. Allerdings ist das Spiel, typisch für die Serie, mal wieder zu leicht.



Fifa 12

29. September 2011
91 Punkte

Die alljährliche Fifa-Version ist 2011 endlich mal wieder etwas Besonderes: Fifa 12 für den PC ist nun komplett deckungsgleich mit den Konsolenversionen des Spiels. Die gewohnt tolle Stadion-Atmosphäre in Verbindung mit sinnvollen Neuerungen wie der Player Impact Engine machen aus Fifa 12 das bislang beste PC-Fifa.



The Elder Scrolls 5: Skyrim

11. November 2011
91 Punkte

Den Titel »Bestes Rollenspiel des Jahres« hat The Elder Scrolls 5: Skyrim vermutlich schon in der Tasche. Die bis zum Rand gefüllte Spielwelt und die vorbildliche Atmosphäre zeichnen das Fantasy-Opus aus. Außerdem: Drachen! Bloß die recht unspannende Hauptquest hinterlässt bei einigen einen bitteren Nachgeschmack.



Star Wars: The Old Republic

20. Dezember 2011
86 Punkte

An Star Wars: The Old Republic scheiden sich die Geister. Biowares erstes Online-Rollenspiel überzeugt mit voll vertonten Dialogen, komplett unterschiedlichen Geschichten für jede der acht Klassen und natürlich der Star-Wars-Lizenz. Zum Verkaufsstart fehlt es jedoch (wie bei vielen MMOs) an ordentlichem High-Level-Content.