

Das war 2012

Wir blicken zurück auf zwölf bewegte Spielemonate, eine Branche im Wandel und Communitys, die noch nie so mächtig waren wie heute. Von Michael Graf

Auf DVD: Video-Jahresrückblick

A

m 15. Mai 2012, genau um Mitternacht, schreien Hunderttausende PC-Spieler vor Freude auf – um plötzlich wieder zu verstummen. Um 0 Uhr startet Blizzard die

Battlenet-Server von **Diablo 3**, des Spiels, das gefühlt schon auf dem Spitzenplatz unserer Leser-Warteliste stand, bevor überhaupt der zweite Teil erschienen war. Heerscharen von Vorbestellern drängen sich vor dem Online-Höllentor, melden sich an, fiebern der ersten Beute, der ersten Bestie entgegen und – »Error 37«. Mit der Fehlermel-

dung, die noch in derselben Nacht zum Internet-Gag aufsteigt, kapitulieren die Server vor dem Ansturm, in den ersten Tagen können sich viele Spieler nicht mal einloggen. Bravo, Blizzard hat den Start des meist-erwarteten PC-Exklusivtitels der letzten Jahre vergeigt – und nicht nur das. Wer spielen kann, stellt nämlich fest, dass das zuvor stimmige **Diablo 3** auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Inferno« zu einem anderen, einem frustigen Spiel stockt, mit unbesiegbaren Gegnern und Bergen von nutzloser Beute. Angesichts dessen werten wir **Diablo 3** nachträglich um fünf Punkte ab – ein Novum in der GameStar-Geschichte.

Währenddessen kursiert in Foren die Verschwörungstheorie, Blizzard wolle die Spieler mit der Frustkeule ins neue Echtgeld-Auktionshaus prügeln, um Gebühren zu scheffeln. Das erinnert an Free2Play-Titel, die später teils so anstrengend werden, dass die Spieler zwangsweise den Geldbeutel

zücken müssen, wenn sie weiterhin regelmäßige Erfolgserlebnisse wollen. Was bei einem Gratispiel gerade noch nachvollziehbar ist (irgendwie müssen die Entwickler ja Geld verdienen), wäre beim 60 Euro teuren

Die Industrie wandelt sich

Diablo 3 jedoch eine Frechheit. Kein Wunder, dass Blizzard den Vorwurf entschieden zurückweist und den »Inferno«-Frustraktor im Nachgang entschärft. Gleichzeitig knallen bei den Entwicklern die Sektkorken, alleine innerhalb der ersten Woche wandert **Diablo 3** weltweit 6,3 Millionen Mal über die Ladentheke, bis November verkauft Blizzard zehn Millionen Exemplare. So sorgt die Teufelshatz dafür, dass der traditionell schwache PC-Spielemarkt in den USA im Juni mal wieder wächst – um satte 280 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Wohlgermerkt alleine durch **Diablo 3**, die Lage auf dem Restmarkt

Gut & Böse

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

2012 war voller Höhepunkte – und Schockmomente. Mitreißende Blockbuster- (Max Payne 3!) und Indie-Titel (Dear Esther!) wechselten sich ab. Auf der anderen Seite mussten viele Entwickler schließen. So konnte 38 Studios (Kingdoms of Amalur) einen 75-Millionen-Kredit nicht zurückzahlen, im Oktober kam die Firma bis zum letzten Monitor unter den Hammer. Gerade die Entwickler mittelgroßer Titel gerieten 2012 unter Druck, die Verkäufe solch in der Entwicklung teurer, aber mit eher kleinen Marketingbudgets ausgestatteter Spiele reichen einfach nicht aus. Hier wird sich in 2013 ein Weg zwischen günstigen Preisen auf Onlineplattformen wie Steam und Förderung durch Kickstarter-Projekte finden müssen. Weiterer Shock: Die Bioware-Doktoren haben ihre Firma verlassen – das Ende einer Ära?



Zwei großartige Bösewichte:
Vaas (links) aus Far Cry 3 und
Raul Menendez aus Black Ops 2.



Es bewegt sich

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Spannend, dieses 2012. Nicht nur wegen der Spiele, sondern auch, weil sich endlich etwas tut in der Branche. Klar, man muss den Free2Play-Umschwung nicht lieben, man muss ihn aber auch nicht verteufeln. League of Legends und Herr der Ringe Online beweisen, dass »gratis« auch »fair« bedeuten kann. Und dann das Crowdfunding! Chris Roberts werkelt mit Star Citizen an genau dem Weltraumspiel, auf das ich warte, seit ich das erste Mal Wing Commander über den Schwarzweiß-Monitor meines Bruders flimmern sah. Auch Kickstarter & Co. muss man natürlich nicht bedingungslos bejubeln – wer weiß, vielleicht setzt sich Roberts morgen mit einer Yacht voller Geld auf die Cayman Islands ab. Dennoch haben wir Spieler nun endlich mehr Einfluss darauf, welche Spiele erscheinen. Und das kann nur gut sein.

bleibt desolat, auch die Konsolenumsätze sinken um ein Viertel. Das Echtgeld-Auktionshaus des Action-Rollenspiels steht daher geradezu sinnbildlich für den Versuch der ganzen Spielebranche, neue Umsatzquellen zu erschließen. Womit wir bei einem großen Trend des vergangenen Spielejahres wären.

Die Spieleindustrie wandelt sich. Das wird im Jahr 2012 nirgendwo so deutlich wie auf den Messen. Die E3 in Los Angeles bleibt zwar das gewohnt dezibelstarke Schaulauf-Parkett der Branchengrößen, von Electronic Arts über Ubisoft bis hin zu Sony. Doch plötzlich tummeln sich dort auch Newcomer wie Wargaming.net, der Entwickler des



Mit über zehn Millionen verkauften Exemplaren ist **Diablo 3** der PC-Kassenschlager des Jahres.

von uns liebevoll »Counter-Strike auf Ketten« getauften Free2Play-Phänomens **World of Tanks**. In der prestigeträchtigen South Hall ziehen die Weißrussen einen 1.000 Quadratmeter großen Stand hoch, direkt gegenüber von Activision und Ubisoft. In derselben Halle thront das japanische Handyspiele-Netzwerk GREE, dessen Standfläche sogar die angrenzenden Auftritte von Konami und 2k Games übertrifft. Das in finanzielle Seenot geratene THQ fehlt in Los Angeles hingegen ebenso wie anderthalb Monate später in den Besucherhallen der Gamescom. Auch der Traditionsentwickler Sega muss in Köln passen und wenig später sogar sein deutsches Büro schließen.

Denn der Konkurrenzdruck in der Branche wächst, immer mehr spüren die klassischen Hersteller die Finanzkraft der Free2Play- und Handy-Konkurrenz. Und wie reagieren sie darauf? Zumindest vordergründig mit Gewaltorgien: Kaum eine E3-Präsentation,

in der keine Blutfontänen spritzen – was Aufmerksamkeit heischen soll, drifft ins Lächerliche ab. Und statt origineller Ideen gibt's meist aufgewärmte Konzepte wie bei **Splinter Cell: Black List**, das an einen Mix aus **Assassin's Creed** und **Call of Duty** erinnert. Die kreative Eiszeit wurzelt aber auch

Free2Play ist anno 2012 überall

im bevorstehenden Generationswechsel bei den Konsolen, nächstes Jahr dürften Sony und Microsoft ihre neuen Videospiele-Kisten ankündigen. Gleichzeitig schrumpft der US-Konsolenmarkt im Vergleich zum Vorjahr im Juni um rund 25 Prozent, die Spieler wollen endlich die nächste Generation. Ergo wirken die meisten Hersteller derzeit wie geladene Kanonen, die endlich losfeuern und ihre Next-Generation-Titel enthüllen wollen –

Spiele



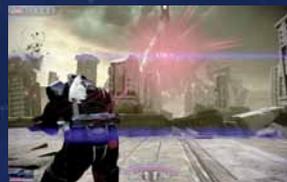
Deponia (88)

Überraschung im Januar:
SOL: Exodus (55)
Enttäuschung im Januar:
Die wenigen Neuerscheinungen



Alan Wake (82)

Überraschung im Februar:
Dear Esther (keine Wertung)
Enttäuschung im Februar:
King Arthur 2 (69)



Mass Effect 3 (90)

Überraschung im März:
Rayman Origins (85)
Enttäuschung im März:
Microsoft Flight (56)



Risen 2: Dark Waters (86)

Überraschung im April:
Legend of Grimrock (80)
Enttäuschung im April:
Tribes: Ascend (79);

News

JANUAR

Im Iran wird ein amerikanischer Spieleentwickler zum Tode verurteilt, weil er für die CIA gearbeitet haben soll. Später hebt das Oberste Gericht das Urteil auf, eine Neuverhandlung steht noch aus.
Außerdem: Nach langem Rechtsstreit verkauft Interplay die Lizenzrechte an einem Fallout-MMO an Bethesda und stellt seine Arbeit daran.

FEBRUAR

Blizzard beschuldigt Valve, für Dota 2 die Marke Defense of the Ancients geklaut zu haben – denn sie erwuchs aus einer Mod für Warcraft 3. Ein Gericht entscheidet, dass beide den Namen nutzen dürfen.
Außerdem: Die Leiche eines an Erschöpfung verstorbenen WoW-Spielers sitzt stundenlang unentdeckt in einem taiwanesischen Internet-Café.

MÄRZ

Syndicate, der Shooter-Ableger des Taktikklassikers, erscheint am 23. Februar – aber nicht in Deutschland, wo die Gewaltorgie keine USK-Freigabe bekommen hat. Macht aber nichts, ist eh nicht so toll.
Außerdem: Weil die Metacritic-Durchschnittswertung von Fallout: New Vegas einen Punkt zu niedrig ist, gibt's für die Entwickler keinen Bonus.

APRIL

Kein Jahr ohne Eklat beim Deutschen Computerspielpreis: Die CDU/CSU-Bundestagsfraktion bezeichnet das nominierte Crisis 2 vorab als »nicht vertretbar«. Den Hauptpreis gewinnt es trotzdem.
Außerdem: Ein US-Unternehmen verklagt Activision Blizzard, weil es ein Patent auf »virtuelle Welten« hat. Und zwar auf alle. Ist klar.

aber noch nicht dürfen. Dass bereits Next-Gen-Spiele in der Mache sind, liegt auf der Hand. Woran sonst werkeln etwa die **Call of Duty**-Väter Vince Zampella und Jason West, seit sie anno 2010 mit juristischen Pauken und Trompeten von Activision zu Electronic Arts gewechselt sind? Der Vollständigkeit halber: Nintendos jüngst erschienene Wii U zählt nicht als erste Konsole der nächsten Generation, sondern als letzte der aktuellen. Denn die Technik verharrt auf dem Niveau der Xbox 360 und der Playstation 3, und der Bildschirm-Controller ist zwar ein Gimmick, bislang aber nicht so revolutionär intuitiv wie die Fuchtel-Steuerung der ersten Wii.

Der Stillstand am Fernseher betrifft auch uns PC-Spieler, weil die Konsolen nach wie vor der Taktgeber der technischen Entwicklung sind. Warum? Man muss nur die Verkaufszahlen anschauen: Laut Vgchartz.com



Zwei herausragende Adventure-Serien: **Deponia** (links) und **The Walking Dead**.

zent auf den Computer (670.000 Exemplare). Die Botschaft bleibt aber gleich: Konsole übertrifft PC, entsprechend konzentrieren die Publisher ihre Energie (und ihr Geld) auf Videospiele, für deren nächste Generation neben technischen hoffentlich auch spielerische Fortschritte anstehen.

Derzeit fehlt weiten Teilen der Branche der Mut zur Innovation und damit zum Risiko. Man spult Bewährtes ab, um zum Ende des Konsolenzyklus und in einem schrumpfenden Markt noch ein paar sichere Einnahmen einzusacken. Und wenn doch mal ein Konsolenspiel Innovationen wagt, dann ist nicht klar, ob es für den PC

überhaupt erscheint – wir meinen natürlich **GTA 5**, das seine Story dreiteilt. Rockstar erklärt, die PC-Fassung sei »Abwägungssache«, wohl auch angesichts der dürftigen Windows-Umsätze von **GTA 4**, die nur 3,5 Prozent der Gesamtverkäufe ausmachten.

Dem schwachen PC-Absatz begegnen die Publisher vor allem mit einem Schlagwort: Free2Play. Kein Wunder, die Erfolge einiger Gratisitel dürften neidische Blicke auf sich gezogen haben. **World of Tanks** etwa verzeichnet über 40 Millionen registrierte Spieler, der **Dota**-Klon **League of Legends** sogar über 70 Millionen. Nun sind natürlich nicht all diese Spieler aktiv, im Durchschnitt hört, rund die Hälfte (!) nach dem ersten Tag gleich wieder auf. Und selbst die Aktiven investieren nicht unbedingt echtes Geld, die übliche Bezahlkunden-Quote liegt bei fünf Prozent. Angesichts der Millionenbasis lohnt sich das Geschäft aber selbst dann. Prompt verkündet Electronic Arts' Label-Chef Frank Gibeau noch während der E3, man wolle ebenfalls zum Free2Play-Hersteller umsatteln. Konsequenz enthüllt EA später auf der Gamescom, dass **C&C: Generals 2** zum kostenlosen Multiplayer-Titel umgemodelt wird. Auch bei **Star Wars: The Old Republic** zieht die Konzerntochter Bioware angesichts sinkender Spielerzahlen die Gratis-Reiße. Ubisoft strickt derweil vermehrt Free2Play-Ableger

Verkaufs-Hit des Jahres
1.000.000.000 (lies: eine Milliarde)
 Dollar weltweit spielt Call of Duty: Black Ops 2 binnen 15 Tagen ein, der bislang erfolgreichste Start eines Unterhaltungsprodukts, inklusive Filme.
 Der Vorgänger Modern Warfare 3 hatte dafür 16 Tage gebraucht, der Kino-Meilenstein Avatar 17 Tage.

verkaufte sich **Assassin's Creed: Revelations** fast acht Millionen Mal weltweit, aber nur rund 400.000 Mal davon auf dem PC – ein Anteil von fünf Prozent. Es gibt auch bessere Quoten, bei **Mass Effect 3** (4,2 Millionen weltweite Verkäufe) entfallen fast 16 Pro-

SPIELE



Diablo 3 (89)

Überraschung im Mai:
Botanica (80)

Enttäuschung im Mai:
Tera (79)



Max Payne 3 (89)

Überraschung im Juni:
Spec Ops: The Line (85)

Enttäuschung im Juni:
Resident Evil: Operation Raccoon City (59)



The Secret World (80)

Überraschung im Juli:
Endless Space (82)

Enttäuschung im Juli:
Ghost Recon: Future Soldier (80)



Guild Wars 2 (91)

Überraschung im August:
Orcs Must Die! 2 (84)

Enttäuschung im August:
Legends of Pegasus (52)

NEWS

MAI

Ehemalige Mitarbeiter des geschlossenen Studios GSC Gameworld arbeiten an Survarium, dem geistigen Nachfolger von Stalker. Der soll Free2Play werden und tatsächlich erscheinen. Irgendwann.
Außerdem: Nach einem fast zweijährigen Rechtsstreit einigen sich die Call-of-Duty-Macher West und Zampella endlich mit Activision.

JUNI

Auf der E3 stellt der Doom-Vater John Carmack eine selbst gebastelte Virtual-Reality-Brille vor. Der Kollege Daniel Matshijewsky spielt damit Doom 3 – und traut sich seither nicht mehr in den Keller.
Außerdem: Electronic Arts startet den Premium-Service für Battlefield 3, dessen Käufer vorab für vier DLCs bezahlen.

JULI

Der Europäische Gerichtshof urteilt, der Weiterverkauf digital erworbener Software sei legal, und widerspricht damit dem Bundesgerichtshof. Was das für Steam & Co. bedeutet, bleibt abzuwarten.
Außerdem: Mit knapp 1,3 Milliarden Spielstunden erweist sich das Free2Play-Spiel League of Legends als meistgespielter Titel des Jahres 2011.

AUGUST

Nach maximalen 12 Millionen im Jahr 2010 erreicht World of Warcraft mit 9,1 Millionen Abonnenten einen neuen Spieler-Tiefststand. Dank Mists of Pandaria steigt die Zahl später wieder auf 10 Millionen.
Außerdem: Die Gamescom steigt erstmals ohne Microsoft. Der Konsolenhersteller hat wohl einfach keine Neuheiten zu präsentieren.

Zitat des Jahres

»F*ck
that
Loser.«

Dem Diablo-3-Chefentwickler Jay Wilson breiten auf Facebook die Sicherungen durch, als er hört, dass der Diablo-Veteran und Ex-Blizzard-Frontmann David Brevik es gewagt hat, das Beutesystem von Diablo 3 zu kritisieren.

seiner Marken, von **Anno Online** bis **Silent Hunter Online**. Activision erprobt in China das kostenlose **Call of Duty Online**, das auch nach Europa kommen könnte. Und der **Crysis**-Entwickler Crytek veröffentlicht in Russland seinen Free2Play-Shooter **Warface**, der

Communitys werden wichtiger - und mächtiger

über fünf Millionen registrierte Spieler anlockt und nächstes Jahr auch hierzulande startet. Man munkelt sogar, Blizzard habe mit dem Addon **Mists of Pandaria** den Grundstein für eine spätere Gratis-Umstellung von **World of Warcraft** gelegt. Etwa wegen des einfacheren Talentsystems, das auch Gratis-Gelegenheitsspieler schnell erfassen könnten. Noch weist Blizzard den Free2Play-Gedanken von sich, auch wenn ungefähr die Hälfte der zehn Millionen Abonnenten Asiaten sein dürften, die deutlich niedrigere Mo-

natsgebühren bezahlen als Amerikaner und Europäer und so weniger Profit abwerfen.

Trotzdem ist Free2Play spätestens im Jahr 2012 keine Randerscheinung mehr, sondern überall. Gleichzeitig steigt der Produktionsaufwand der Gratistitel. **Generals 2** etwa basiert auf der aus **Battlefield 3** bekannten Frostbite-2-Engine, für **Warface** verwendet Crytek seine CryEngine 3, und auch das gerade gestartete **Planetside 2** muss sich optisch vor keinem Vollpreisspiel verstecken. Spätestens mit diesen Hochglanz-Titeln streift Free2Play sein Billig-Image ab. Ob's auch beliebter wird, bleibt indes abzuwarten. Denn obwohl der Gratistrend bereits enorme Breitenwirkung entfaltet, stehen ihm auch viele Spieler skeptisch gegenüber. Beispielsweise fürchten sie die Gefahr des »Pay2Win«, also der übermächtigen Vorteile für Bezahlspieler. Außerdem sind Free2Play-Spiele oft darauf ausgelegt, ab einem bestimmten Punkt sehr mühsam zu werden – es sei denn, man investiert echtes Geld.

So wären wir wieder beim Echtgeld-Auktionshaus von **Diablo 3**, das viele Spieler an eine Free2Play-Mechanik erinnert und damit zeigt, dass sich selbst die PC-Großmacht Blizzard Gedanken über neue Umsatzquellen macht. Denn nicht nur die zwölf (!) Jahre Entwicklungszeit dürften Höllensummen verschlungen haben, auch der Betrieb der Battlenet-Server sowie das Basteln von Patches kosten Geld – wobei Blizzard dank der zehn Millionen verkauften Exemplare erst mal auf einem dicken Finanzpolster ruhen dürfte. Andererseits hat das Studio bereits Ende Februar 600 Mitarbeiter entlassen – ein deutliches Warnsignal. Kein Wunder also,

dass sich die Hersteller angesichts des Free2Play-Booms zum Wandel verpflichtet fühlen. Spiele, so das Branchencredo, müssen von einmal verkaufter Schachtelware zu Dienstleistungen werden. Das hat den Vorteil, dass man stets auf die Vorlieben der Community eingehen und das Spiel so weiterentwickeln kann, wie die Fans es wollen. So bleiben die Spieler länger bei der Stange. Zugleich sieht die Branche Free2Play als Trumpf im Kampf gegen Raubkopien – ein reiner Online-Titel mit Anmeldepflicht lässt sich nun mal nicht illegal vervielfältigen. Der Nachteil sind laufende Kosten für Ser-



Rückkehr der Helden

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

2012 ist für mich das Jahr der großen Comebacks. Max Payne etwa, den ich schon abgeschrieben hatte, der im dritten Teil aber eine derart beeindruckende Rückkehr hinlegte, dass mir der Wegfall New Yorks (und seiner Haare) schnell egal war. Auch an Far Cry 3 hatte ich nach dem mauen Vorgänger keinerlei Erwartung, wurde aber glücklicherweise eines Besseren belehrt – für den brillanten Bösewicht Vaas kann ich Ubisoft nicht oft genug danken. Das gilt auch für Black Ops 2. Nie im Leben hätte ich gedacht, dass ich ausgerechnet ein Call of Duty mal als Beispiel für greifbare Charaktere und eine packende Handlung hernehmen würde. Nachdem die Shooter-Serie in den letzten Jahren immer austauschbarer wurde, legt Black Ops 2 das für mich eindrucksvollste Comeback des Jahres hin.



Borderlands 2 (86)

Überraschung im September:
Dark Souls (85)

Enttäuschung im September:
F1 2012 (81)



Hitman: Absolution (87)

Überraschung im Oktober:
Torchlight 2 (85)

Enttäuschung im Oktober:
Dishonored (84)



Far Cry 3 (88)

Überraschung im November:
Call of Duty: Black Ops 2 (88)

Enttäuschung im November:
Need for Speed: Most Wanted (77)



Planetside 2 (87)

Überraschung im Dezember:
The Walking Dead: No Time Left (82)

Enttäuschung im Dezember:
Iron Sky: Invasion (47)

SEPTEMBER

Die Bioware-Gründer Greg Zeschuk und Ray Muzyka verlassen das Rollenspiel-Studio, um sich künftig »anderen Vorhaben« zu widmen. Eines davon ist eine Online-Show zum Thema – Bierbrauen!
Außerdem: Die Entwickler von DayZ kündigen eine alleine lauffähige Version der populären Zombie-Mod an.

OKTOBER

Die US-Republikaner verleumdete Colleen Lachowitz, eine Kandidatin der Demokraten für den Senat von Maine, weil sie World of Warcraft spielt. Die Wahl gewinnt sie trotzdem.
Außerdem: Bundestagsabgeordnete rufen den Parlamentskreis Games ins Leben, der künftig über wichtige Spielefragen beraten soll.

NOVEMBER

In den Vereinigten Staaten reichen Spieler eine Sammelklage gegen Activision Blizzard ein, weil sie das Battlenet für zu unsicher halten. Erst im August war Blizzards Online-Plattform gehackt worden.
Außerdem: Valve bestätigt, an einer neuen Version der Source-Engine zu arbeiten – und deutet zugleich ein Half-Life 3 an.

DEZEMBER

Valve registriert die Domain FreeToPlayTheMovie.com. Geht's da um Doku zu Dota 2 und Team Fortress 2? Oder um einen Gratis-Film, der am Ende zäh und langweilig wird, wenn man ihn nicht bezahlt?
Außerdem: Ein Spieler soll im Echtgeld-Auktionshaus von Diablo 3 eine Waffe für 7.500 Euro ersteigert haben. Immerhin eine ganz gute.

Genre-Check 2012

 **Actionspiele**

Im Jahr 2011 war für jeden Action-Fan etwas dabei, vom Schleicher über den Schnetzler bis zum Story-Freund. Braucht's nur noch einen Doppelgänger, der sich um das echte Leben kümmert, während man daheim in Ruhe spielt.

Max Payne 3 (89), **Assassin's Creed 3** (89), **Darksiders 2** (89), **Hitman: Absolution** (87), **Spec Ops: The Line** (85), **Dark Souls** (85), **Dishonored** (84)

 **Rollenspiele**

Auf das grandiose Rollenspiel-Jahr 2011 (Skyrim! The Witcher 2!) folgt ein fast genauso gutes 2012. Das bringt vor allem Action-Abenteuer, darunter Diablo 3 und Mass Effect 3. Hinzu kommt das rustikale Risen 2.

Mass Effect 3 (90), **Diablo 3** (89), **Risen 2: Dark Waters** (86), **Torchlight 2** (85)

 **Ego-Shooter**

2012 ist das Jahr der erzählerisch starken Shooter, Far Cry 3 und Black Ops 2 glänzen mit unterhaltsamen Geschichten. Hinzu kommen die Multiplayer-Knüller Borderlands 2 und Planetside 2, Letzteres gibt's sogar kostenlos.

Far Cry 3 (88), **Call of Duty: Black Ops 2** (88), **Planetside 2** (87), **Borderlands 2** (86)

 **Adventure**

Die Adventure-Phänomene des Jahres 2012 heißen Deponia und The Walking Dead. Erstes weckt wohlige LucasArts-Erinnerungen, Letzteres erzählt in fünf Episoden eine absolut großartige Zombie-Geschichte.

Chaos auf Deponia (90), **Deponia** (88), **Lost Chronicles of Zerzura** (86), **Geheimakte 3** (85), **The Walking Dead** (80-83)

 **Online-Rollenspiele**

Mal abgesehen vom WoW-Addon dominieren dieses Jahr keine klassischen Quest-Tretmühlen, sondern originelle Online-Abenteuer: Sowohl Guild Wars 2 als auch The Secret World entpuppen sich als angenehm innovativ.

Guild Wars 2 (91), **World of Warcraft: Mists of Pandaria** (85), **The Secret World** (80)

 **Sportspiele**

Okay, EA Sports und Konami machen auch dieses Jahr nur Detailfortschritte, die Fifa 13 und PES 2013 aber spürbar verbessern. Auf ganzer Torlinie enttäuscht dafür der Fußball Manager 13, der Tiefpunkt der Serie.

Fifa 13 (91), **Pro Evolution Soccer 2013** (90), **Fussball Manager 13** (76)

 **Aufbauspiele**

Das deutsche Parade-Genre zieht immer mehr in den Browser um, langlebige (und gut!) Free2Play-Titel wie Die Siedler Online und Travian dominieren. Die einzigen klassischen Titel: zwei (sehr gute) Addons und Port Royale 3.

Anno 2070: Die Tiefsee (90), **Tropico 4: Modern Times** (86), **Port Royale 3** (82)

 **Rennspiele**

Außer dem – immerhin Spaßigen – Dirt Showdown, das den Namen Dirt nicht verdient hat, gibt's 2012 noch Need for Speed: Most Wanted, das den Namen Need for Speed nicht verdient hat. Und das enttäuschende F1 2012.

Dirt Showdown (85), **F1 2012** (81), **Need for Speed: Most Wanted** (77)

 **Strategie**

Das Genre liegt am Boden. Abgesehen von XCOM, Fall of the Samurai und einigen Indie-Titeln gibt's kaum gute Strategiespiele. Immerhin begrüßenswert: das Mini-Revival der Weltraum-Strategie dank Endless Space.

Shogun 2: Fall of the Samurai (88), **XCOM: Enemy Unknown** (85), **Endless Space** (82)

ver und Werbung, schließlich muss man immer neue Spieler anlocken, um den Bezahl-Anteil möglichst hoch zu halten. Das will finanziert werden, sei's mit Item-Verkäufen oder eben mit Auktionen. Ein Free2Play-Modell für **Starcraft 2** lehnt Blizzard übrigens

melt. Das löst einen Crowdfunding-Boom aus, immer mehr Designer lassen den virtuellen Klingelbeutel kreisen. Brian Fargo, der Schöpfer des Rollenspiel-Klassikers **The Bard's Tale**, bejubelt 2,9 Millionen Dollar für **Wasteland 2**. Die Rollenspiel-Profis von Obsidian (**Neverwinter Nights 2**), polstern ihr **Project Eternity** mit 3,9 Millionen Dollar, für **Mech Warrior Online** kommen über fünf Millionen zusammen. Den Crowdfunding-Vogel schießt aber der **Wing Commander**-Vater Chris Roberts ab, der für sein Weltraum-Projekt **Star Citizen** bislang sieben Millionen Dollar angehäuft hat.

Obsidian-Autor Chris Avellone etwa verlautbart im Dezember, es sei doch egal, ob **Project Eternity** ein Erfolg oder ein Flop werde – schließlich sei es ja schon finanziert. Ganz anders die Situation auf den Konsolen, deren Hersteller ein wachsames Auge auf ihre Portfolios haben und nur Spiele mit guten Marktchancen zulassen. Genau das wollen die Macher der neuen Ouya-Konsole ändern, die allen Entwicklern offenstehen, ausschließlich Free2Play-Titel anbieten und 2013 erscheinen soll. Und finanziert wurde Ouya – wie? Natürlich per Crowdfunding, 8,6 Millionen spendeten die Fans.

Durchschnittswertung 2012

76,3

Insgesamt testen wir im Jahr 2012 143 Spiele*, den höchsten Schnitt haben die Sportspiele (83,2), den niedrigsten die Simulationen (68,3).

*Inklusive Kontrollbesuche und Online-Tests auf GameStar.de

ab, kann sich aber vorstellen, Spielern zu gestatten, über die »Starcraft Arcade« genannte Handelsplattform selbst gebastelte Mods gegen Geld zu verkaufen. Dabei dürfte auch ein Scherlein für Blizzard herauspringen.

Nach einem neuen Geschäftsmodell suchen jedoch nicht nur große Publisher, sondern auch kleine Indie-Studios. Letztere finden auch eines: 2012 ist das Jahr des Crowdfunding's. Von den Spielern vorfinanzierte Projekte hat es bereits früher gegeben, 2011 etwa kamen über 15.000 Euro für ein (bislang nicht erschienen) Spiel zur Zeichnertrickserie **Saber Rider** zusammen. Doch erst das LucasArts-Urgestein Tim Schafer katalysiert das Spendensammeln in den Branchenfokus, als er im Februar 2012 auf der Online-Plattform Kickstarter 3,3 Millionen Dollar für sein **Double Fine Adventure** sam-

Um diese Crowdfunding-Mammuts schwirren zahllose kleinere Spiele, meist finanziert mit Beträgen zwischen 10.000 und 200.000 Dollar. Einige davon sind bereits erschienen, etwa **FTL** oder **Giana Sisters: Twisted Dreams**. Mal dienen die Spendendollar als Starthilfe, manchmal zum Feinschliff. Ob am Ende wirklich ein gutes Spiel herauskommt und die Erlöse sinnvoll investiert werden, steht natürlich auf einem anderen Blatt. Dennoch gibt das Crowdfunding den PC-Spielern erstmals direkt die Möglichkeit, Projekte zu unterstützen, die klassische Publisher nicht mit der Kneifzange anrühren würden, weil sie sich zu niedrige Verkaufserlöse versprechen. Das ist eine riesige Chance und ein Fingerzeig für die Zukunft des PCs. Darin liegt allerdings auch eine Gefahr, ohne Publisher im Rücken strengen sich Entwickler womöglich weniger an. Der


Ein wichtiger Kickstart

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich kann gar nicht sagen, wie viele Stunden ich in Guild Wars 2 verbracht habe. Viele während der offiziellen Betawochenenden, noch mehr dank spezieller, wochenlanger Pressezugänge, die meisten schließlich im fertigen Spiel. 2012 war für mich eindeutig das Guild Wars 2-Jahr. Meine Vor-Release-Panik, es könnte mir bald zu den Ohren rauskommen, hat sich als unbegründet erwiesen. Ansonsten habe ich mich 2012 am meisten über den Kickstarter-Boom gefreut. Die Crowdfunding-Geschichte könnte dem Spielmarkt das bescheren, was er meiner Meinung nach aktuell am meisten braucht: die Möglichkeit, neue Konzepte auszuprobieren, idealerweise erfolgreich. Ich jedenfalls bin nicht sonderlich heiß darauf, für immer und ewig »Assassin's Call of Diablo« zu spielen.



Zeit ist relativ. Relativ knapp.

Fabian Siegismund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Ich habe wohl seit 20 Jahren nicht mehr so wenig computergespielt wie in diesem. Kind Nr. 2 läuft mittlerweile herum und fordert mehr Zeit ein, Kind Nr. 1 ist ja auch noch da, und Kind Nr. 3, unser neuer Youtube-Kanal High5, hat in den letzten Monaten ebenfalls viel Energie gekostet. Überraschend, dass bei so wenig Zeit ausgerechnet zwei echte Brocken zu meinen Favoriten für 2012 gehören: XCOM und Shogun 2: Fall of the Samurai. »Der Siegismund spielt Rundenstrategie?!« Wenn man ihn lässt, ja! Dafür konnten mich zwei Action-Rollenspiele, auf die ich mich gefreut hatte, dann doch nicht lange bei sich halten: Diablo 3 und Darksiders 2. Aber wenigstens im Shooter-Sektor blieb ich 2012 absolut berechenbar: Da geht für mich nach wie vor nichts vorbei an ... na, wer weiß es?

Das Crowdfunding demonstriert vor allem eines: die Macht der Communitys. Die Entscheidung, ob ein Spiel erscheinen darf, findet nicht mehr ausschließlich in den Hinterzimmern der Publisher statt, sondern liegt zumindest teilweise auch bei den Spielern. Wenn es gelingt, sie für ein Projekt zu begeistern, dann wachsen dessen Erfolgs-

Ein Glanzjahr für Indie-Spiele

chancen enorm – Chris Roberts kann ein Liedchen davon singen. Auch Valve macht sich diese Gemeinschaftsenergie zunutze. Bereits seit Oktober 2011 dürfen Spieler über den Steam-Workshop selbstgebastelte Items und Levels veröffentlichen, was den entsprechenden Spielen steten Inhalts-Nachschub beschert. Im Juli kommt Steam Greenlight hinzu, ein Wahlsystem, das die User selbst entscheiden lässt, welche Indie-Titel auf Steam erscheinen sollen. Beides spart Valve internen Arbeitsaufwand und beglückt die Fans. Auch der polnische Entwickler CD-Projekt denkt an seine Anhängerschaft und spendiert **The Witcher 2** im April eine **Enhanced Edition** – kostenlos, versteht sich. Dass eine Community aber auch gewaltige Wut entwickeln kann, bekommt Bioware zu spüren: Am Finale von **Mass Effect 3** entzündeten sich heftige Fanproteste;

die Spieler monieren Logiklücken und andere Probleme: Bioware verteidigt sich zunächst, reicht dann aber drei Monate nach dem Verkaufsstart einen **Extended Cut** getauften Gratis-DLC nach, der dem Ende mehr erzählerisches Fleisch verleiht.

Communitys beeinflussen nicht nur Studios und inzwischen – dank Free2Play-Feedback, Crowdfunding und Steam Greenlight – sogar die Spiele-Entwicklung selbst, sondern bringen auch tolle Titel hervor. Denn 2012 ist auch das Jahr der Fan-Remakes. Im Januar erscheint **Renegade X: Operation Black Dawn**, ein Ableger des **Command & Conquer-Shooters Renegade**. Im März folgt mit der **Wing Commander Saga** die Wiedergeburt des Weltraum-Klassikers, im September dann mit **Black Mesa** die lang ersehnte Neuauflage des ersten **Half-Life** mit der Technik des zweiten. Ein weiteres Fan-Werk avanciert 2012 zum Phänomen: Die Zombie-Mod **DayZ** fesselt über eine Million Spieler und kürbelt sogar die Verkaufszahlen des Hauptprogramms **Arma 2** an. Im Juni thront die drei Jahre alte Militär-Simulation zwischenzeitlich auf dem Spitzenplatz der Steam-Charts, sogar noch vor aktuellen Hits wie **Max Payne 3**. Auch andere Indie-Entwickler leisten famose Arbeit, etwa beim experimentellen Adventure **Dear Esther**, das der Medienwissenschaftler Dan Pinchbeck und sein Team im Februar veröffentlichten. Weil **Dear Esther** keine klassischen Spielelemente bietet, vergeben wir keine Wertung, sind aber umso gefesselter von der Sogkraft des künstlerischen Kleingods. Überhaupt ist 2012 ein Glanzjahr für Indie-Spiele, vom spritzigen Action-Tower-Defense-Mix **Orcs Must Die! 2** über den angenehm altmodischen Dungeon-Crawler **Legend of Grimrock** bis hin zu Telltales episodischem Zombie-Adventure **The Walking Dead**, das erzählerische Maßstäbe setzt.

Doch auch die großen Hersteller beglücken uns mit grandiosen Werken, darunter **Guild Wars 2** und **The Secret World**, gleich zwei Online-Rollenspiele, die mit Genre-Konventionen aufräumen. Ein weiteres übergreifendes Thema ist spielerische Freiheit: In **Darksiders 2** erkundet Tod frei begehbare Welten, **Assassin's Creed 3** lässt seinen Connor durch eine ebenso weite Wildnis streifen wie **Far Cry 3** seinen Jason, in **Dishonored** sowie **Hitman: Absolution** suchen die Attentäter den besten aller Wege zum Meuchelziel. Herrje, selbst **Black Ops 2**, als **Call of Duty**-Ableger eigentlich der Gralshüter

der Schlauchigkeit, stellt seine Spieler gelegentlich vor Entscheidungen. Zudem erleben wir 2012 großartige Geschichten und Charaktere, vom irren Vaas über den zynischen Max Payne und den zwiegespaltenen Lee Everett bis zum arrogant-unfähigen Rufus und dem verbitterten Raul Menendez. So darf's 2013 ruhig weitergehen.

Weitergehen werden aber auch die Urheberrechts-Debatten, die 2012 aufflammten. Im Januar führen der amerikanische Stop Online Piracy Act (SOPA) und sein Schwestergesetz »Protect Intellectual Property Act« (PIPA) zu heftigen Protesten, weil sie die Internet-Freiheit beschneiden und etwa Publishern mehr Möglichkeiten geben könnten, unliebsame Bilder und Videos ihrer Spiele aus dem Netz zu entfernen. Der Kongress legt den unter anderem von Electronic Arts unterstützten Gesetzesentwurf jedoch auf Eis. In Europa demonstrieren im Februar Hunderttausende Menschen gegen das Anti-Counterfeiting Trade Agreement (ACTA),



Kein Geld für Peter

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

450.000 Pfund will Peter Molyneux haben. 450.000 Pfund für ein Populous-Remake. Viel Geld ist das nicht, nicht für Peter Molyneux jedenfalls. Hätte ihm seine Bank bestimmt gerne geliehen. Aber hey, wofür gibt's Kickstarter? Da kriegt man die Kohle zins- und risikolos – auch wenn man noch keine Ahnung hat, was genau man damit eigentlich anstellen will (Hallo, Jane Jensen). 2012 war das Jahr des Crowdfundings; ein Trend, den ich prinzipiell großartig finde. Eine originelle Idee von jungen und wunderbar idealistischen Leuten, die aus der Eingangstür gelacht würden, wenn sie damit bei einem großen Publisher vorstellig würden? Unterstütze ich gerne! Eine olle Idee von betuchten Leuten, die das Ganze problemlos selbst finanzieren können, aber keine Lust auf Zinsen haben? Sorry, Peter, von mir gibt's keinen Cent.

ein internationales Handelsabkommen, das ebenfalls die Netzfreiheit bedrohen könnte. Im Juli lehnt das EU-Parlament eine Ratifizierung des Abkommens ab; Doch die Debatten um das Urheberrecht gehen weiter, auch die Spielehersteller wollen ihre Ansprüche durchsetzen. Asiatische Länder verhandeln derzeit über ein Kapitel des Transpazifischen Partnerschaftsabkommens TTP, das noch schärfere Regelungen vorsieht als ACTA. Im Juni 2012 führt Japan außerdem ein neues Gesetz ein, das einen einzigen illegalen Download mit bis zu zwei Jahren Haft bestraft. Die finnische Polizei wiederum beschlagnahmt im Dezember den Laptop einer Neunjährigen (!), weil sie illegal Musik heruntergeladen haben soll. Das letzte Wort in der oft unverhältnismäßigen Diskussion um Raubkopien und Urheberrechte ist also noch lange nicht gesprochen. GR



Per Crowdfunding zumindest teilfinanziert: Chris Roberts' **Star Citizen** und **Giana Sisters: Twisted Dreams**.

